

경마 베팅 시스템

Use Case 기술서

2013058668 서강휘

2014004675 손채준

2014005114 정근욱

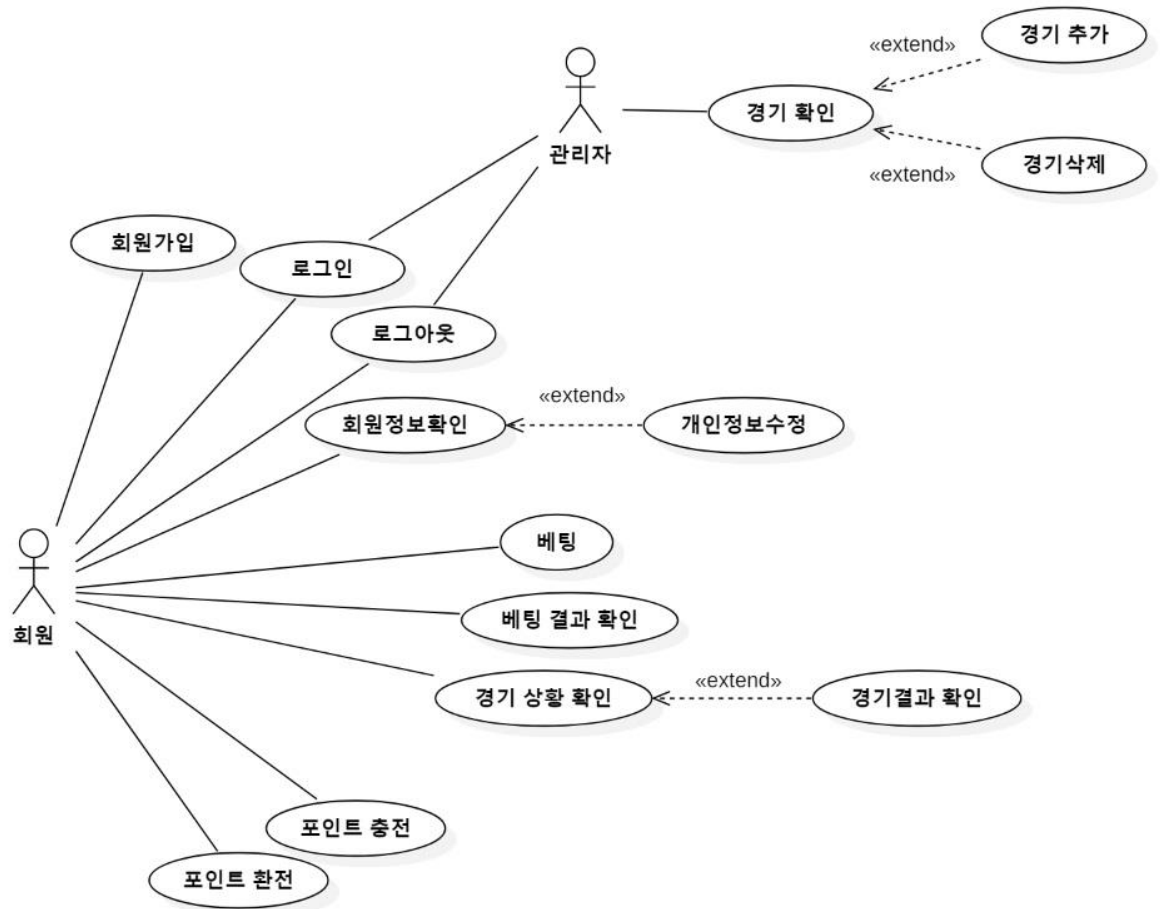
1. Actor

- 회원: 경마 정보 시스템의 사용자들로 시스템을 이용해 베팅을 하는 객체. 이 객체는 포인트를 충전한 뒤 원하는 말에 베팅한다.
- 관리자: 경마 정보 시스템의 관리자로 경기를 추가하거나 삭제할 수 있다.

