

OOPT STAGE 2040

-Design

SUPER-SAFE ATM

Project Team

Team T4

Date

2018 / 05 / 13

Team Members

1. 201611269 신문기
2. 201610401 손하영
3. 201510283 임진웅

Activity 2041. Design Real Use Cases

1.Deposit

Use Case	1. Deposit
Actor	User
Purpose	(As in the business use case)
Overview	(As in the business use case)
Type	Primary and Real
Cross Reference	System Functions: R1 Use Cases: "Deposit"
Pre-Requisites	User select menu
Typical Courses of Events	<p>(A): Actor (S): System</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (A) 유저가 입금 버튼을 누른다. 2. (S) 통장이나 카드 번호를 입력하는 화면을 띄운다. 3. (A) 통장이나 카드 번호를 입력한다. 4. (S) 입력한 계좌번호가 실제로 유효한지 확인한다. 5. (S) 계좌번호가 유효할 경우 비밀번호를 입력하는 화면을 띄운다. 6. (A) 계좌의 비밀번호를 입력한다. 7. (S) 입력된 비밀번호가 계좌의 비밀번호와 일치하는지 확인한다. 8. (S) 비밀번호가 일치할 경우 돈을 입력할 수 있는 화면을 띄운다. 9. (A) 입금할 돈을 입력한다. 10. (S) 입력된 돈이 정확한지 유저에게 다시 확인시킨다. 11. (S) 입력한 계좌가 타행의 계좌일 경우, 타행 거래 간의 수수료를 계산하고 확인한다. 12. (S) 타행 거래일 경우, 수수료를 빼고 입금시키고 아니면 입력된 돈을 입력된 계좌에 입금시킨다. 13. (S) 입금 후의 잔고를 화면에 표시하고 유저에게 명세표를 출력할지 묻는 화면을 띄운다. 14. (A) 명세표를 출력할 경우 예 버튼을 누르고 아닐 경우 아니오 버튼을 누른다. 15. (S) 명세표를 출력할 경우 입금 내역을 명세표로 출력한다. 16. (S) 초기 메뉴 선택 화면으로 돌아간다.

Alternative Courses of Events	15. 명세표를 출력하지 않기로 결정된 경우, 명세표를 출력하지 않는다.
Exceptional Courses of Events	E1. 계좌가 유효하지 않을 경우 에러 메시지를 화면에 띄운 후 메인 메뉴로 돌아간다. E2. 금액이 정확하지 않은 경우, 메뉴 선택 창으로 되돌아간다. E3. 비밀번호가 일치하지 않을 경우, 3번까지 다시 입력받는다.

2. Withdraw

Use Case	2. Withdraw
Actor	User
Purpose	(As in the business use case)
Overview	(As in the business use case)
Type	Primary and Real
Cross Reference	System Functions: R2 Use Cases: "Withdraw"
Pre-Requisites	User select menu
Typical Courses of Events	(A): Actor (S): System <ol style="list-style-type: none"> 1. (A) 유저가 출금 버튼을 누른다. 2. (S) 통장이나 카드 번호를 입력하는 화면을 띄운다. 3. (A) 통장이나 카드 번호를 입력한다. 4. (S) 입력한 계좌번호가 실제로 유효한지 확인한다. 5. (S) 계좌번호가 유효할 경우 비밀번호를 입력하는 화면을 띄운다. 6. (A) 계좌의 비밀번호를 입력한다. 7. (S) 입력된 비밀번호가 계좌의 비밀번호와 일치하는지 확인한다. 8. (S) 비밀번호가 일치할 경우 돈을 입력할 수 있는 화면을 띄운다. 9. (A) 출금할 돈을 입력한다. 10. (S) 입력한 계좌가 타행의 계좌일 경우, 타행 거래 간의 수수료를 계산한다.

	<p>11. (S) (출금할 금액+수수료)에 해당하는 양의 돈이 계좌에 들어있는지 확인한다.</p> <p>12. (S) 타행 거래일 경우, 수수료를 포함하여 출금하고 아니면 입력된 돈을 입력된 계좌에서 출금한다.</p> <p>13. (S) 출금 후의 잔고를 화면에 표시하고 유저에게 명세표를 출력할지 묻는 화면을 띄운다.</p> <p>14. (A) 명세표를 출력할 경우 예 버튼을 누르고 아닐 경우 아니오 버튼을 누른다.</p> <p>15. (S) 명세표를 출력할 경우 출금 내역을 명세표로 출력한다.</p> <p>16. (S) 초기 메뉴 선택 화면으로 돌아간다.</p>
Alternative Courses of Events	15. 명세표를 출력하지 않을 경우, 명세표를 출력하지 않는다.
Exceptional Courses of Events	<p>E1. 계좌가 유효하지 않을 경우 에러 메시지를 화면에 띄운 후 메인 메뉴로 돌아간다.</p> <p>E2. 잔액이 부족하다면 에러 메시지를 화면에 띄운 후 메인 메뉴로 돌아간다.</p> <p>E3. 비밀번호가 일치하지 않을 경우, 3번까지 다시 입력받는다.</p>

3. Transfer

Use Case	3. Transfer
Actor	User
Purpose	(As in the business use case)
Overview	(As in the business use case)
Type	Primary and Real
Cross Reference	System Functions: R3 Use Cases: "Transfer"
Pre-Requisites	User select menu
Typical Courses of Events	<p>(A): Actor (S): System</p> <p>1. (A) 유저가 거래 버튼을 누른다.</p>

	<p>2. (S) 통장이나 카드 번호를 입력하는 화면을 띄운다.</p> <p>3. (A) 통장이나 카드 번호를 입력한다.</p> <p>4. (S) 입력한 계좌번호가 실제로 유효한지 확인한다.</p> <p>5. (S) 계좌번호가 유효할 경우 비밀번호를 입력하는 화면을 띄운다.</p> <p>6. (A) 계좌의 비밀번호를 입력한다.</p> <p>7. (S) 입력된 비밀번호가 계좌의 비밀번호와 일치하는지 확인한다.</p> <p>8. (S) 비밀번호가 일치할 경우 송금할 계좌를 입력할 수 있는 화면을 띄운다.</p> <p>9. (A) 송금할 계좌를 입력한다.</p> <p>10. (S) 송금할 계좌가 실제로 유효한지 확인한다.</p> <p>11. (S) 계좌가 유효할 경우 송금할 금액을 입력하는 화면을 띄운다.</p> <p>12. (A) 송금할 금액을 입력한다.</p> <p>13. (S) 입력한 계좌가 타행의 계좌일 경우, 타행 거래 간의 수수료를 계산하고 확인한다.</p> <p>14. (S) 타행 거래일 경우, 수수료를 빼고 송금시키고 아니면 입력된 돈을 입력된 계좌에 송금한다.</p> <p>15. (S) 송금 후의 잔고를 화면에 표시하고 유저에게 명세표를 출력할지 묻는 화면을 띄운다.</p> <p>16. (A) 명세표를 출력할 경우 예 버튼을 누르고 아닐 경우 아니오 버튼을 누른다.</p> <p>17. (S) 명세표를 출력할 경우 송금 내역을 명세표로 출력한다.</p> <p>18. (S) 초기 메뉴 선택 화면으로 돌아간다.</p>
<p>Alternative Courses of Events</p>	<p>17. 명세표를 출력하지 않기로 결정된 경우 명세표를 출력하지 않는다.</p>
<p>Exceptional Courses of Events</p>	<p>E1. 계좌가 유효하지 않을 경우 에러 메시지를 화면에 띄운 후 메인 메뉴로 돌아간다.</p> <p>E2. 송금할 계좌번호가 유효하지 않은 경우 메뉴 선택창으로 되돌아간다.</p> <p>E3. 비밀번호가 일치하지 않을 경우, 3번까지 다시 입력받는다.</p>

