

2141 Design Real Use Cases

완료

Use case	1. Start Order
Actor	User
Purpose	자판기 사용을 시작한다.
Overview	자판기의 상품을 고르기 위해 카드를 투입한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 1.1, 1.2 Use Case : "Check Card Input"
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다. 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (S) : System 1. (AU) 카드리더기에 카드를 투입한다. 2. (S) Window-2(상품 선택 화면)을 출력한다. 3. (S) "Input choice"로 넘어간다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	all line-a. (AU) 카드리더기에서 카드를 제거한다. all line-b. (S) 모든 작업을 중단한다 all line-c. (S) Window-24(카드 제거 안내 화면)을 출력한다 all line-d. (S) Window-1(대기 화면)을 출력한다.

//삭제

Use case	2. Check Card Input
Actor	System
Purpose	정상적으로 카드가 인식되었는지 확인한다.
Overview	투입된 카드가 인식되었는지를 확인 한다.
Type	hidden
Cross Reference	System Functions : 1.2, 2.1 Use Case : "Input choice"

Pre-Requisites	카드가 기기로 투입되어 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs (S) : System 1. (S) 카드의 id가 인식된다. 2. (S) Window-2(상품 선택 화면)을 출력한다. 3. (S) "Input choice"로 넘어간다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	1-a. (S) 카드의 id가 인식되지 않는다. 1-b. (S) Window-25(카드 인식 불가 화면)를 출력하여 다시 카드를 투입할 것을 요구한다.

//

o o

Use case	3.Input Choice
Actor	User
Purpose	사용자가 상품을 선택한다.
Overview	사용자가 선택한 상품의 재고가 현재 자판기에 존재하는지 확인한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 2.1, 2.2, 3.2 Use Case : "Check chosen item Stock", "Payment"
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다. 결제 가능한 카드가 투입되어 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (S) : System 1. (AU) 사용자가 Window-2(상품 선택 화면)에서 원하는 상품의 버튼을 선택한다. 2. (S) 현재 자판기에서 재고를 확인한다. 3. (S) 재고가 존재한다면 "Payment"로 넘어간다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	3-a. (S) 현재 자판기에 상품이 존재하지 않는다. 3-b. (S) "Check chosen item Stock"으로 넘어간다.

	<p>all line-a. (AU) 카드리더기에서 카드를 제거한다.</p> <p>all line-b. (S) 모든 작업을 중단한다.</p> <p>all line-c. (S) Window-24(카드 제거 안내 화면)을 출력한다.</p> <p>all line-d. (S) Window-1(대기화면)을 출력한다.</p>
--	---

o o

Use case	4. Check Chosen Item Stock
Actor	System
Purpose	사용자가 선택한 상품의 재고가 다른 자판기에 존재하는지 확인한다.
Overview	다른 모든 자판기에 사용자가 선택한 상품의 재고가 있는지 확인을 요청하고 정보를 받는다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 2.2, 2.3, 2.4 Use Case : "Answer Stock Info", "Determine location"
Pre-Requisites	현재 자판기에 상품 재고가 존재하지 않는다.
Typical Courses of Events	<p>(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs (S) : System</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (S) AD의 location, 상품의 quantity를 요청한다. 2. (AD) "Answer Stock Info"을 통해 위치, 상품 재고 정보를 받는다. <p>//(S) 재고가 존재한다면 현재 자판기에서 재고가 있는 자판기들의 거리를 계산한다.// (Calculate distance)</p> <p>//(S) 안내할 자판기의 위치를 특정하고 "Determine Prepayment"로 이동한다.//</p>
Alternative Courses of Events	N/A

Exceptional Courses of Events	<p>2-a. 재고가 없다 2-b. Window-23(모든 재고 소진 화면)을 출력한다.</p> <p>all line-a. (AU) 카드리더기에서 카드를 제거한다. all line-b. (S) 모든 작업을 중단한다. all line-c. (S) Window-24(카드 제거 안내 화면)을 출력한다. all line-d. (S) Window-1(대기화면)을 출력한다.</p>
-------------------------------	--

//use case상에는 존재하지만, sequence diagram에는 4번 use case에 포함되었습니다.

Use case	5. Answer Chosen Item Stock
Actor	System
Purpose	자판기의 재고와 위치 정보를 알려준다.
Overview	전달받은 상품의 재고를 확인 후 해당 정보를 자판기 위치와 함께 요청한 자판기에 보내준다.
Type	hidden
Cross Reference	System Functions : //2.2,// 2.3 //Use Case : "Check chosen item Stock"//
Pre-Requisites	(AD)으로 부터 재고 확인 요청이 있어야한다.
Typical Courses of Events	<p>(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVM, (S) : System</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (S) "Check chosen item Stock"을 통해 요청된 상품의 재고를 확인한다. 2. (S) 확인한 재고 정보를 자신의 위치정보와 함께 (AD)로 전달한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

이지영 완료

Use case	6. Determine location
Actor	System
Purpose	자판기들 사이의 거리를 계산한다.
Overview	재고가 존재하는 자판기와 현재 자판기 사이의 거리를 계산한다.
Type	hidden
Cross Reference	System Functions : 2.4, 3.1 Use Case : "Determine Prepayment"
Pre-Requisites	재고가 있는 자판기가 존재한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs (S) : System //재고가 존재한다면 // 1. (S) 현재 자판기에서 재고가 있는 자판기들의 거리를 계산한다. 2. (S) 안내할 자판기를 결정한다. 3. (S) "Determine Prepayment"로 넘어간다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

강속영 완료

Use case	7. Determine Prepayment
Actor	User
Purpose	선결제를 한다.
Overview	사용자가 선결제 여부를 선택하고, 선택에 따라 결제를 요청한다.

Type	evident
Cross Reference	System Functions : 2.4, 3.1, 3.2 Use Case : “Determine location”, “Payment”
Pre-Requisites	재고가 있는 가장 가까운 자판기의 위치 정보와 재고 정보가 현재 자판기에 존재해야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs 1. (S) “Determine location”에서 온 재고정보와 위치정보를 Window-4에 출력한다. 2. (AU) 선결제 버튼을 누른다. 3. (S) “Payment”로 넘어간다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	2-a. (AU) 취소 버튼을 누른다. 2-b. (S) Window-2(상품 선택 화면)을 출력한다. all line-a. (AU) 카드리더기에서 카드를 제거한다. all line-b. (S) 모든 작업을 중단한다. all line-c. (S) Window-24(카드 제거 안내 화면)을 출력한다. all line-d. (S) Window-1(대기화면)을 출력한다.

강속영 완료

Use case	8. Payment
Actor	System
Purpose	결제를 진행한다.
Overview	결제를 진행하고 결제 종류에 따라 다음 행동을 지시한다.
Type	hidden
Cross Reference	System Functions : 3.2, 3.3, 3.5 Use Case : “Create Precode”, “Serve Item”
Pre-Requisites	카드가 삽입되어 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs 1. (S) Payment 클래스에서 item클래스의 price를 받아온다. 2. (S) Payment클래스의 prepayment값을 판단해 선결제인지 아닌지 판단한다. 3. (S) prepayment가 false이다.

	4. (S) “Serve Item”을 진행한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	<p>1-a. (S) 결제를 실패한다. 1-b. (S) Window-26(결제 실패 화면)을 알린다.</p> <p>3-a. (S) prepayment가 true이다. 3-b. (S) “Create Precode”을 진행한다.</p> <p>//1-a. (AU) 카드리더기에서 카드를 제거한다. 1-b. (S) 모든 작업을 중단한다. 1-c. (S) Window-24(카드 제거 안내 화면)을 출력한다. 1-d. (S) Window-1(대기화면)을 출력한다.//</p>

강속영 완료

Use case	9. Create Precode
Actor	System
Purpose	선결제 코드를 생성하여 저장한다.
Overview	선결제 코드를 생성하여 저장한다.
Type	hidden
Cross Reference	System Functions : 3.3, 3.4 Use Case : “Complete prepayment”
Pre-Requisites	카드가 투입되어 있어야 한다. “Payment”가 선행되어야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs (S) : System 1. (S) Precode instance를 생성한다. 2. (S) 생성된 선결제 코드를 저장한다. 3. (S) “Complete prepayment”로 넘어간다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

강속영

Use case	10. Complete prepayment
Actor	System
Purpose	선결제가 완료되었음을 안내한다.
Overview	선결제 코드와 선결제 코드가 사용 가능한 자판기의 위치를 사용자에게 안내해 선결제를 완료한다.
Type	hidden
Cross Reference	System Functions : 3.3, 3.4 Use Case : "Create Precode"
Pre-Requisites	재고가 있는 가장 가까운 자판기의 위치 정보와 재고 정보가 현재 자판기에 존재해야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs 1. (S) "Create Precode"에서 생성된 선결제 코드와 사용가능한 자판기 위치를 Window-6(선결제 완료 화면)에 출력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

//임시 사용하지 않음

Use case	10. Input phone number
Actor	Actor
Purpose	사용자가 자판기에 휴대폰 번호를 입력한다.
Overview	선결제 코드를 발급받기 위한 휴대폰 번호를 입력한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 3.3, 3.4 Use Case : "Create Precode"

Pre-Requisites	재고가 있는 가장 가까운 자판기의 위치 정보와 재고 정보가 현재 자판기에 존재해야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs 1. (AU) 휴대폰 번호를 (S)에 입력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

Use case	10. Check phone number
Actor	System
Purpose	올바른 휴대폰 번호가 입력되었는지 확인한다.
Overview	선결제 코드를 발급받기 위한 휴대폰 번호가 올바르게 입력되었는지 확인한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 3.3, 3.4 Use Case : "Create Precode"
Pre-Requisites	재고가 있는 가장 가까운 자판기의 위치 정보와 재고 정보가 현재 자판기에 존재해야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs 2. (AU) 휴대폰 번호를 (S)에 입력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

Use case	10. Send precode
Actor	System
Purpose	선결제 코드를 전송한다.
Overview	사용자에게 생성된 선결제 코드를 문자메시지를 통해 전송한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 3.3, 3.4 Use Case : "Create Precode"

Pre-Requisites	재고가 있는 가장 가까운 자판기의 위치 정보와 재고 정보가 현재 자판기에 존재해야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs 1. (AU) 휴대폰 번호를 (S)에 입력한다. 2. (AU) Window-5의 확인 버튼을 누른다. 3. (S) 휴대폰 번호가 정상적이다. 4. (S) 해당 번호로 선결제 코드를 전송한다. //(S) (AU)가 입력한 휴대폰 번호로 선결제코드를 문자메세지로 전송한다.
Alternative Courses of Events	3-a. (S) 휴대폰 번호가 정상적이지 않다. 3-b. (S) Window-19(N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