2. Use Case 도출

- 회원 관리, 베팅 및 경기, 포인트 관리, 경기 관리에 관한 부분으로 나누어 총 14 개의 Use Case 를 도출했다
- 회원 관리 – 회원가입, 로그인, 로그아웃, 회원정보확인, 개인정보수정
- 베팅 및 경기 – 베팅, 베팅 결과 확인, 경기 상황 확인, 경기 결과 확인
- 포인트 관리 – 포인트 충전, 포인트 환전
- 경기 관리 – 경기 확인, 경기 추가, 경기 삭제

3. Use Case 다이어그램



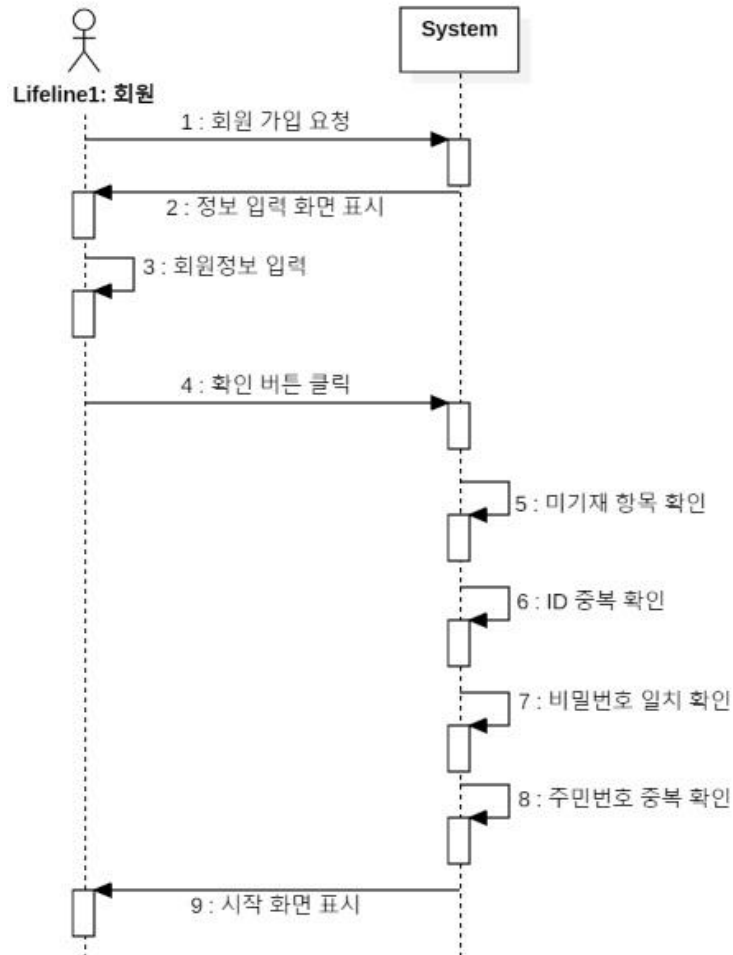
개인정보수정을 하기 위해서는 먼저 회원정보확인을 해야 한다. 정보를 확인한 후 수정을 원하는 회원들은 버튼 클릭을 통해 정보를 수정할 수 있다. 따라서 개인정보수정은 특별한 경우, 회원정보확인 은 일반적인 경우에 해당하기 때문에 둘 사이를 확장 관계로 표시하였다.

경기 상황 확인과 경기 결과 확인도 확장관계이다. 먼저 경기들의 상황(시작 전 또는 종료)를 확인 한다. 그 후 종료된 경기에서 각 말들이 몇 등을 했는지 보고 싶은 사용자는 경기 결과 확인을 통해 확인할 수 있다.

마찬가지로 경기 추가, 경기 삭제도 경기 확인을 한 후에 원하는 사용자만 선택적으로 실행할 수 있으므로 경기 확인과 확장 관계이다.