4. Check Transaction History

<p>Use Case</p>	<p>4. Check Transaction History</p>
<p>Actor</p>	<p>User</p>

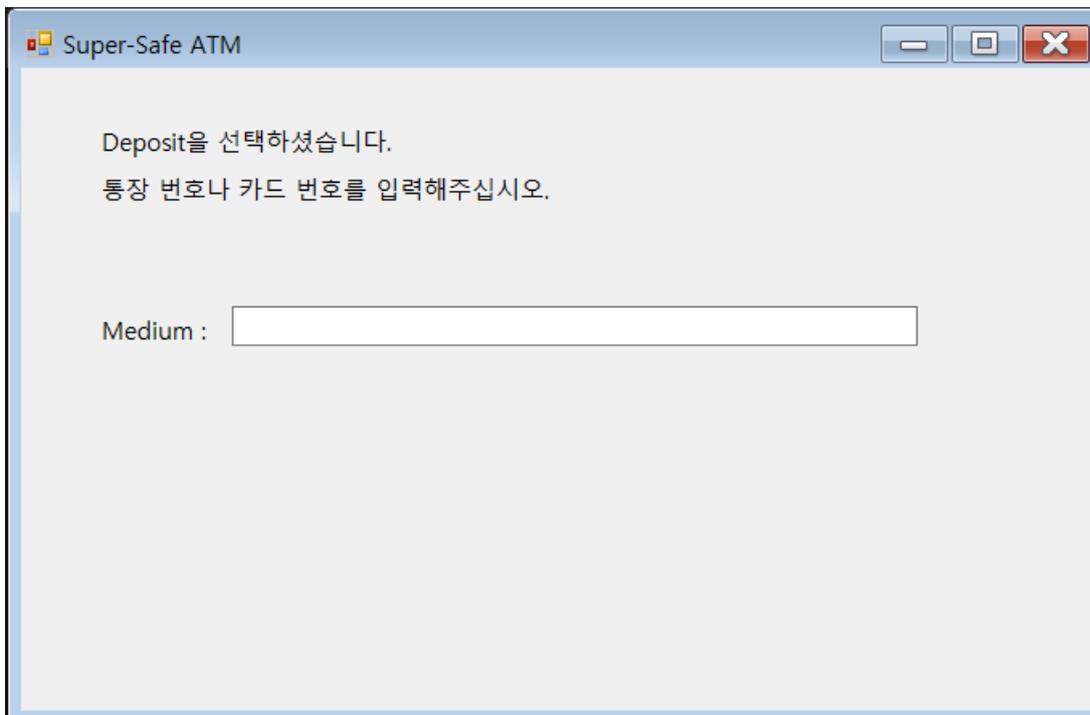
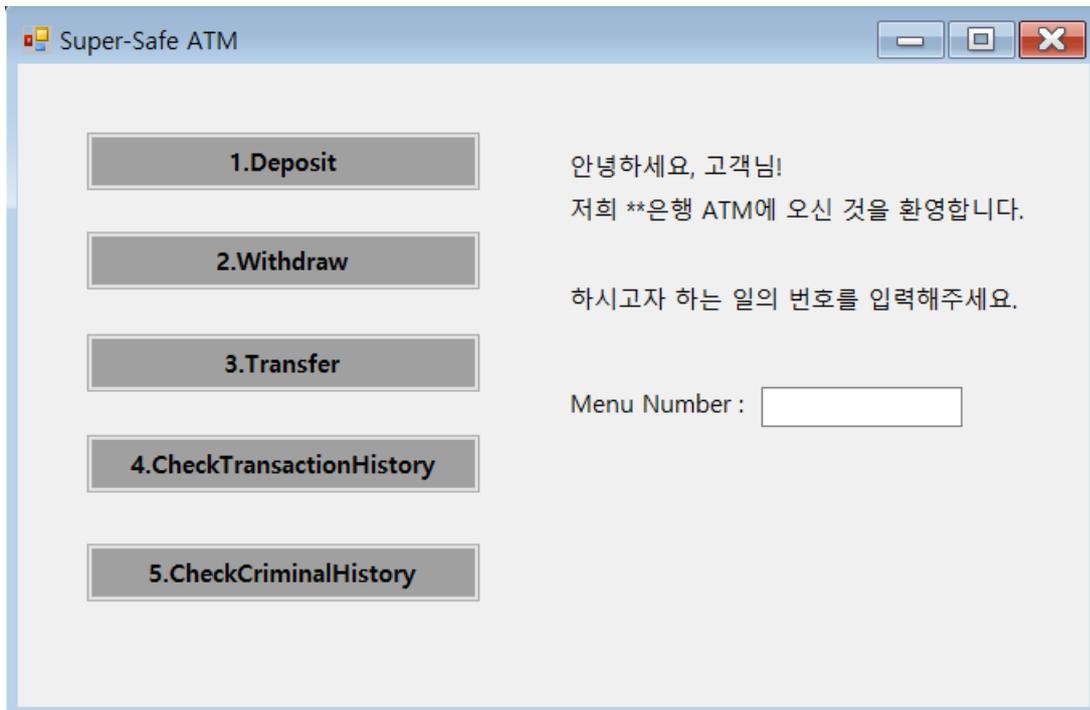
Purpose	(As in the business use case)
Overview	(As in the business use case)
Type	Primary and Real
Cross Reference	System Functions: R4 Use Cases: "Check Transaction History"
Pre-Requisites	User select menu
Typical Courses of Events	<p>(A): Actor (S): System</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.(A) 사용자가 계좌조회 버튼을 누른다. 2.(S) 카드번호 또는 통장번호를 입력하라고 요구한다. 3.(A) 사용자가 카드번호 또는 통장번호를 입력한다. 4.(S) 입력유형에 따라 카드번호 또는 통장번호가 유효한지 확인한다. 5.(S) 입력된 번호를 이용해 계좌 정보를 얻어온다. 6.(S) 비밀번호를 입력하라고 요구한다. 7.(A) 비밀번호를 입력한다. 8.(S) 입력된 비밀번호가 해당 계좌의 비밀번호인지 확인한다. 9.(S) 계좌 잔액을 표시한다. 10.(S) 거래내역 조회 버튼과 취소 버튼을 표시한다. 11.(A) 거래내역 조회 버튼을 누른다. 12.(S) 거래내역을 조회해서 화면에 표시한다. 13.(S) 통장정리 버튼과 취소 버튼을 표시한다. 14.(A) 통장정리 버튼을 누른다. 15.(S) 거래내역을 파일 형태로 출력한다. 기존에 출력된 파일이 있을 시 해당 파일을 업데이트한다. 16.(S) 계속 버튼과 취소 버튼을 출력한다. 17.(A) 계속 버튼을 누른다. 18.(S) 세션을 유지한채(계좌정보를 다시 입력받지 않음) 메인메뉴로 돌아간다.
Alternative Courses of Events	10. / 13. / 16. 취소버튼을 누르면 메인메뉴로 돌아간다. 13. 매체가 카드일 경우, 16번으로 넘어간다.
Exceptional Courses of Events	E1. 유효하지 않은 번호일 경우 에러메시지를 화면에 띄운 후 메인 메뉴로 돌아간다.