// 여기까지 사용하지 않음

O

Use case	11. Serve Item
Actor	System
Purpose	사용자에게 상품을 배출한다.
Overview	결제된 상품을 취출구로 배출한다.
Type	hidden
Cross Reference	System Functions : 3.5
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다. 상품에 대한 결제가 되어있어야한다. 취출구에 상품을 배출할 공간이 있어야한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs (S) : System 1. (S) 결제된 상품을 배출한다. 2. (S) Window-8(결제 완료 화면)을 출력한다. 3. (S) Window-2(상품 선택화면)을 출력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

O

Use case	12. Check Precode
Actor	System
Purpose	입력된 선결제 코드와 생성된 선결제 코드의 일치 여부를 확인한다.
Overview	입력된 선결제 코드를 다른 모든 DVM에게 보낸 뒤 일치한다는 답변이 오면 상품을 배출한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 3.5, 3.6, 3.7, 3.8 Use Case : “Serve Item”, “Answer Precode Info”, “Input Precode”
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs (S) : System <ol style="list-style-type: none"> 1. //(S) “Input Precode”에서 입력받은 선결제 코드를 (AD)에게 보낸다. 2. (AD) “Answer Precode Info”를 통해 선결제 코드 일치 여부를 전달한다. 3. (S) 선결제 코드가 일치한다.// 4. (S) 코드 생성시 안내된 DVM이 현재 DVM이다. 5. (S) “Serve Item”을 진행한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	3-a. (S) 선결제 코드가 불일치한다. 3-b. (S) Window-19(잘못된 입력 화면)을 출력한다. 4-a. (S) 현재 DVM과 선결제시 안내된 DVM이 아니다. 4-b. (S) Window-22(잘못된 DVM 화면)을 출력한다.

O

Use case	13. Answer Precode Info
----------	-------------------------

Actor	System
Purpose	선결제 코드의 일치 여부를 확인한다.
Overview	다른 DVM이 확인을 요청받은 선결제 코드가 발급된 적이 있는 선결제 코드인지 응답한다.
Type	hidden
Cross Reference	System Functions : 3.6, 3.7 Use Case : "Check Precode"
Pre-Requisites	"Check Precode"을 통해 요청받아야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs (S) : System <ol style="list-style-type: none"> 1. (S) "Check Precode"을 통해 요청된 선결제 코드를 확인한다. 2. 요청된 코드와 발급된 코드가 일치한다. 3. (S) 선결제 코드가 일치함을 알린다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	2.a (S) 일치하지 않으면, 요청된 선결제 코드가 발급된 적이 없다는 것을 알린다.

○

Use case	14. Input Precode
Actor	User
Purpose	선결제 코드를 입력한다.
Overview	선결제 코드 입력을 선택 후 코드를 입력한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 3.8
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AU) : Actor User, (AD) : Actor other DVMs

	<p>(S) : System</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (AU) Window-1(대기 화면)에서 선결제 입력 버튼을 누른다 2. (S) Window-3(선결제 입력 화면)을 출력한다. 3. (AU) 선결제 코드를 입력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	<p>3-a. (AU) Window-3(선결제 입력 화면)의 취소버튼을 누른다.</p> <p>3-b. (S) Window-1(대기 화면)을 출력한다.</p> <p>3-a. (S) 10초 내에 응답이 없을 경우 Window-1(대기 화면)을 출력한다.</p>

O

Use case	15. Enter Administrator Mode
Actor	Manager
Purpose	관리자모드로 진입한다.
Overview	관리자 인증 수단을 통해서 관리자모드로 진입한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 4.1
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	<p>(AM) : Actor Manager, (S) : System</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (AM) 인증 수단을 사용하여 (S)에게 인증을 요청한다. 2. (S) 인증에 성공한다. 3. (S) Window-12(관리자모드)를 출력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	<p>2-a. 인증에 실패한다.</p> <p>2-b. Window-19(잘못된 입력 화면)을 출력한다.</p>

//이지영 완료

Use case	16. Add Itemlist
----------	------------------

Actor	Manager
Purpose	아이템 목록을 추가한다.
Overview	아이템 목록을 추가한 후에 갱신한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 4.2
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AM) : Actor Manager, (S) : System 1. (AM) Window-12(관리자 모드 화면)의 추가버튼을 누른다. 2. (S) Window-13(상품 목록 추가 화면)을 출력한다. 3. (AM) Window-13에서 Item의 name을 변경한다. 4. (S) Item 목록을 갱신한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	1-a. 상품 목록 변경의 범위가 지정된 범위(20 종류)를 벗어난다 1-b. Window-27(상품 추가 불가 화면)을 출력한다.

오준엽

0

Use case	17. Remove Itemlist
Actor	Manager
Purpose	아이템 목록을 삭제한다.
Overview	아이템 목록을 삭제한 후에 갱신한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 4.2
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AM) : Actor Manager, (S) : System 1. (AM) Window-12(관리자 모드 화면)의 삭제버튼을 누른다. 2. (S) Window-14(상품 목록 삭제 화면)을 출력한다. 3. (AM) 삭제할 상품을 선택한다.

	<p>4. (S) Window-15(삭제 확인 화면)을 출력한다.</p> <p>5. (AM) 확인 버튼을 누른다.</p> <p>6. (S) Item 목록을 갱신한다.</p>
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	<p>1-a. 상품 목록 변경의 범위가 지정된 범위(20 종류)를 벗어난다</p> <p>1-b. 추가 버튼이 비활성화 된다.</p>

O

Use case	18. Change Stock
Actor	Manager
Purpose	상품의 재고를 변경한다.
Overview	상품 재고를 변경한 것을 시스템에 반영시킨다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 4.3
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	<p>(AM) : Actor Manager, (S) : System</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (AM) Window-12(관리자 모드)에서 상품버튼을 누른다. 2. (S) 해당 상품의 Window-16(상품 가격, 재고변경)을 출력한다. 3. (AM) Window-16(상품 가격, 재고변경)에서 Item의 Payment Lineitem의 quantity를 변경한다. 4. (AM) Window-16(상품 가격, 재고변경)에서 확인 버튼누른다. 5. (S) 재고 변경을 감지한다. 6. (S) 반영한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	<p>4-a. (AM) Window-16(상품 가격, 재고변경)에서 취소 버튼누른다.</p> <p>4-b. (S) Window-12(관리자 모드)를 출력한다.</p>

//

Use case	18. Check Stock
Actor	Manager
Purpose	상품들의 재고를 확인한다.
Overview	현 DVM의 모든 상품의 재고를 출력한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 4.4
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AM) : Actor Manager, (S) : System 1. (AM) Window-12(관리자 모드)에서 상품버튼을 누른다. 2. (S) 해당 상품의 Window-16(상품 가격, 재고변경)을 출력한다. 3. (AM) 선택한 Item의 Payment Lineitem의 quantity를 요청한다. 4. (S) Window-16(상품 가격, 재고변경)에서 현 DVM에서 선택한 Item의 Payment Lineitem의 quantity를 출력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

//

O

Use case	19. Change Item price
Actor	Manager
Purpose	상품의 가격을 변경한다.
Overview	상품의 가격을 변경한 것을 시스템에 반영시킨다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 4.5
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AM) : Actor Manager, (S) : System 1. (AM) Window-12(관리자 모드)에서 상품버튼을 누른다.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. (S) 해당 상품의 Window-16(상품 가격, 재고변경)을 출력한다. 3. (AM) Window-16(상품 가격, 재고변경)에서 Item 의 price를 변경한다. 4. (AM) Window-16(상품 가격, 재고변경)에서 확인버튼을 누른다. 5. (S) 변경이 설정된 범위 안에 있다. 6. (S) price를 갱신한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	<p>5-a. 설정한 가격이 지정된 범위를 벗어난다. 5-b. Window-19(잘못된 입력)을 3초간 출력한다.</p> <p>4-a. (AM) Window-16(상품 가격, 재고변경)에서 취소 버튼누른다. 4-b. (S) Window-12(관리자 모드)를 출력한다.</p>

o

Use case	20. Check Sales History
Actor	Manager
Purpose	판매내역을 확인한다.
Overview	상품의 판매 수량, 총 판매 금액을 출력한다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 4.6
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	<p>(AM) : Actor Manager, (S) : System</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (AM) Window-12(관리자 모드 화면)에서 판매 내역 확인 버튼을 누른다. 2. (S) Window-17(판매 내역 확인) 화면을 출력한다. //현 자판기의 상품별 판매 수량, 총 판매 금액을 출력한다.//
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

//이지영

Use case	21. Turn off System
Actor	Manager
Purpose	자판기의 전원을 끈다.
Overview	관리자가 자판기를 비활성화 시킨다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 4.6
Pre-Requisites	자판기의 전원이 켜져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AM) : Actor Manager, (S) : System 1. (AM) Window-12(관리자 모드 화면)에서 전원 끄기 버튼을 누른다. 2. (S) 현재 자판기의 정보를 저장한다. 3. (S) 시스템을 종료한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

이지영 완료

Use case	22. Turn on System
Actor	Manager
Purpose	자판기의 전원을 켜다.
Overview	관리자가 자판기를 활성화 시킨다.
Type	evident
Cross Reference	System Functions : 4.7
Pre-Requisites	자판기의 전원이 꺼져 있어야 한다.
Typical Courses of Events	(AM) : Actor Manager, (S) : System 1. (AM) 기기의 전원 버튼을 누른다. 2. (S) 저장되어 있는 자판기의 정보를 불러온다. 3. (S) Window-1(대기 화면)을 출력한다.
Alternative Courses of Events	N/A
Exceptional Courses of Events	N/A