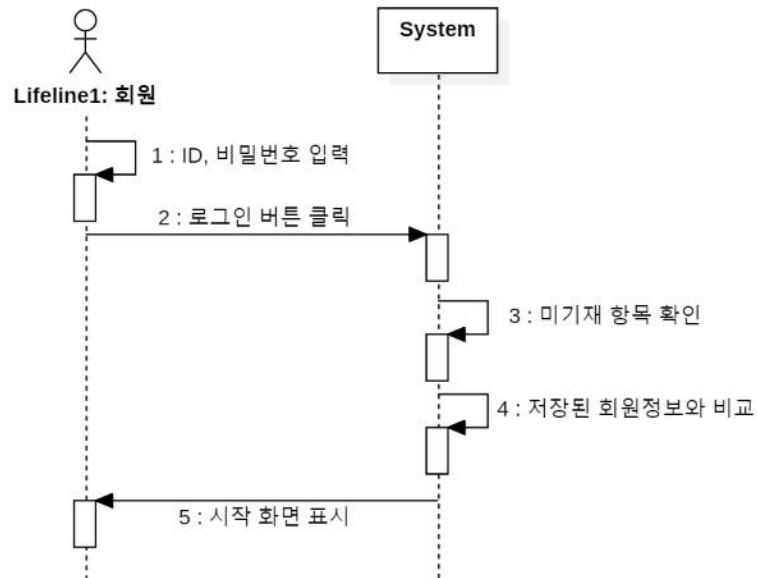
4. Use Case 설명

I. 회원가입



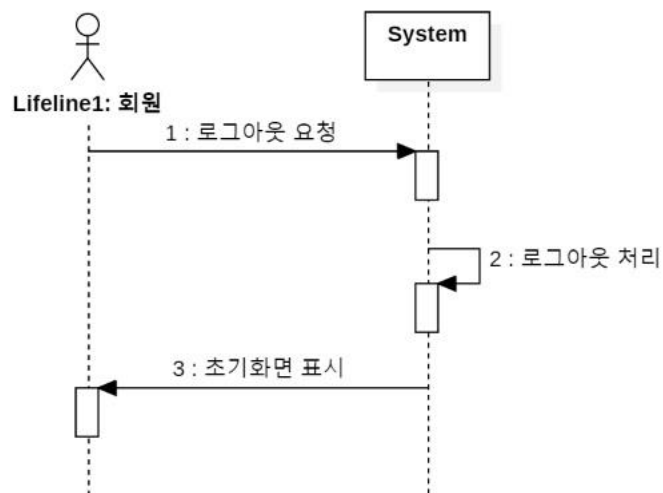
- 경마 베팅 시스템 회원가입을 위한 정보를 입력하는 Use Case
- ID, 비밀번호, 이름, 주민번호, 계좌번호, email 주소, 전화번호를 입력 받는다
- 예외흐름
 - ✓ 빈 항목이 있을 경우 다시 입력 받는다
 - ✓ 이미 ID가 존재하면 다시 입력 받는다.
 - ✓ 비밀번호가 일치하지 않으면 다시 입력 받는다.
 - ✓ 이미 가입된 주민번호일 경우 다시 입력 받는다.

II. 로그인



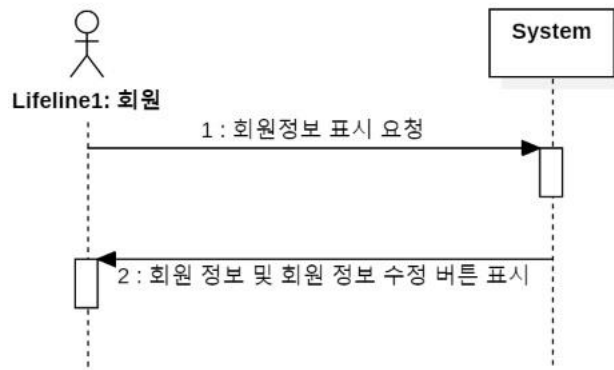
- 입력 받은 ID와 비밀번호가 시스템에 저장되어 있는 회원정보와 일치하는지 확인하는 Use Case.
- 예외 흐름
 - ✓ 저장되어 있는 회원 정보와 다를 경우 다시 입력 받는다.
 - ✓ 빈 항목이 있을 경우 다시 입력 받는다.