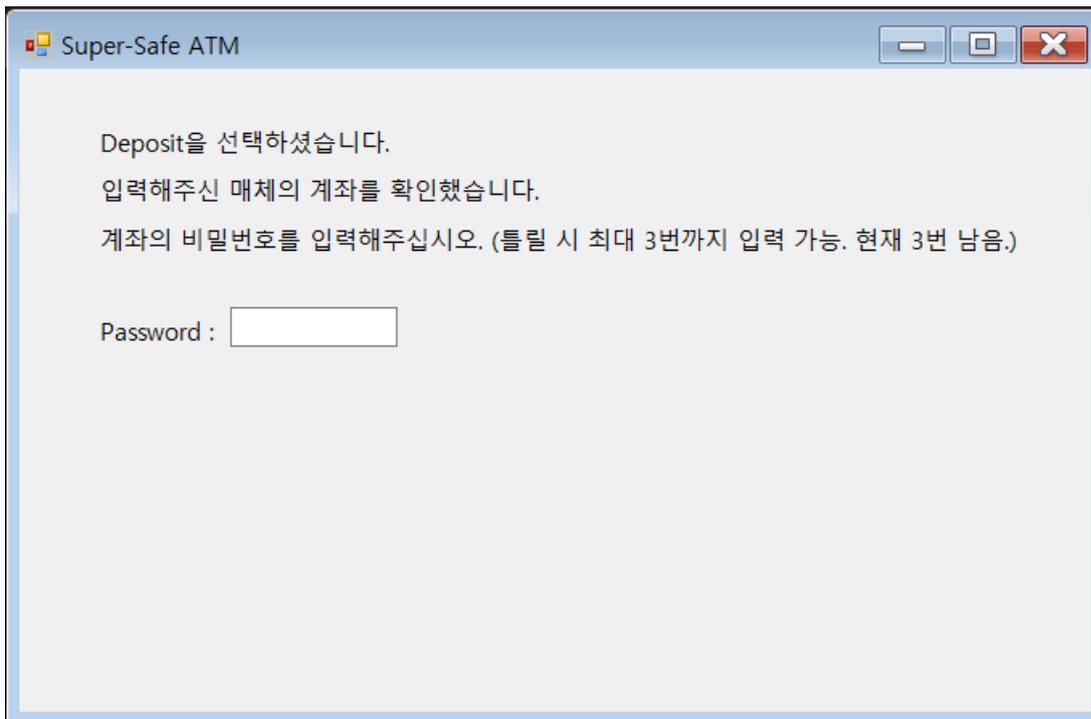
	E2. 비밀번호가 불일치 하면 에러 메시지를 띄운 후 6번으로 돌아간다.
--	--

5. Check Criminal History

Use Case	5. Check Criminal History
Actor	User
Purpose	(As in the business use case)
Overview	(As in the business use case)
Type	Primary and Real
Cross Reference	System Functions: R5 Use Cases: "Check Criminal History"
Pre-Requisites	User select menu
Typical Courses of Events	(A): Actor (S): System 1.(A) 사용자가 범죄이력조회 버튼을 누른다. 2.(S) 조회 대상 계좌번호를 입력하라고 요구한다. 3.(A) 계좌번호를 입력한다. 4.(S) 계좌 정보가 유효한지 확인한다. 5.(S) 해당 계좌가 범죄에 사용된 계좌 리스트에 있는지 확인한다. 6.(S) 이력이 있다면 누적 범죄 횟수와 세부내용을 출력한다. 없다면, "범죄이력이 없습니다"를 출력한다. 7.(S) 확인버튼을 출력한다, 8.(A) 확인버튼을 누른다. 9.(S) 메뉴 선택화면을 표시한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	E1. 계좌정보가 유효하지 않을 시 error