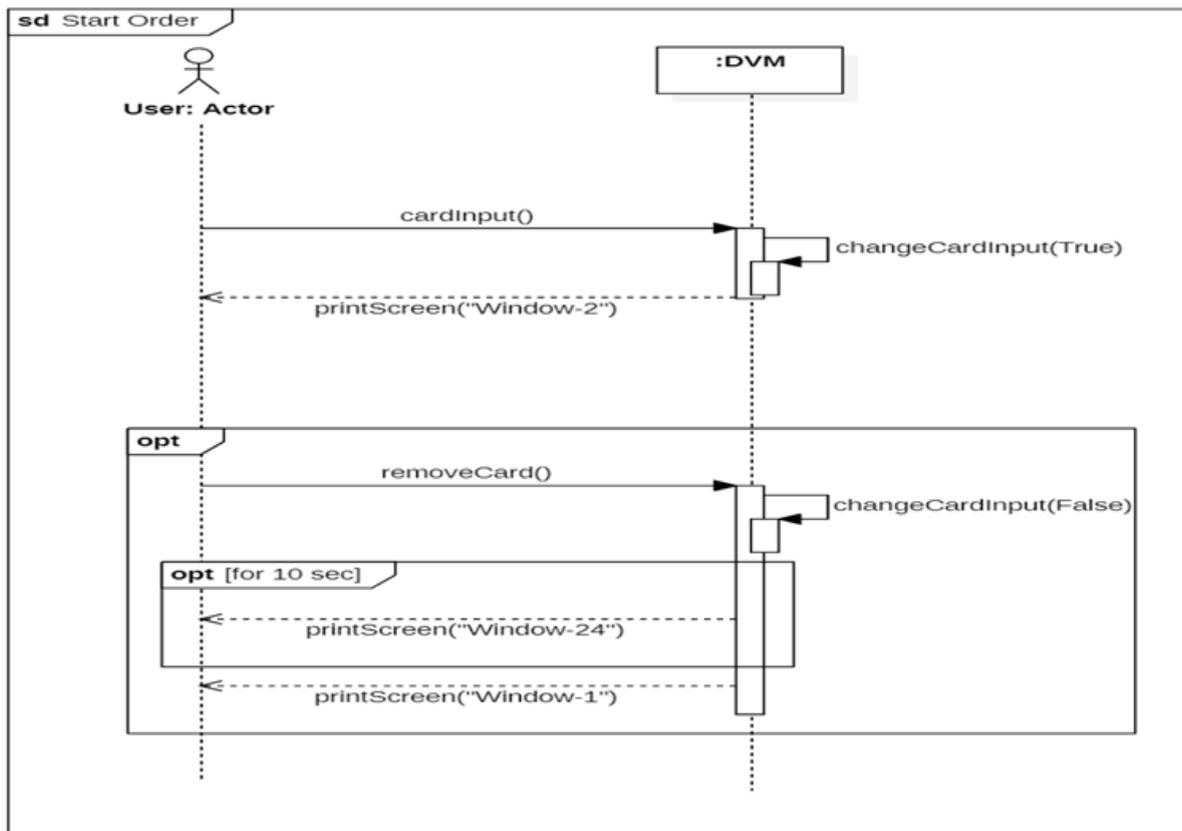
2142 Define Reports, UI, Storyboards

별도의 google slides에 작성

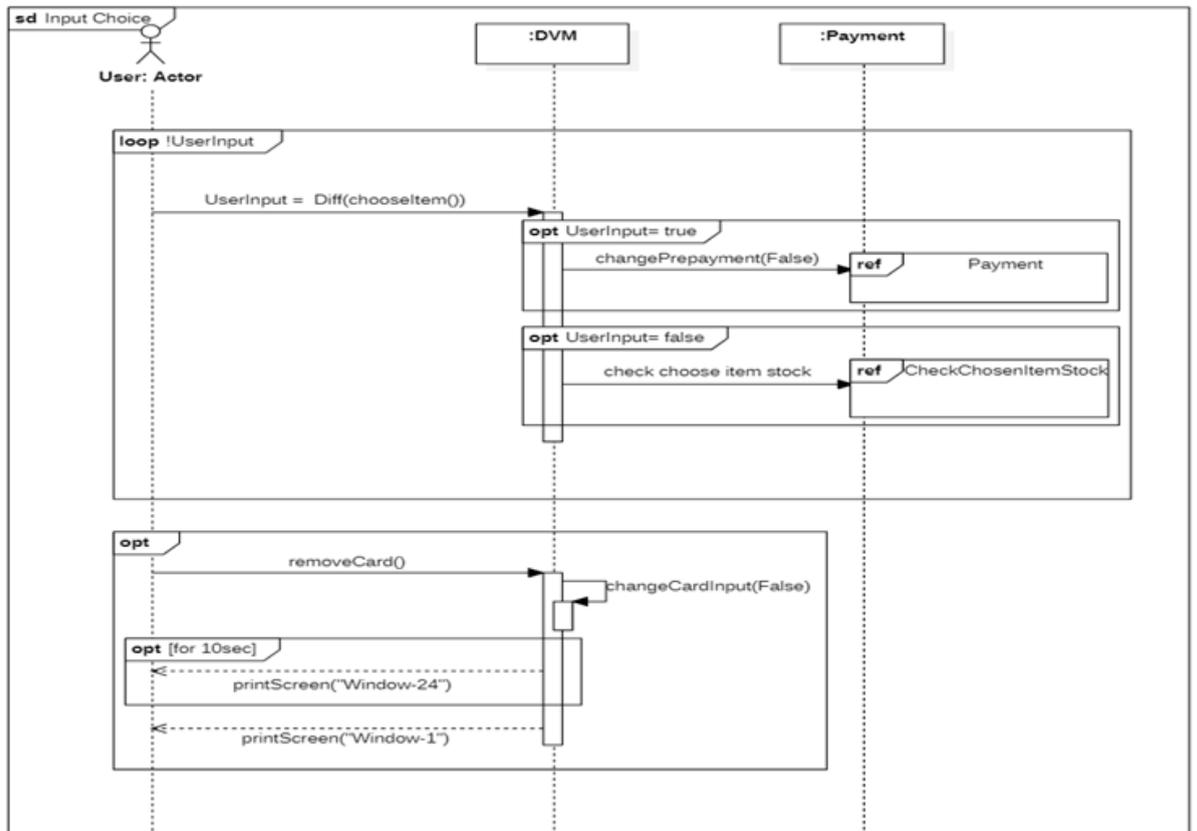
2143 Define Reports Interaction Diagrams