III. 로그아웃



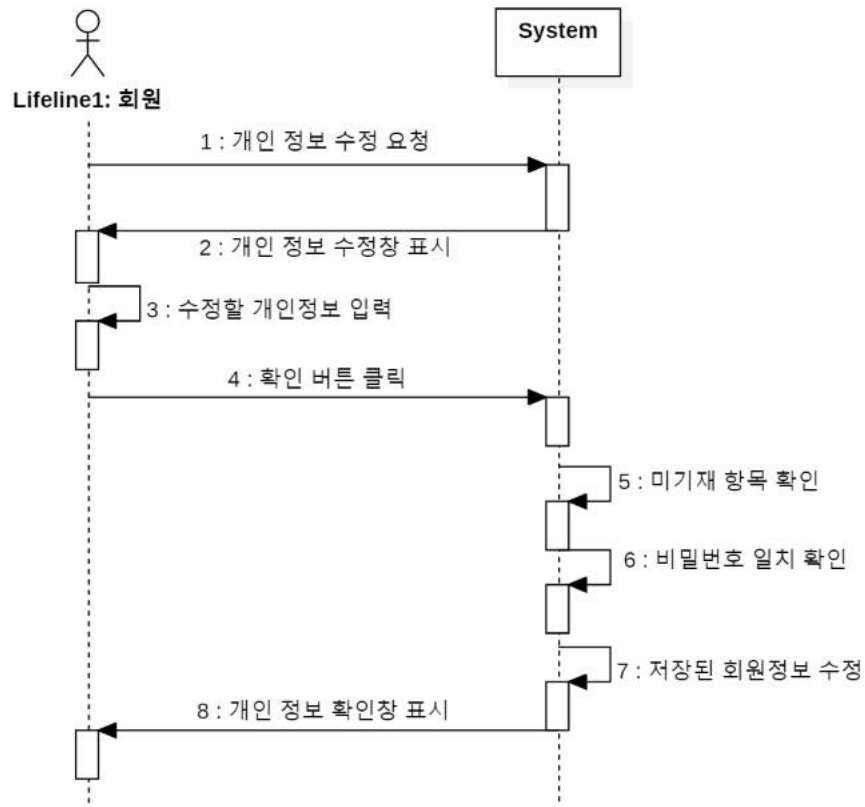
- 경매 베팅 시스템에서 로그아웃하기 위한 Use Case.
- 로그아웃하면 초기 화면이 표시된다.

IV. 회원정보확인



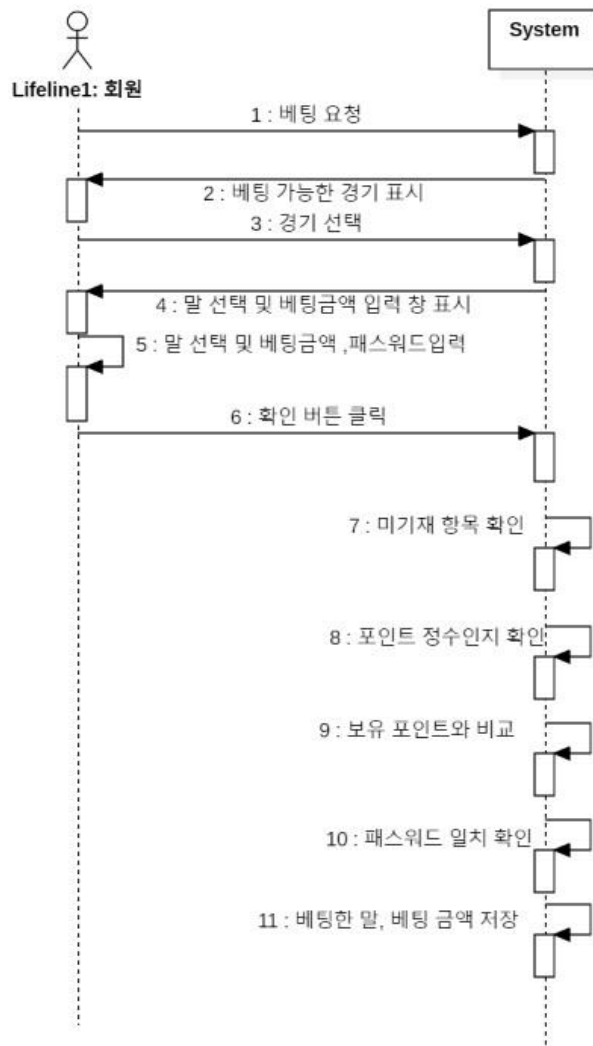
- 회원의 개인정보(ID, 비밀번호, 이름, 주민번호, 계좌번호, email 주소, 전화번호)와 보유 포인트를 확인할 수 있는 Use Case.
- 회원 정보 수정 버튼을 누르면 회원 정보 수정 화면으로 넘어간다.