Activity 2042. Define Reports, UI, and Storyboards

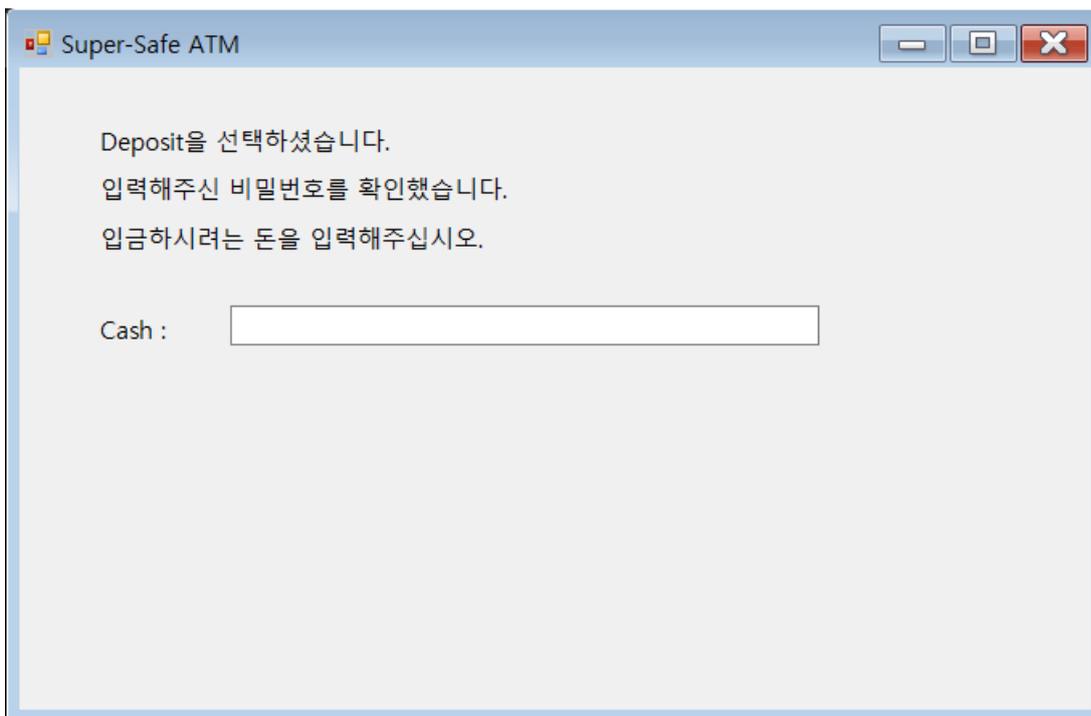




Super-Safe ATM

Deposit을 선택하셨습니다.
입력해주신 매체의 계좌를 확인했습니다.
계좌의 비밀번호를 입력해주시요. (틀릴 시 최대 3번까지 입력 가능. 현재 3번 남음.)

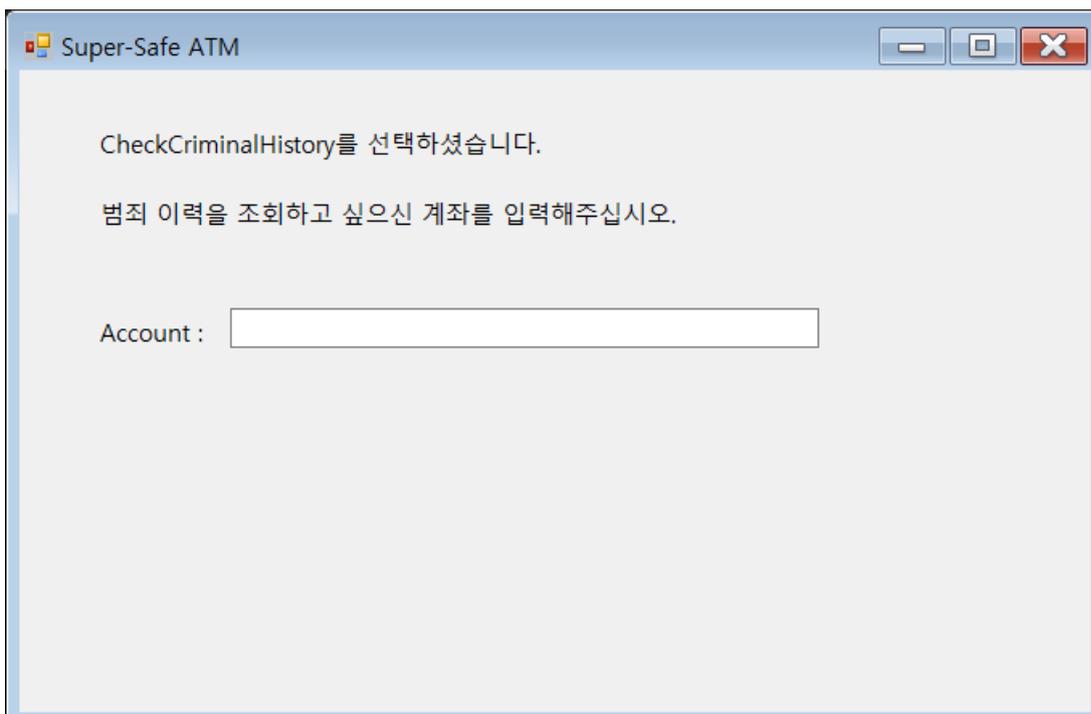
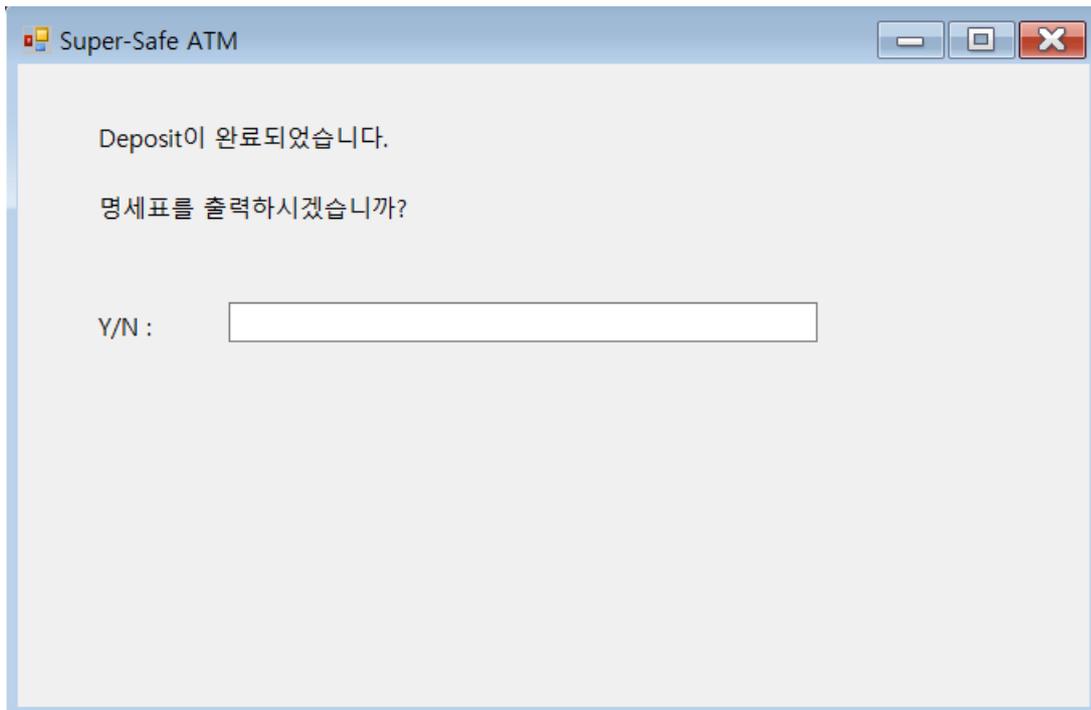
Password :