staruml로 작성

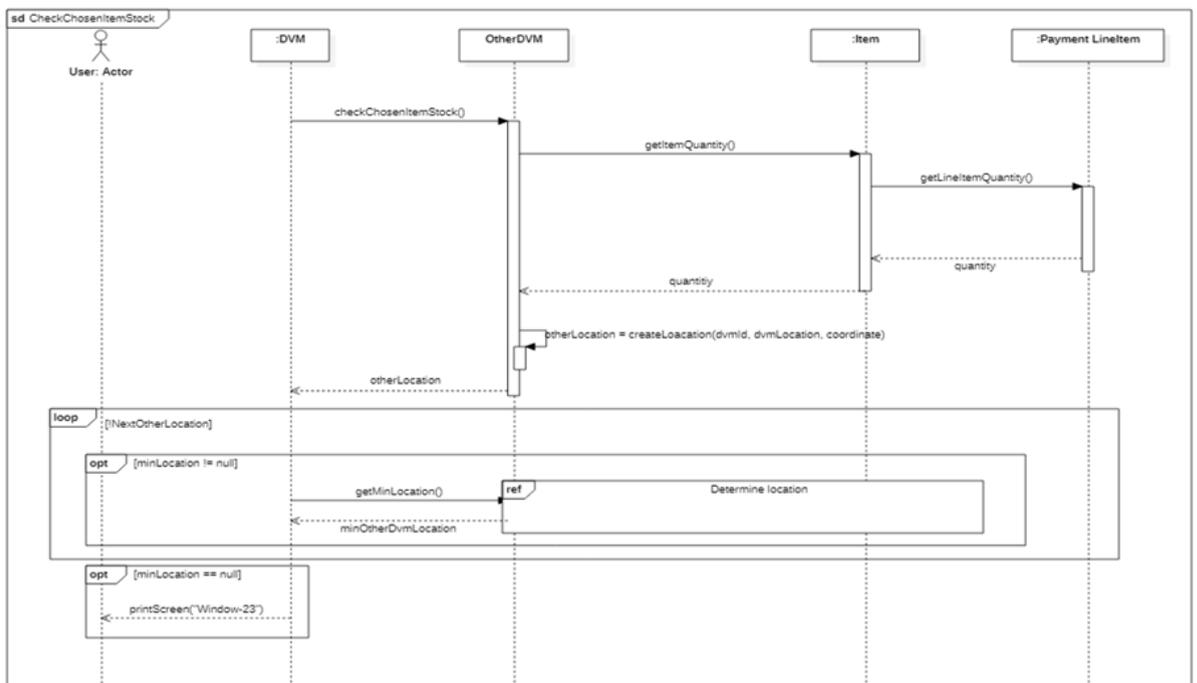
1. Start Order



2. Input Choice

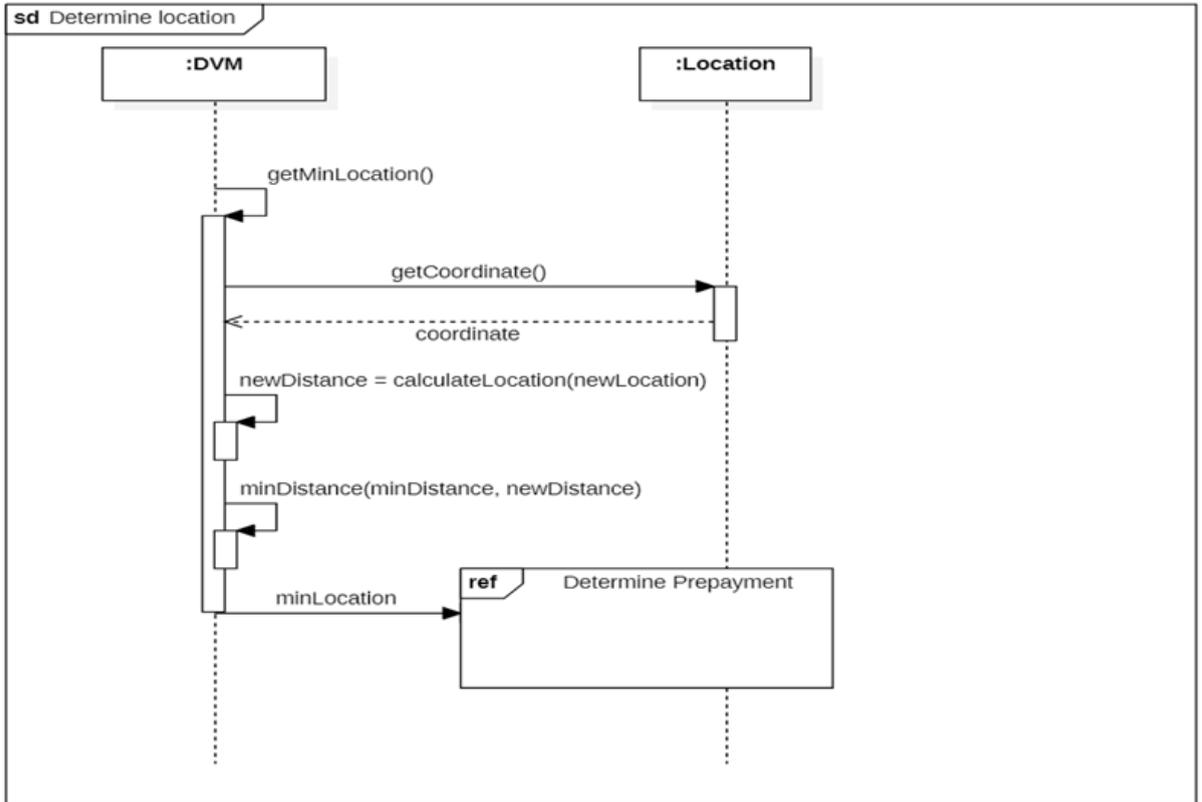


3. CheckChosenItemStock

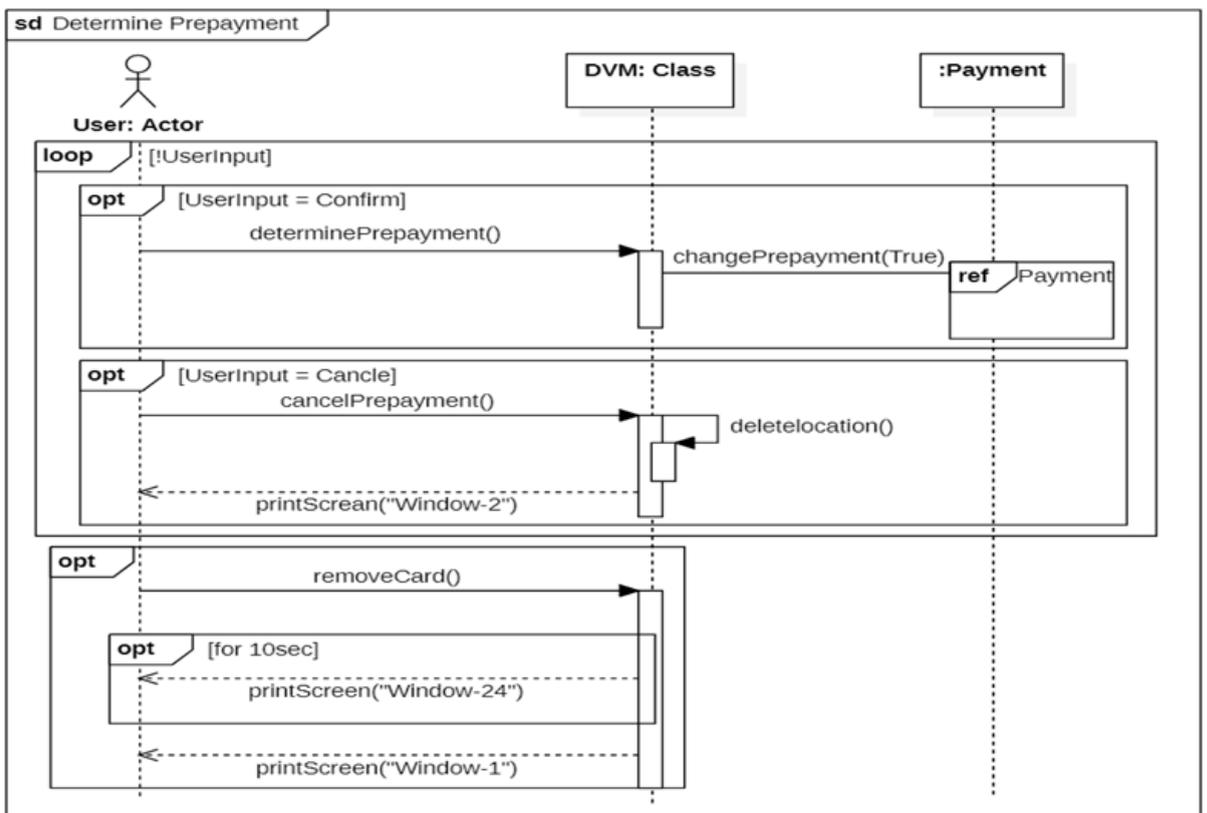


4. //

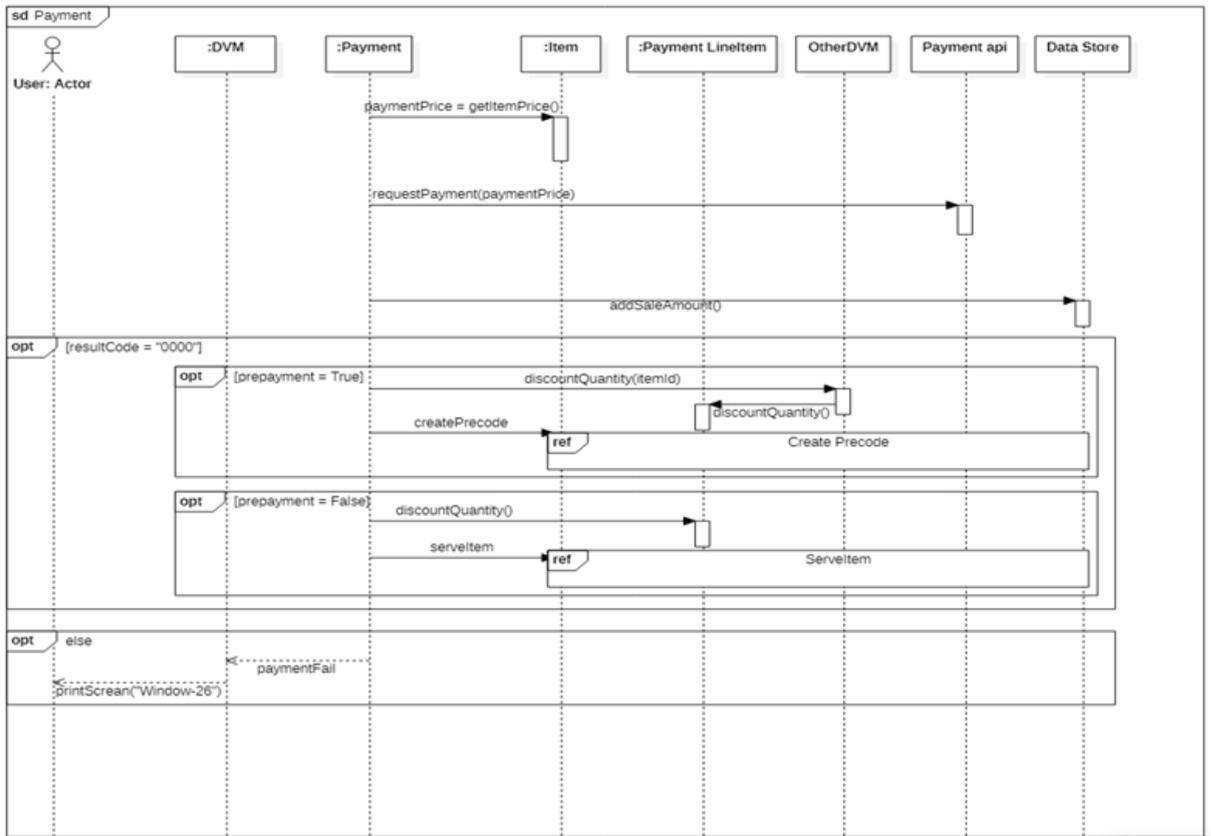
5. Determine Location