V. 개인정보수정



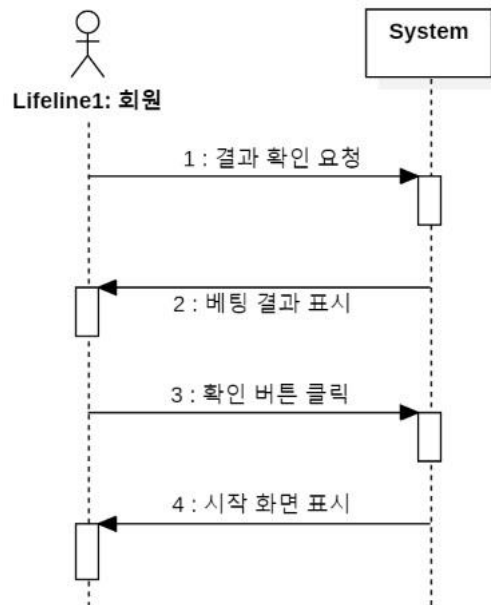
- 경마 베팅 시스템에 저장된 개인정보의 수정을 위한 Use Case
- 수정할 개인정보를 입력 받는다.
- ID, 이름, 주민번호는 수정이 불가능하다.
- 예외 흐름
 - ✓ 빈 항목이 있거나 비밀번호가 일치하지 않는다면 다시 입력 받는다.
 - ✓ 취소를 누를 경우 초기 화면으로 돌아간다.

VI. 베팅



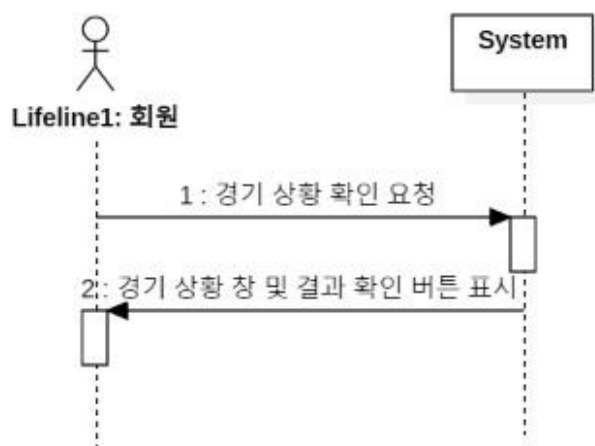
- 베팅하기를 원하는 경기와 베팅할 말, 베팅 금액을 입력하는 Use Case
- 말에 대한 간단한 소개와 배당률을 보여주고 말의 이름과 베팅 금액을 입력 받는다
- 패스워드를 입력 받아 본인이 맞는지 확인하고, 맞다면 베팅을 완료한다.
- 베팅이 완료되면 보유 포인트에서 베팅 금액만큼 차감한다.
- 예외 흐름
 - ✓ 비밀번호가 일치하지 않는다면 다시 입력 받는다.
 - ✓ 포인트가 정수가 아니면 다시 입력 받는다.
 - ✓ 미기재된 곳이 있다면 다시 입력 받는다.

VII. 베팅 결과 확인



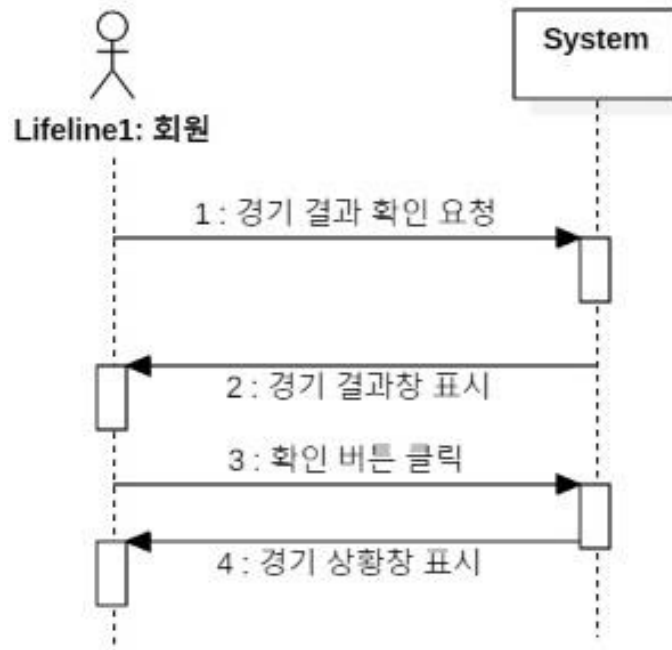
- 회원의 베팅 결과를 보여주는 Use Case.
- 베팅한 경기별로 진행중 여부를 알려주고 말의 등수, 배당률 베팅 금액, 배당금액을 보여준다.