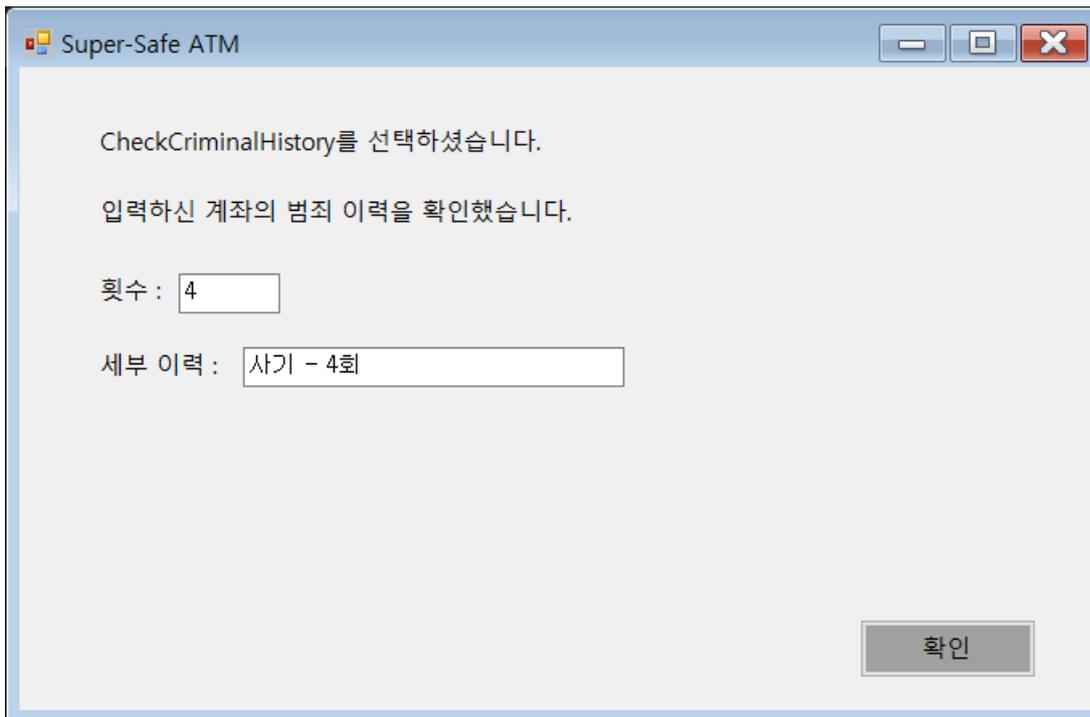


Super-Safe ATM

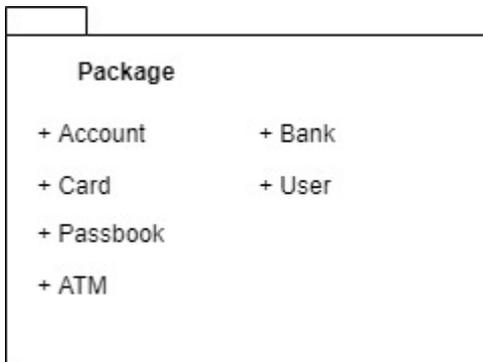
Deposit을 선택하셨습니다.
입력해주신 비밀번호를 확인했습니다.
입금하시려는 돈을 입력해주시요.

Cash :