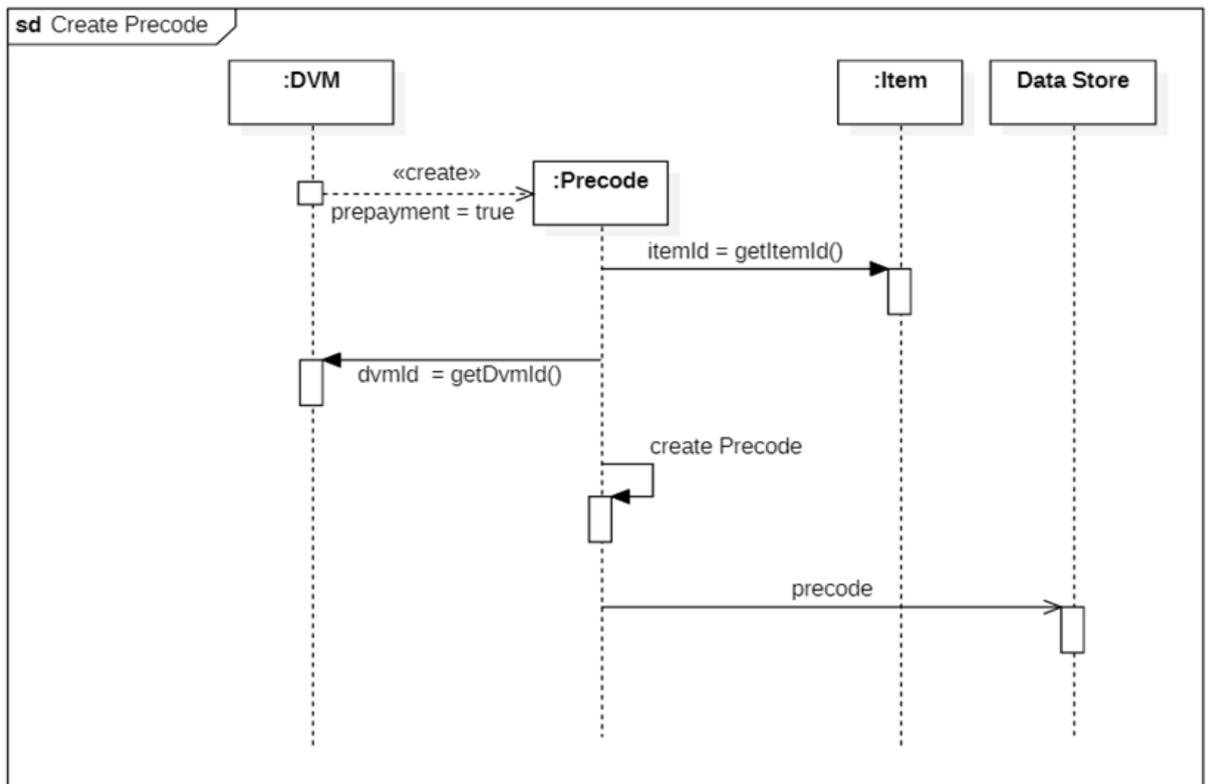
6. Determine Prepayment



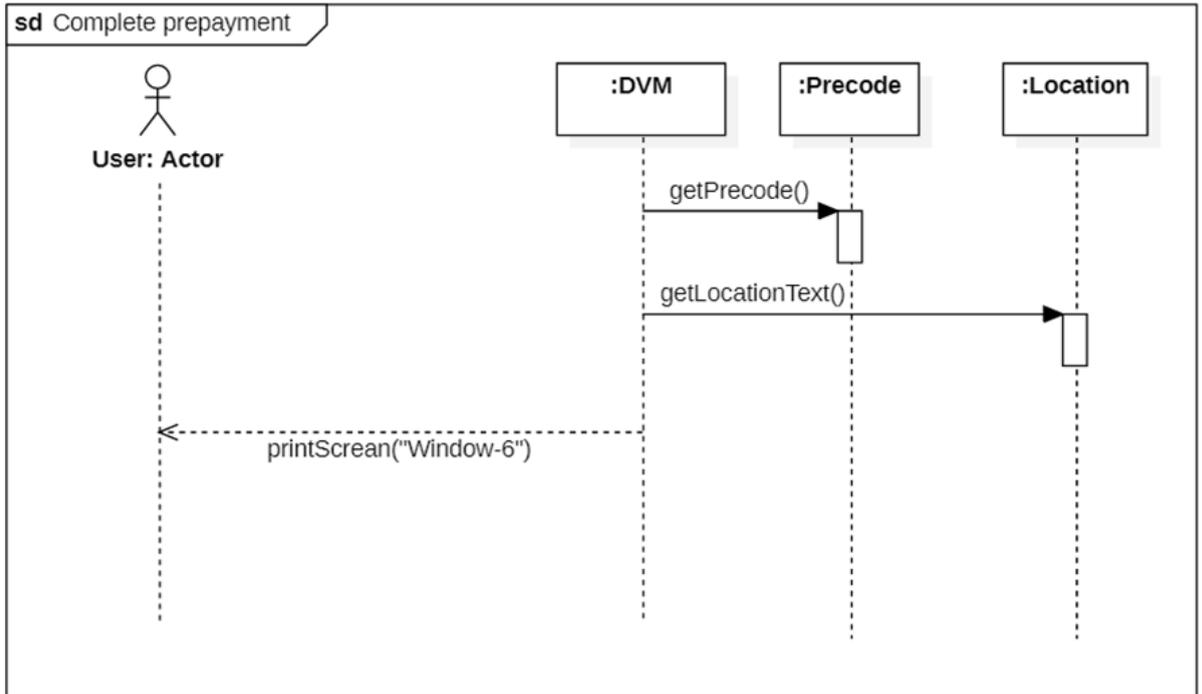
7. Payment



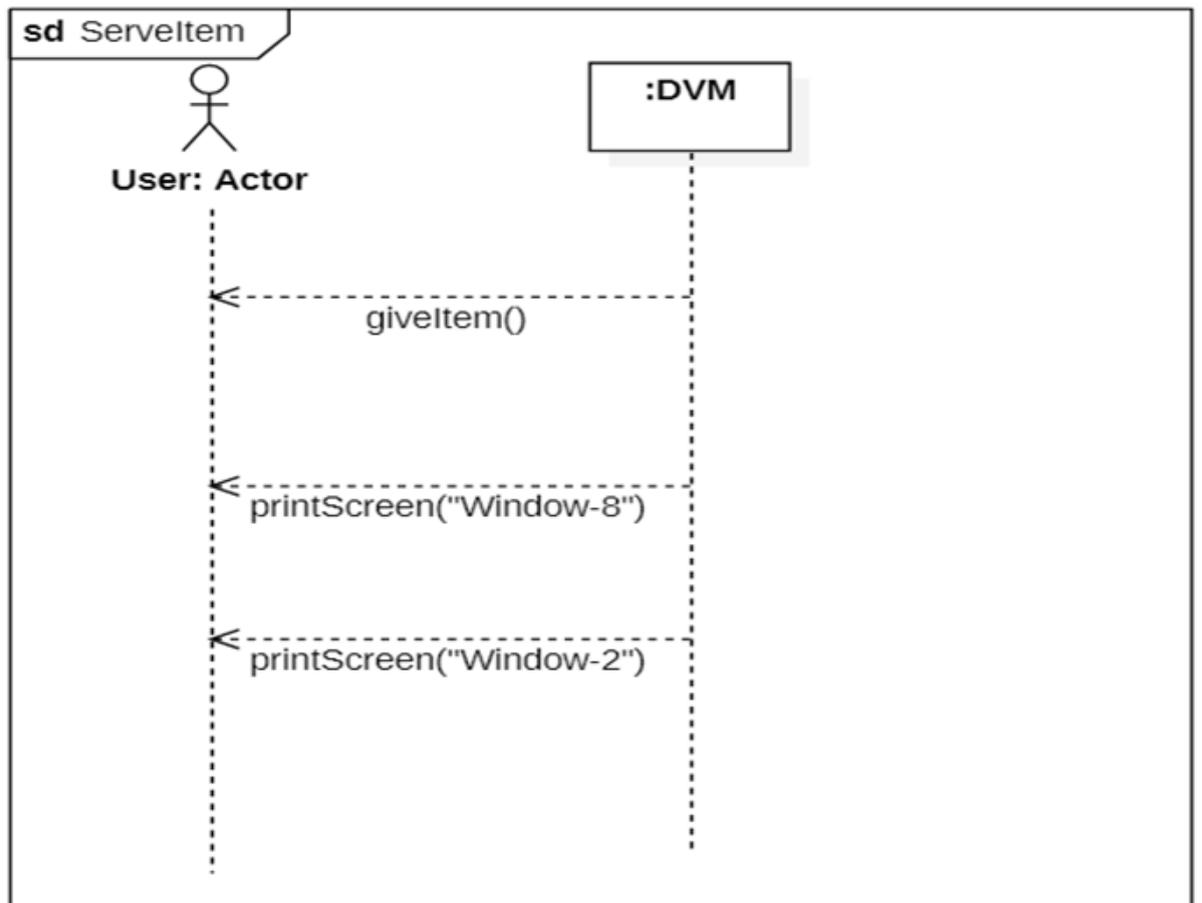
8. Create Precode



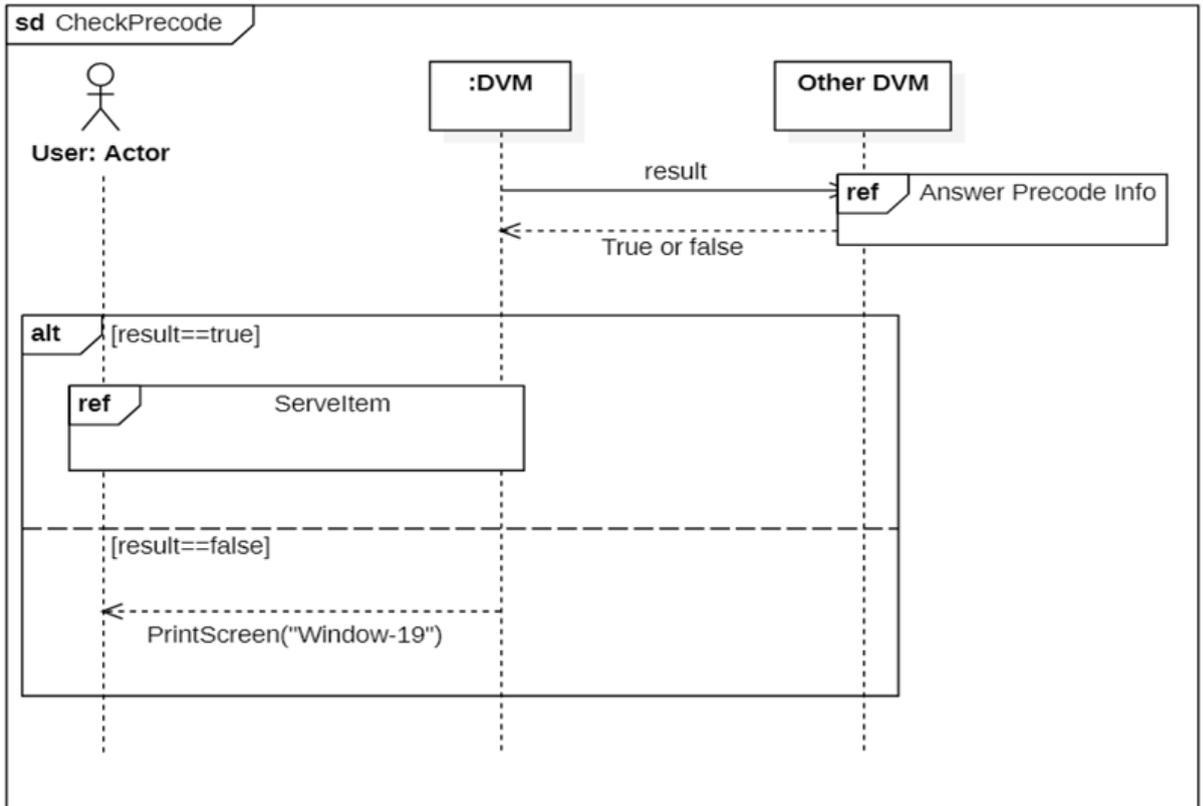
9. Complete Prepayment



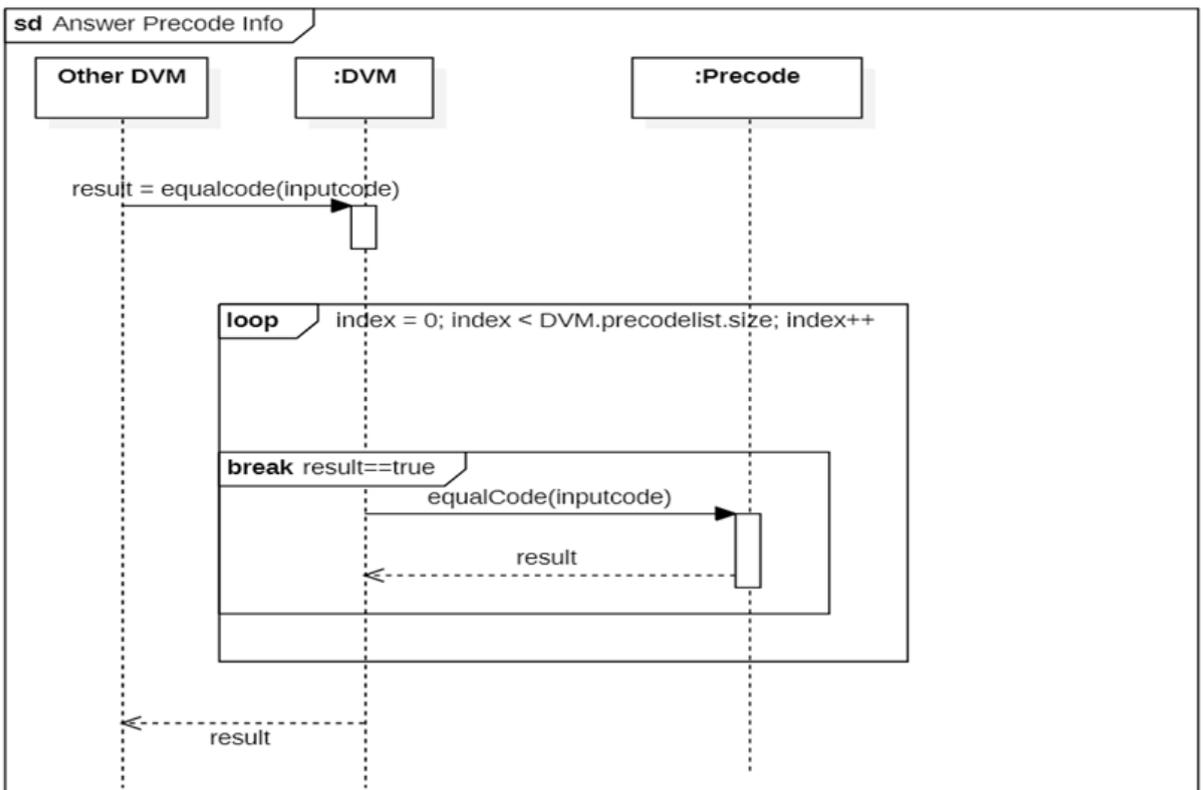
