以下是购买饮料用例的规约示例：

\*\*用例名称：\*\* 购买饮料

\*\*用例标识：\*\* UC001

\*\*涉及的参与者：\*\* 顾客、自动售货机

\*\*描述：\*\* 该用例描述了顾客使用自动售货机购买饮料的过程。

\*\*用例的规格说明：\*\*

\*\*前置条件：\*\*

- 自动售货机已经被启动，并且饮料和硬币器已经准备就绪。

\*\*后置条件：\*\*

- 顾客成功购买了饮料并取走了饮料和找回的硬币，或者顾客选择退币并取走了投入的硬币。

\*\*正常事件流：\*\*

1. 顾客选择所需购买的饮料及数量。

2. 顾客将硬币投入自动售货机。

3. 自动售货机接收硬币并计算其价值。

4. 自动售货机检查硬币价值是否足够购买所选购的饮料数量。

5. 自动售货机检查饮料库存是否充足。

6. 如果硬币足够且饮料库存充足：

1. 自动售货机推出饮料。

2. 自动售货机计算找零金额。

3. 顾客取走饮料和找回的硬币。

7. 结束购买流程。

\*\*备选事件流：\*\*

- 如果硬币不够购买所选购的饮料数量，或者饮料库存不足：

1. 自动售货机提示顾客继续投入硬币或重新选择饮料及数量。

2. 返回到步骤 2。

- 如果顾客按下退币按钮：

1. 自动售货机退还顾客投入的硬币。

2. 结束购买流程。

\*\*其他：\*\*

- 非功能需求：购买过程应快速、准确，界面友好易懂。

- 设计约束：自动售货机只接收硬币作为支付方式。

- 尚存在的问题：无

以下是退钱（Return Change）关键用例的用例文档：

\*\*用例名称：\*\* 退钱（Return Change）

\*\*用例标识：\*\* UC002

\*\*涉及的参与者：\*\* 顾客、自动售货机

\*\*描述：\*\* 该用例描述了顾客在购买饮料过程中选择退还投入的硬币的情况。

\*\*用例的规格说明：\*\*

\*\*前置条件：\*\*

- 顾客已经进行了一次购买并投入了硬币。

\*\*后置条件：\*\*

- 顾客取走了投入的硬币，并且购买流程结束。

\*\*正常事件流：\*\*

1. 顾客在购买过程中选择退还投入的硬币。

2. 自动售货机计算需要退还的硬币金额。

3. 自动售货机退还顾客投入的硬币。

4. 顾客取走退还的硬币。

5. 结束购买流程。

\*\*备选事件流：\*\*

- 如果顾客没有选择退还硬币：

1. 购买流程继续进行。

2. 返回到购买流程的相应步骤。

\*\*其他：\*\*

- 非功能需求：退钱过程应快速、准确，界面友好易懂。

- 设计约束：自动售货机只接收硬币作为支付方式。

- 尚存在的问题：无