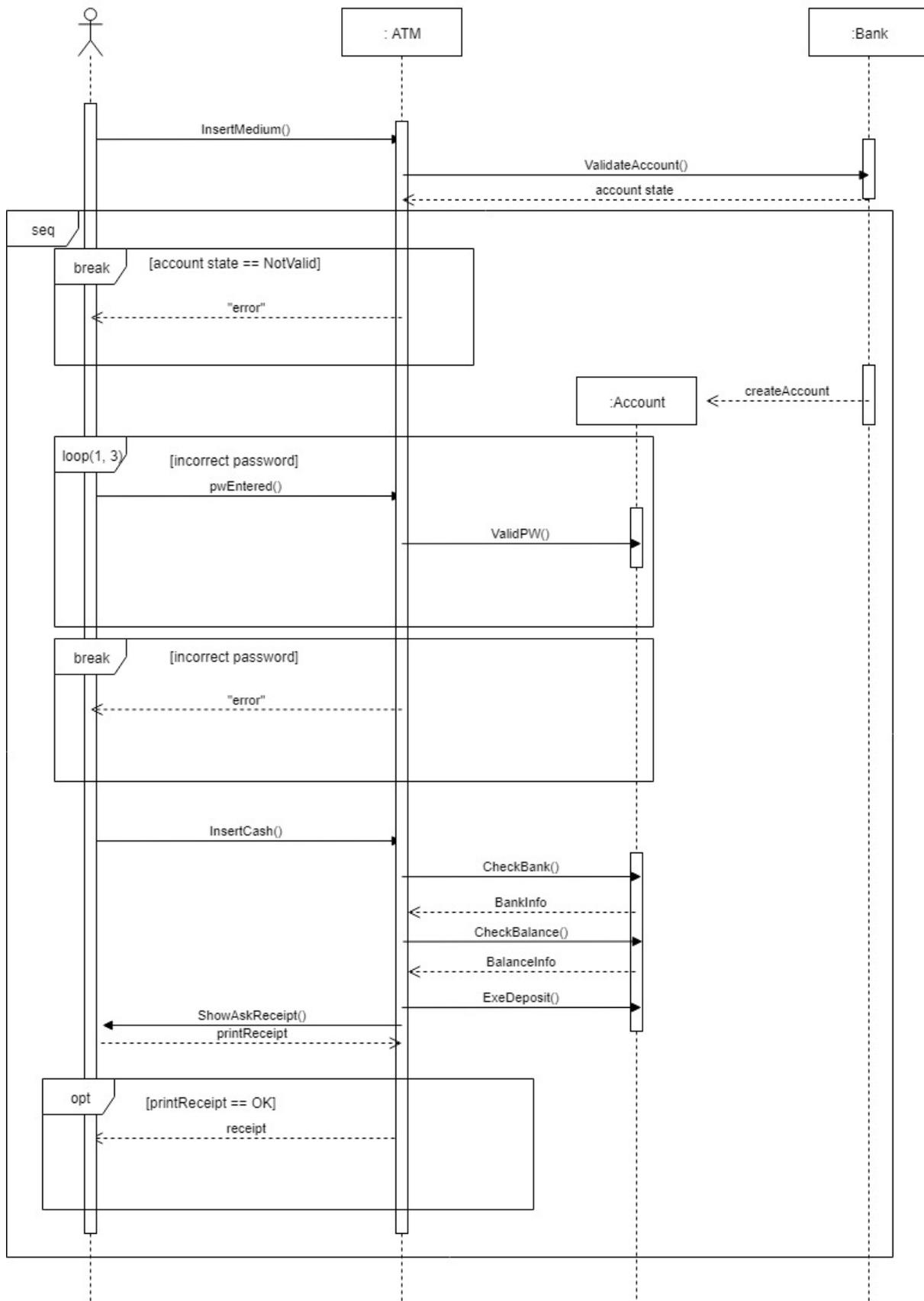


Activity 2043. Refine System Architecture

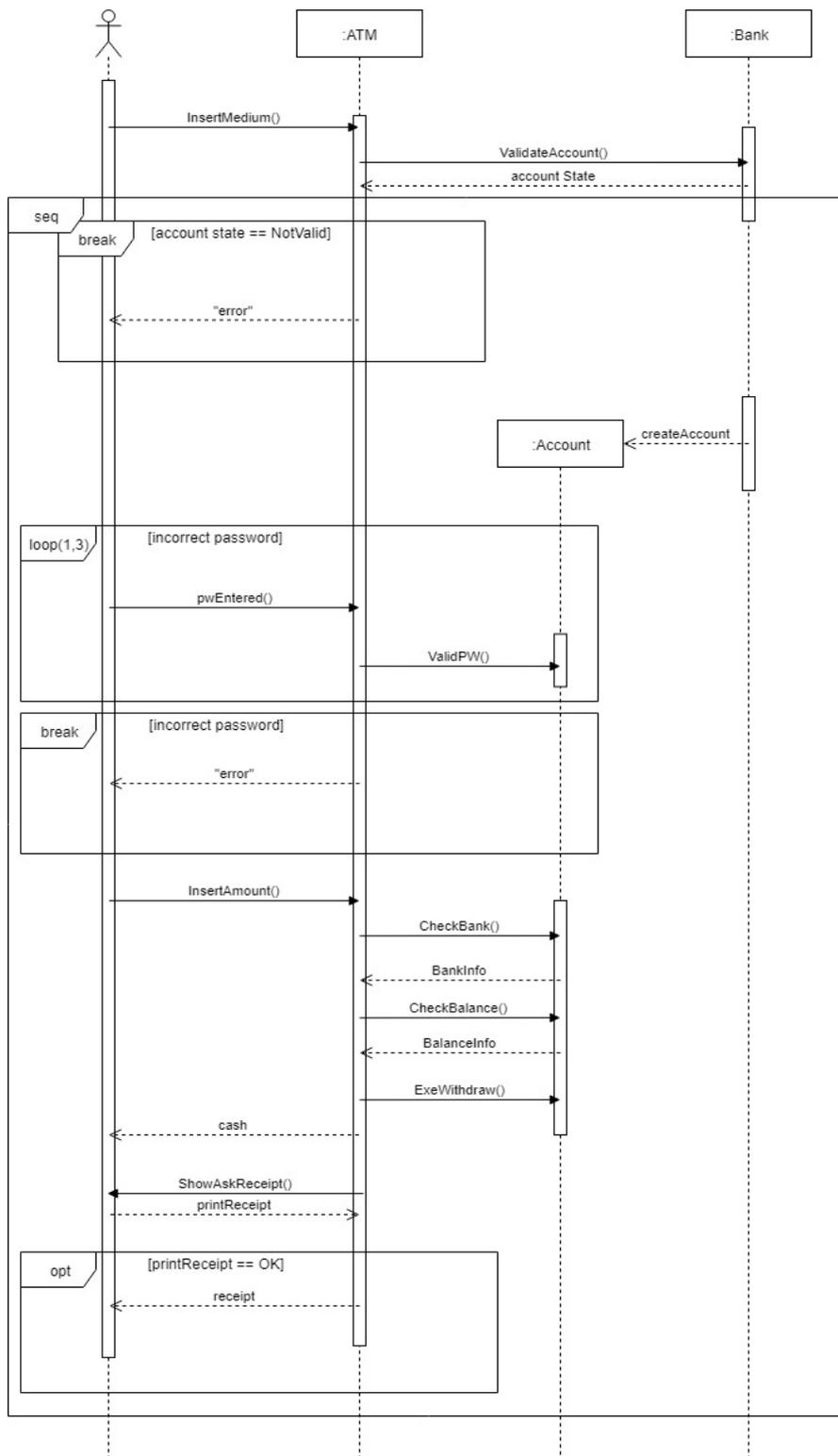


Activity 2044. Define Interaction Diagrams