10. Servletem



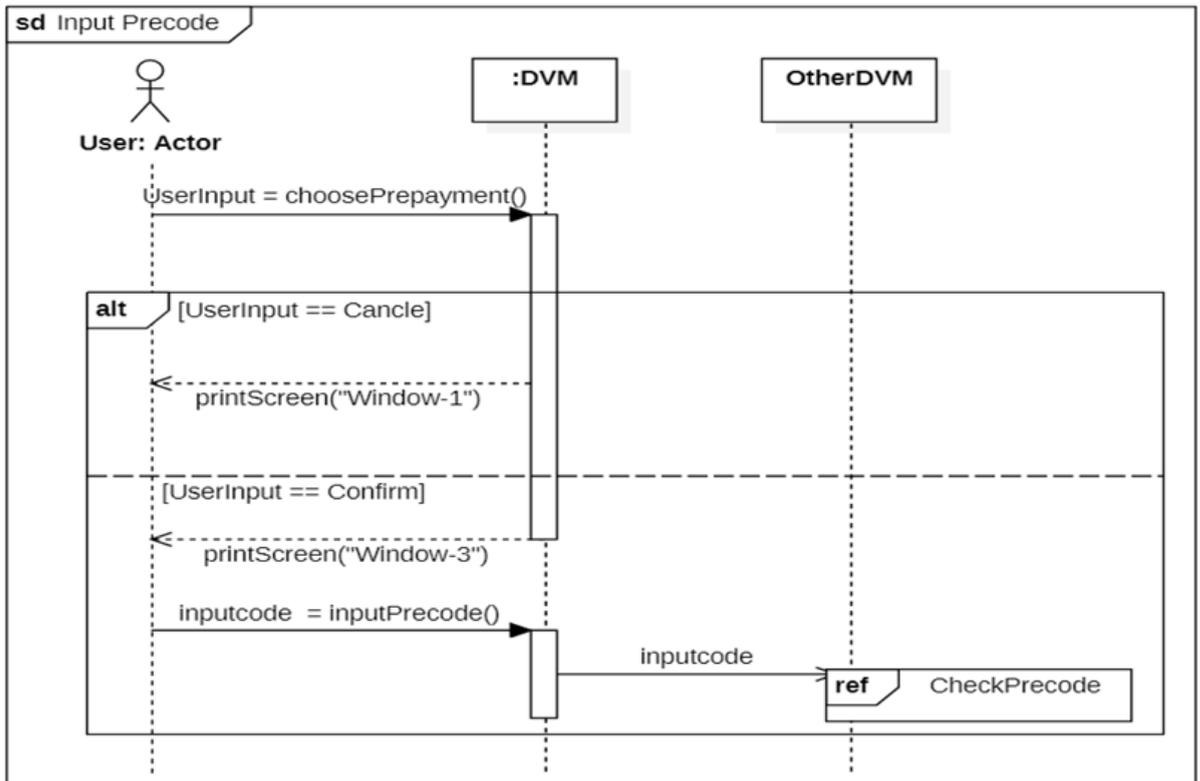
11. CheckPrecode



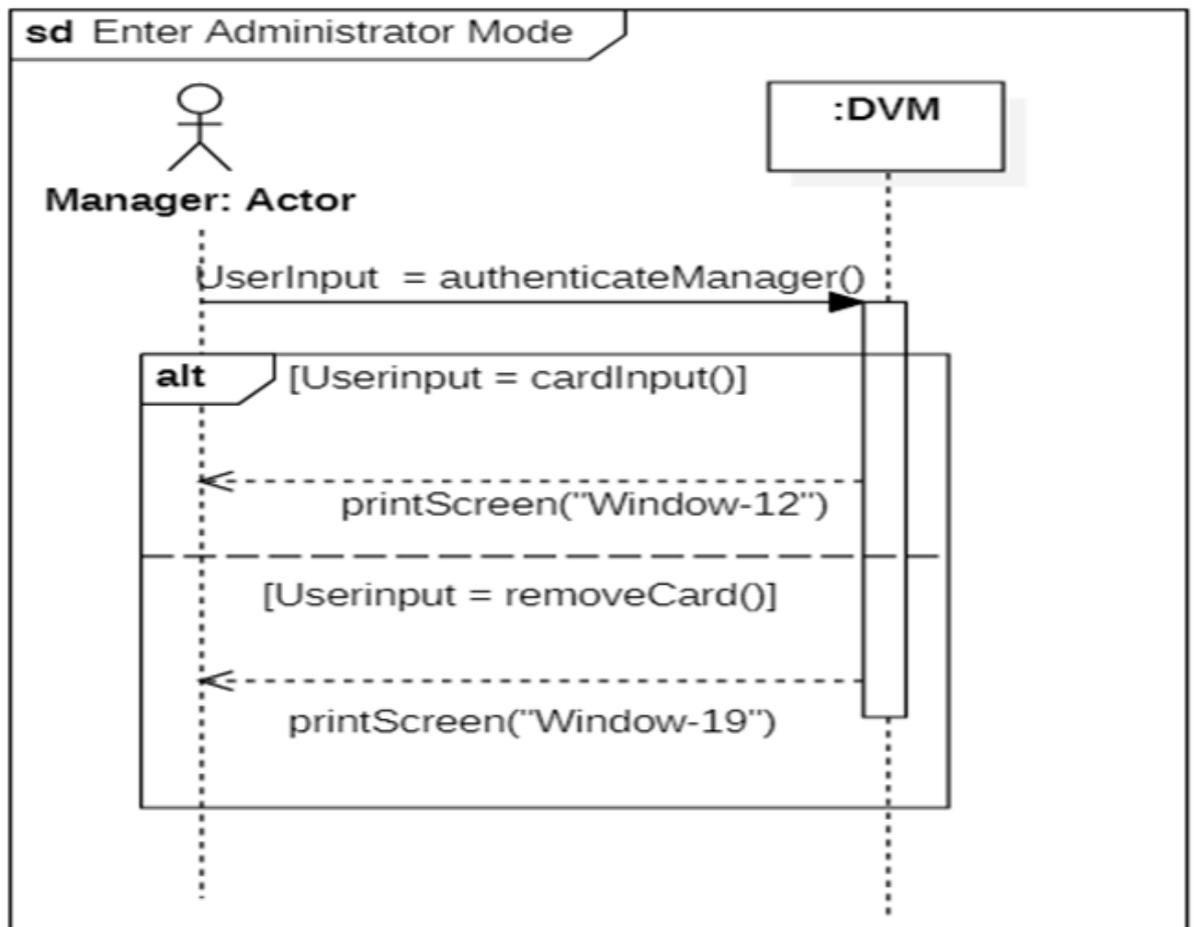
12. Answer Precode Info



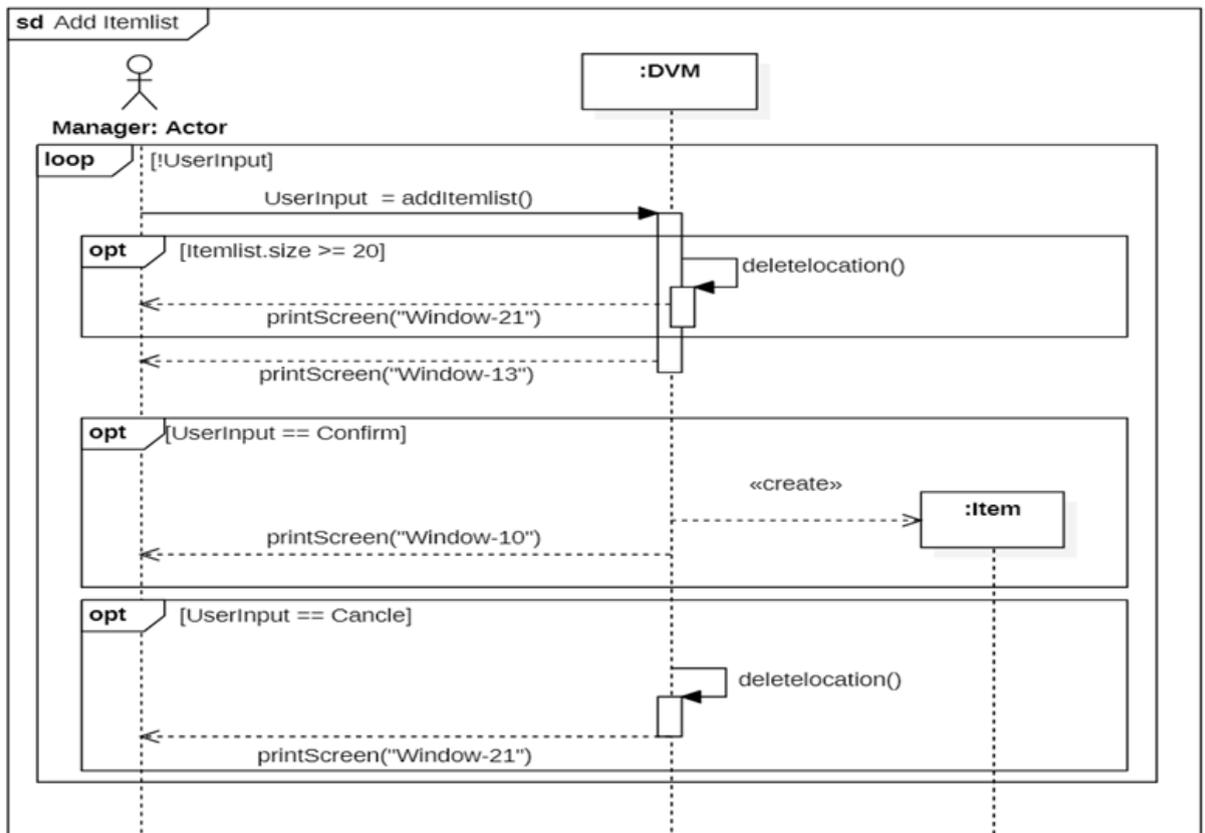
13. Input Precode



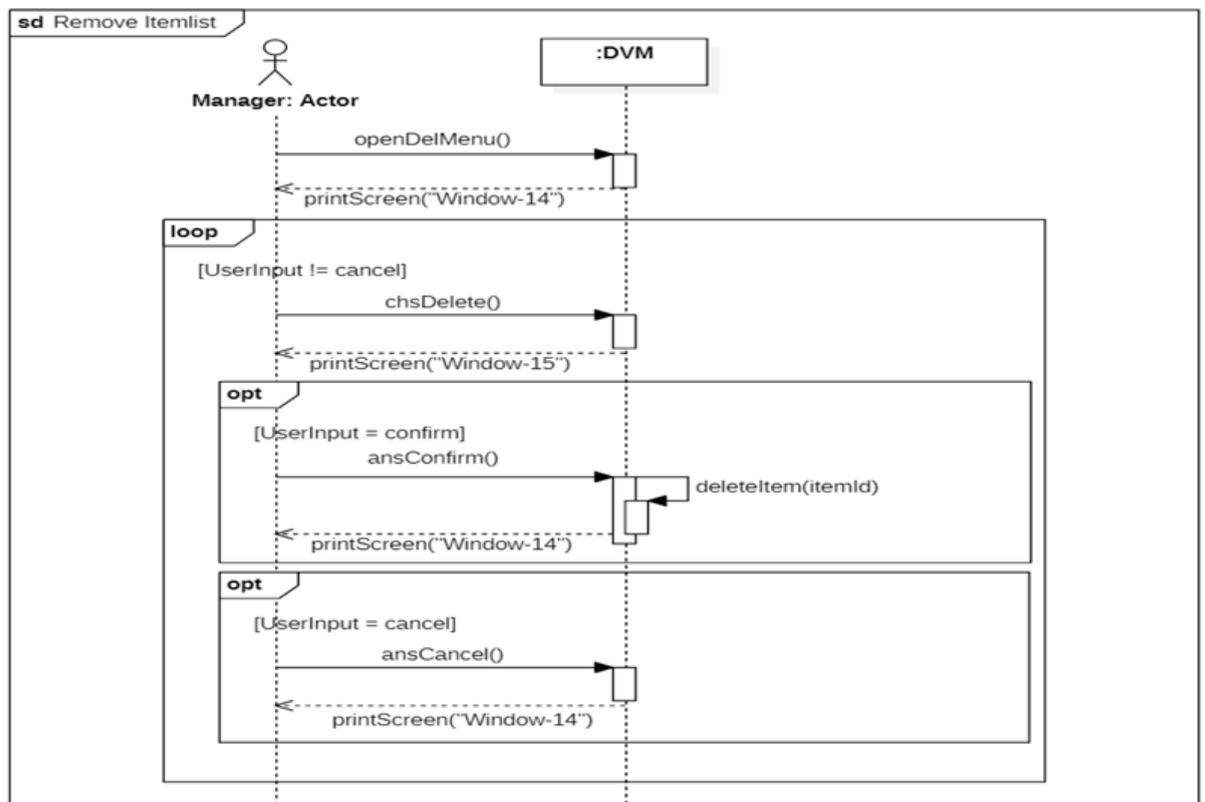
14. Enter Administrator Mode



