

1. 결제 유스케이스 명세서에 대한 클래스 다이어그램을 작성하시오.

- 유스케이스명 : 결제
- 액터명 : 고객, 카드 결제 시스템
- 유스케이스 개요 : 고객은 쇼핑몰에서 구매를 위해 결제한다.
- 사전 조건 : 고객은 물품을 선택한 상태다.
- 이벤트 흐름
 - 정상흐름
 - ①고객은 결제를 선택한다.
 - ②시스템은 고객을 확인하기 위해 정보(이름, 주민등록번호)를 보여준다.
 - ③고객은 자신의 정보가 맞는지 확인(E1)한다.
 - ④시스템은 고객의 기본 주소를 보여주고 다른 주소를 원할 경우 수정할 수 있도록 새로운 주소 입력창도 함께 보여준다.
 - ⑤고객은 기존 주소지가 아닌 새로운 주소지를 입력한다.
 - ⑥시스템은 구매한 상품 목록과 결제 금액을 보여준다.
 - ⑦고객은 장바구니의 상품 목록과 결제 금액을 확인(E2)한다.
 - ⑧시스템은 포인트 결제와 신용카드 결제 중 하나를 선택할 수 있는 선택 화면을 보여준다.
 - ⑨고객은 신용카드 결제를 선택한다.
 - ⑩시스템은 고객의 카드 번호와 비밀번호를 입력받는 화면을 보여준다.
 - ⑪고객은 카드 번호와 비밀번호를 입력한다.
 - ⑫시스템은 카드 번호와 비밀번호를 가지고 카드 결제 시스템에 사용 가능 여부를 확인한다.
 - ⑬카드 결제 시스템은 결제 시스템에게 가능하다(E3)는 메시지를 보낸다.
 - ⑭시스템은 결제가 정상적으로 성공하였음을 고객에게 알린다.
 - ⑮결제가 종료된다.
 - 선택흐름
 - (E1)고객 정보가 틀린 경우
 - a.고객은 자신의 틀렸음을 시스템에 알린다.
 - b.시스템은 고객 정보를 재입력하는 화면을 보여준다.
 - c.고객은 자신의 정보를 다시 입력한다.
 - (E2)고객이 취소할 경우
 - a.시스템은 장바구니에 있는 상품을 관심 물품에 등록하고 결제를 종료한다.
 - (E3)카드 결제가 불가능한 경우
 - a.시스템은 카드 번호나 비밀번호가 틀렸다는 메시지를 출력하고 재입력을 요구한다.
 - b.고객은 카드 번호나 비밀번호를 재입력한다.
 - 예외흐름 : 해당 사항 없음.

2. 상품선택 유스케이스 명세서에 대한 클래스 다이어그램을 작성하시오.

- 유스케이스명 : 상품 선택
- 액터명 : 고객
- 유스케이스 개요 : 고객은 쇼핑몰에서 상품을 선택한다.
- 사전 조건 : 고객은 고객 확인을 받은 상태다.
- 이벤트 흐름
 - 정상흐름
 - ①고객은 쇼핑몰에서 컴퓨터를 구입하기 위해 컴퓨터 상품을 선택한다.
 - ②시스템은 컴퓨터와 관련된 목록을 보여준다.
 - ③고객은 목록 중에서 키보드 상품을 선택한다.
 - ④시스템은 키보드 상품을 보여준다.
 - ⑤고객은 마음에 드는 상품을 하나 선택한다.
 - ⑥시스템은 사용자의 장바구니에 상품을 등록하고 다른 키보드 상품을 보여준다.
 - ⑦고객은 구매하기 위해 구매 버튼을 누른다.
 - 선택흐름 : 해당 사항 없음.
 - 예외흐름 : 해당 사항 없음.

3. 비디오대여 유스케이스 명세서에 대한 클래스 다이어그램을 작성하시오.

- 유스케이스명 : 비디오 대여
- 액터명 : 관리자
- 유스케이스 개요 : 관리자는 고객이 대여한 비디오를 등록한다.
- 사전 조건 : 고객은 비디오 시스템에 등록된 사람이다.
- 이벤트 흐름
 - 정상흐름
 - ①관리자는 대여할 비디오를 등록하기 위해 시스템에 접속한다.
 - ②시스템은 비디오를 대여할 고객의 정보를 입력하는 화면을 보여준다.
 - ③관리자는 고객 이름을 입력한다.
 - ④시스템은 현재 고객이 연체한 비디오와 연체금을 보여준다.(E1).
 - ⑤관리자는 연체를 확인하고 연체금을 받는다.(E2)
 - ⑥시스템은 대여할 비디오 코드를 입력하는 화면을 보여준다.
 - ⑦관리자는 비디오 코드를 입력한다.
 - ⑧시스템은 대여가 완료되었음을 알린다.
 - 선택흐름
 - (E1)연체한 비디오가 없을 경우
 - a.⑥으로 간다.
 - (E2)연체금을 받지 못할 경우
 - a.대여가 불가능하다고 알린다.
 - b.시스템 대기 상태로 돌아간다.
 - 예외흐름 : 해당 사항 없음.