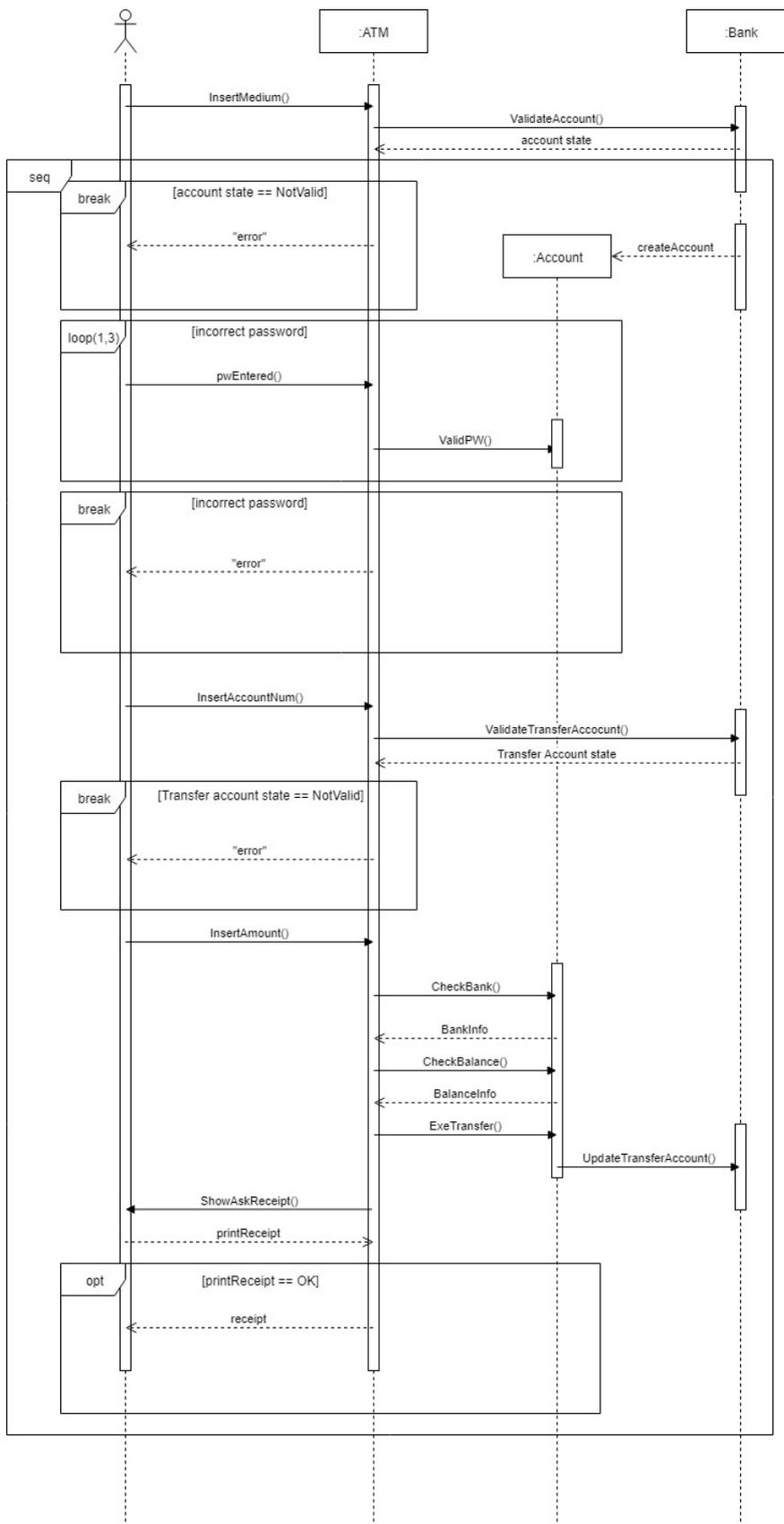
1. Deposit



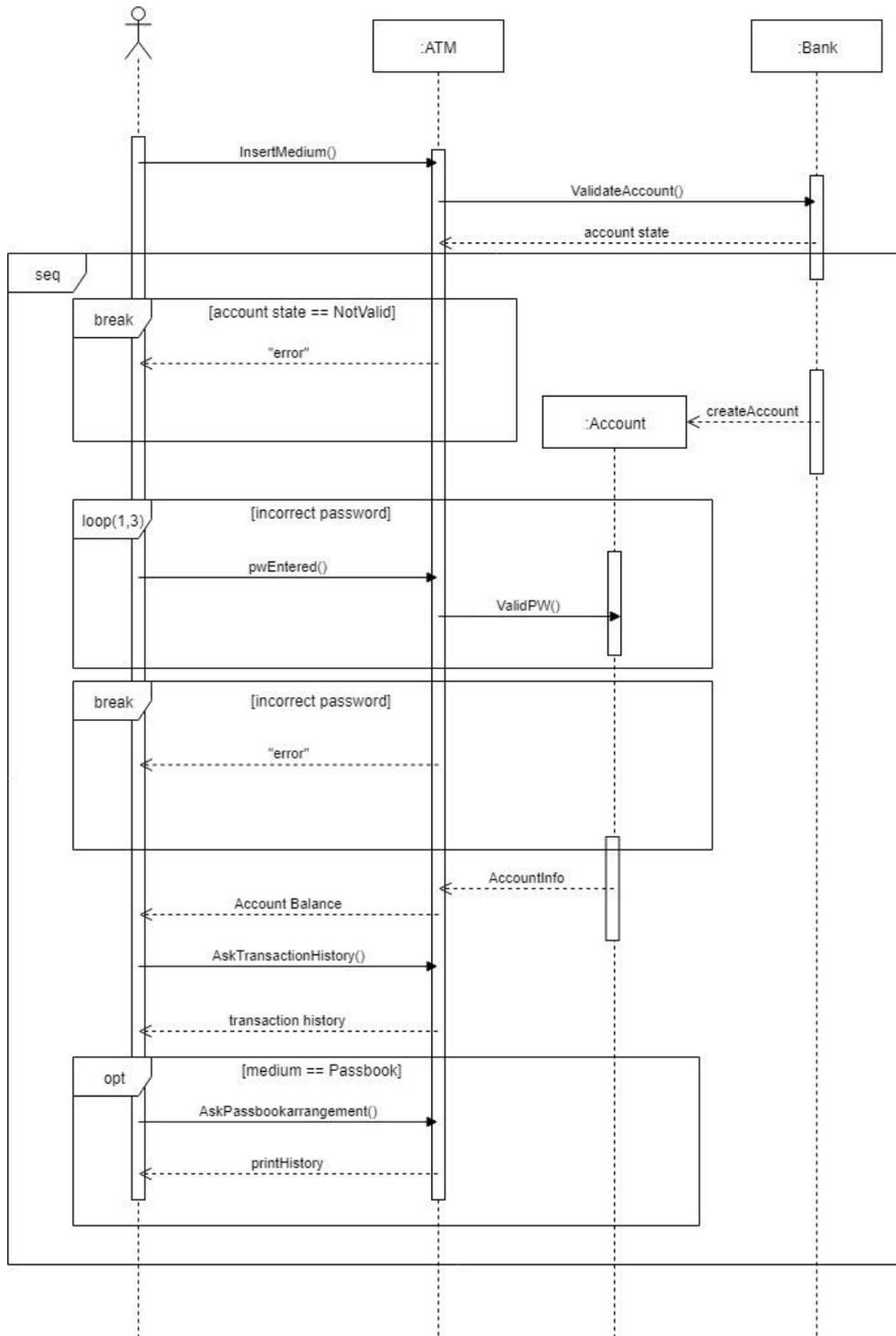
2. Withdraw



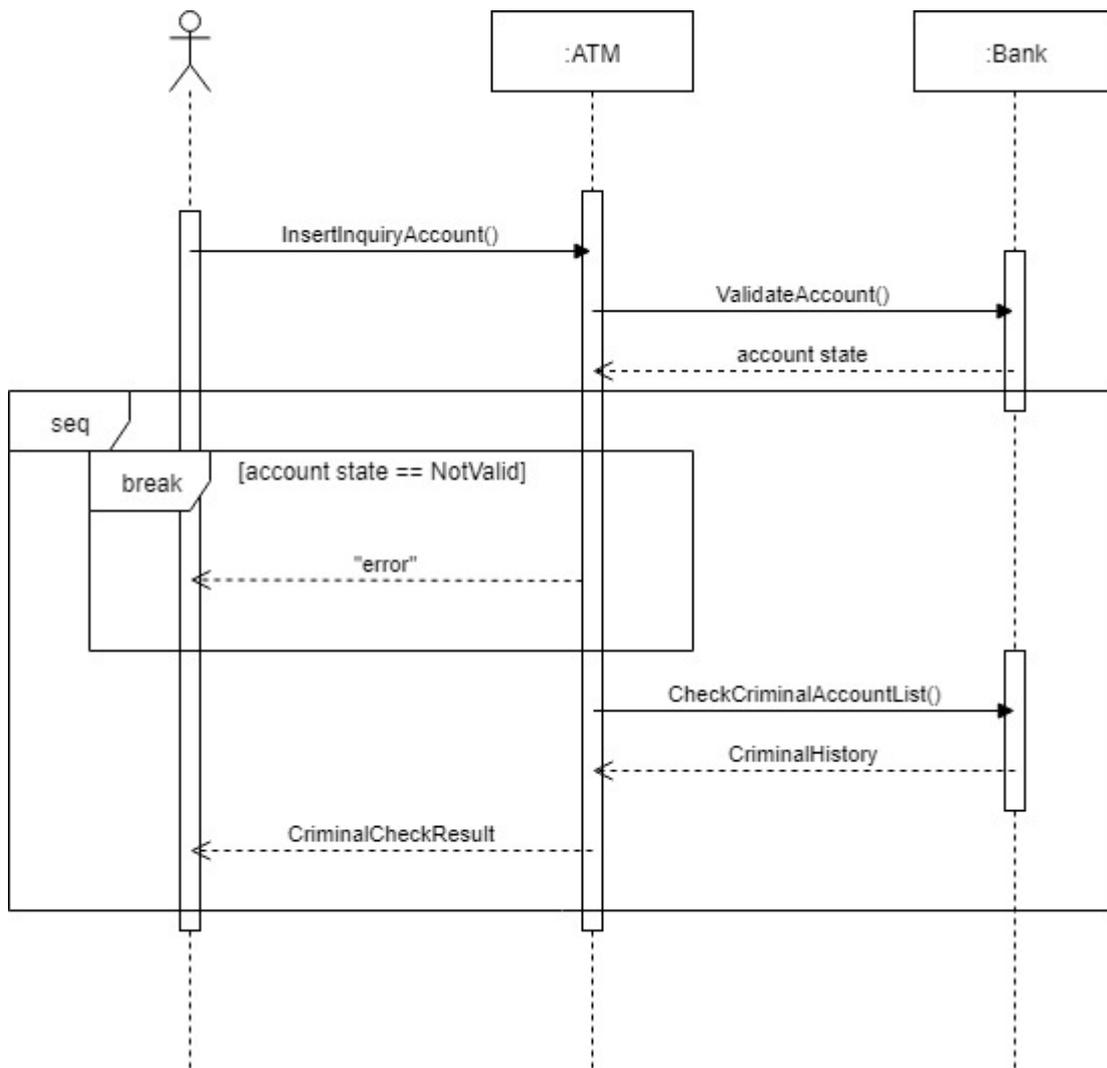
3. Transfer