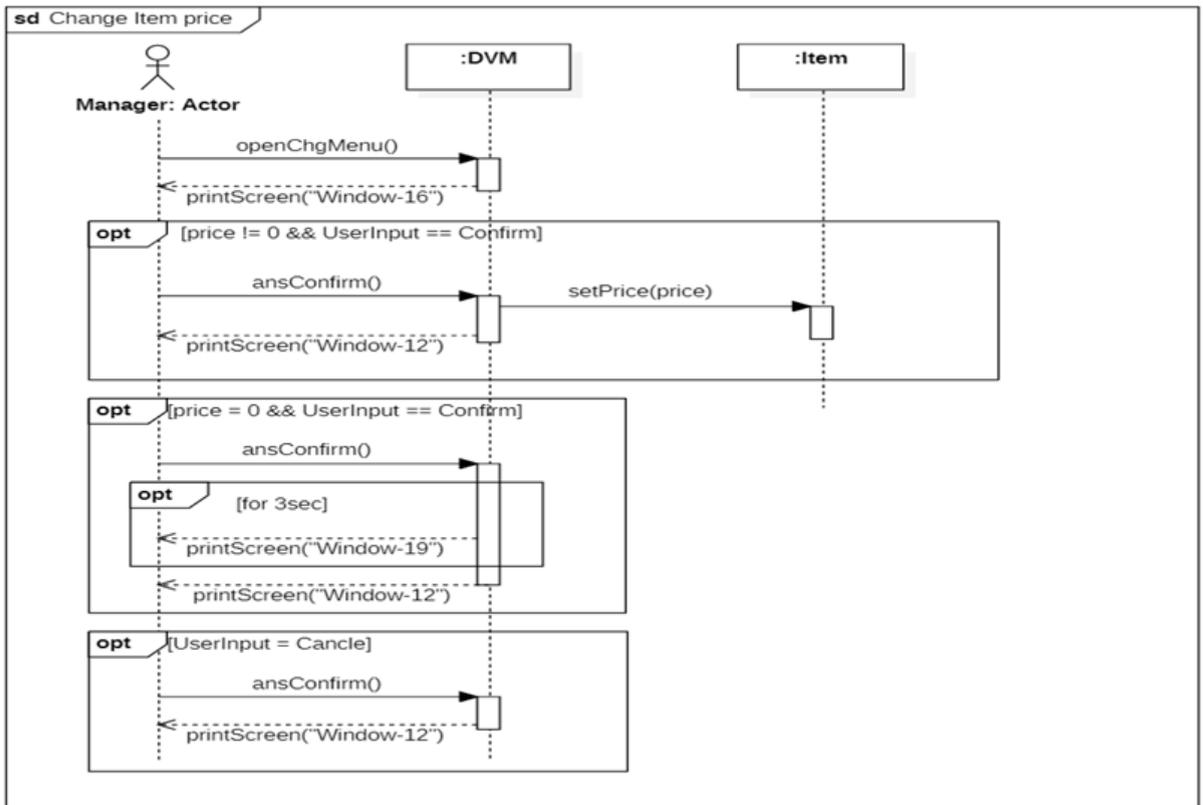
15. Add Itemlist



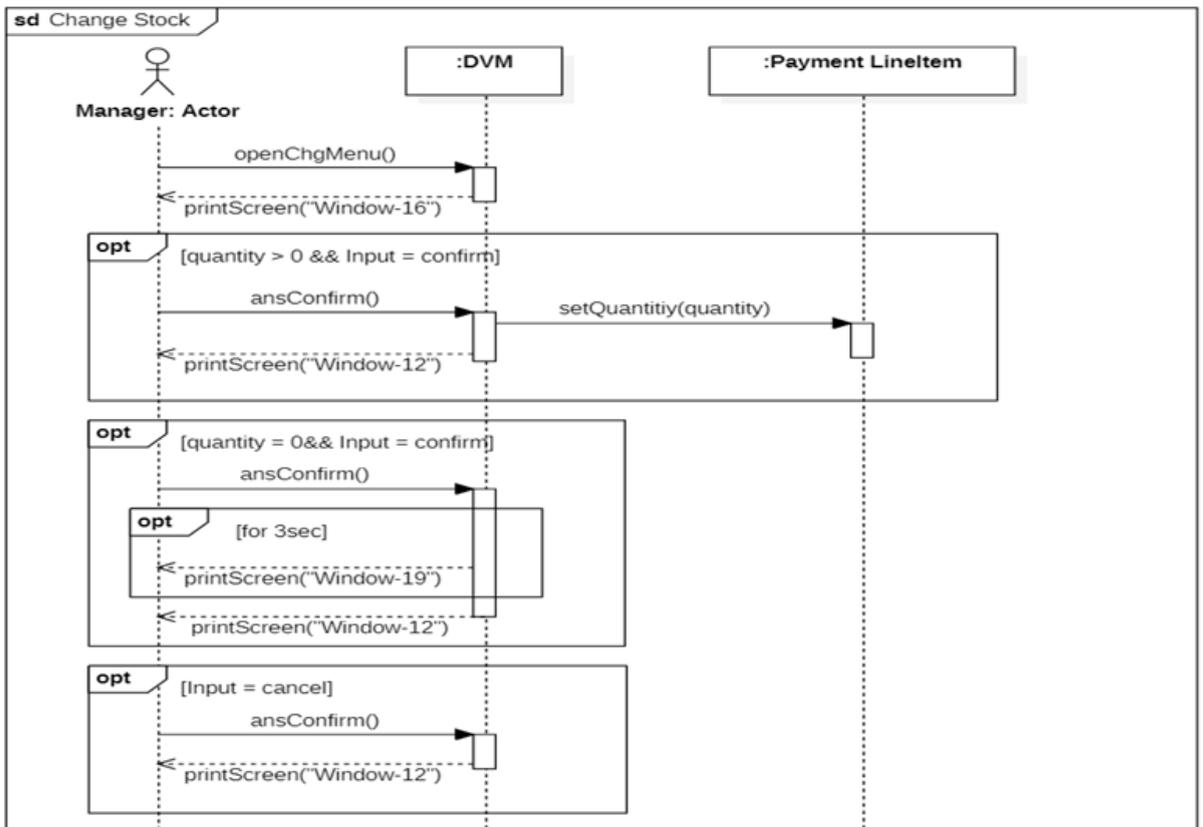
16. Remove Itemlist



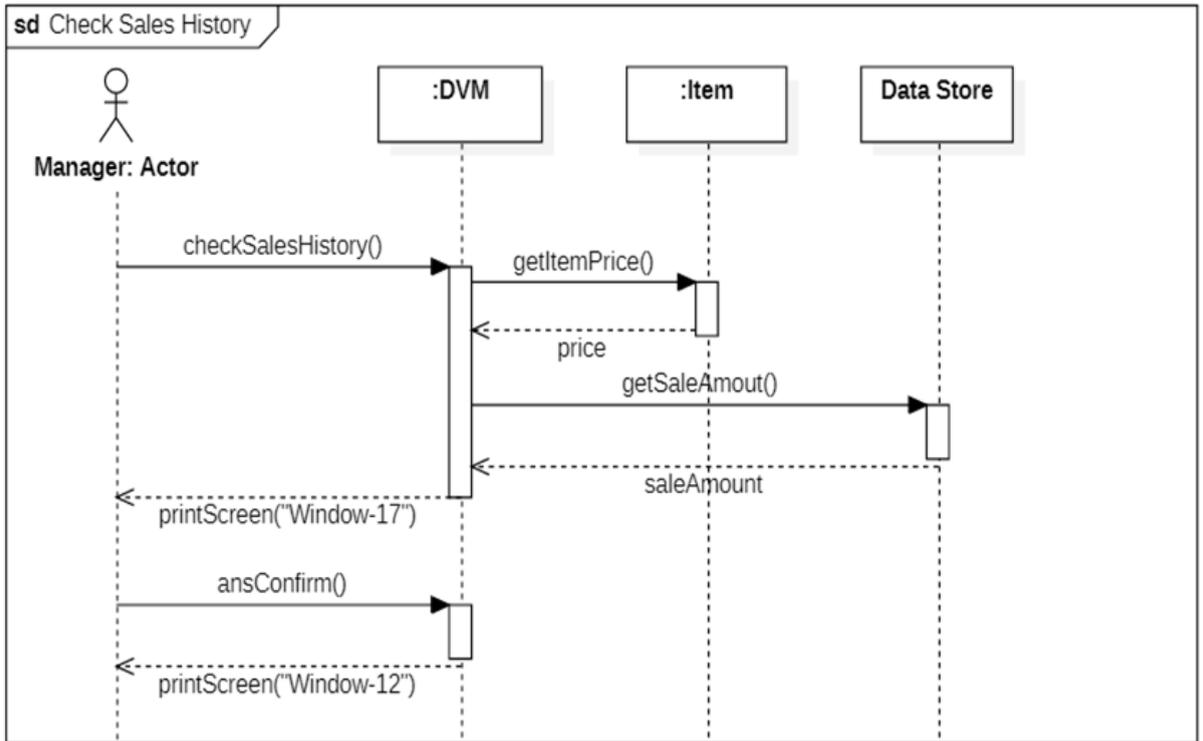
17. Change Item Price



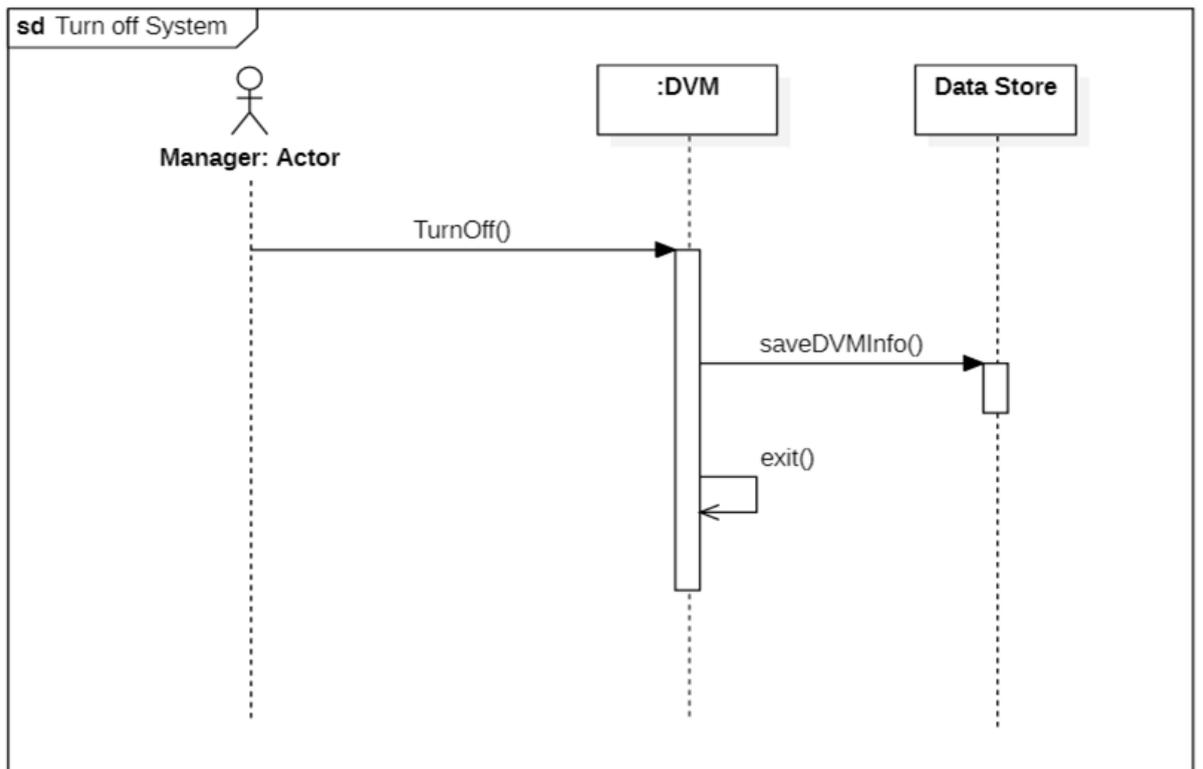
18. Change Stock



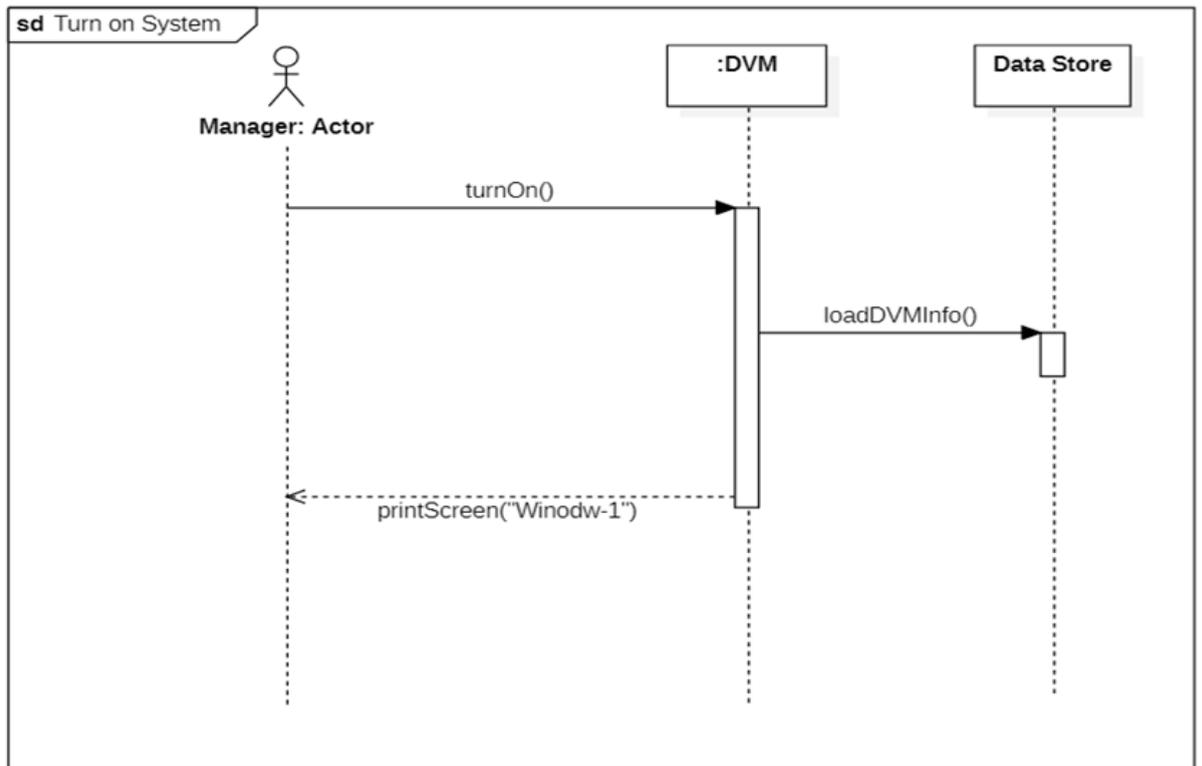
19. Check Sales History



20. Turn off Screen



21. Turn on Screen



2144 Define Design Class Diagrams

class 명

1. Manager : manager id
2. User :
3. DVM : location, id
4. Item : seq, name, price
5. // Card reader :
6. Payment LineItem : quantity
7. Payment
8. Precode : code, use, id