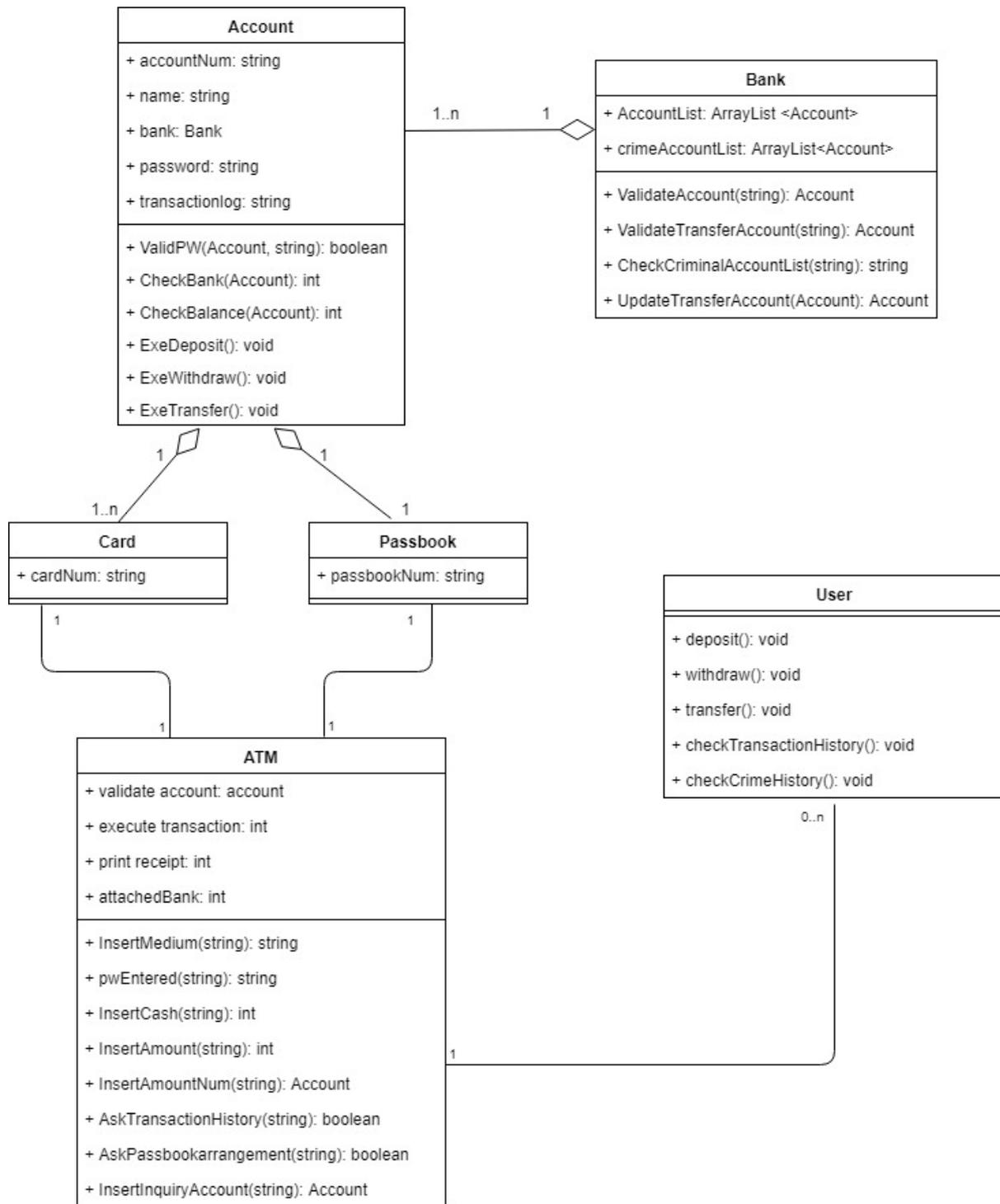
4.CheckTransactionHistory



5.CheckCriminalHistory



Activity 2045. Define Design Class Diagrams



Activity 2046. Design Traceability Analysis