VIII. 경기 상황 확인



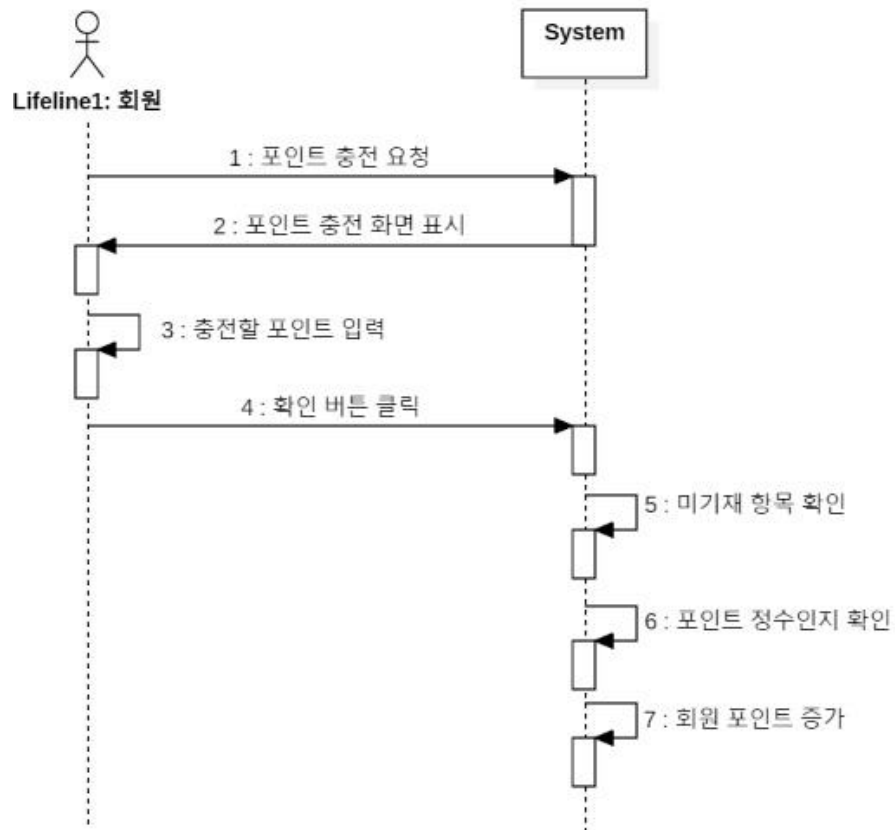
- 당일 있는 경기들의 상황을 보여주기 위한 Use Case
- 각 경기에 대해 종료 여부, 시작 시간을 알려준다

IX. 경기 결과 확인



- 종료된 경기에 대해 말들의 이름과 순위, 배당률을 보여준다.

X. 포인트 충전



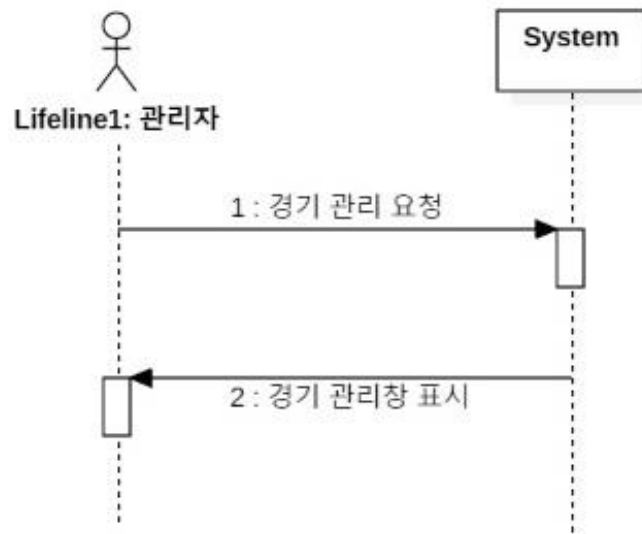
- 회원의 포인트를 충전하기 위한 Use Case.
- 충전할 포인트를 입력 받고 충전한만큼 보유 포인트가 증가한다.
- 예외 흐름
 - ✓ 포인트 항목이 미기재 되었거나, 포인트가 정수가 아니라면 다시 입력 받는다.
 - ✓ 취소를 누를 경우 시작화면으로 돌아간다.

XI. 포인트 환전



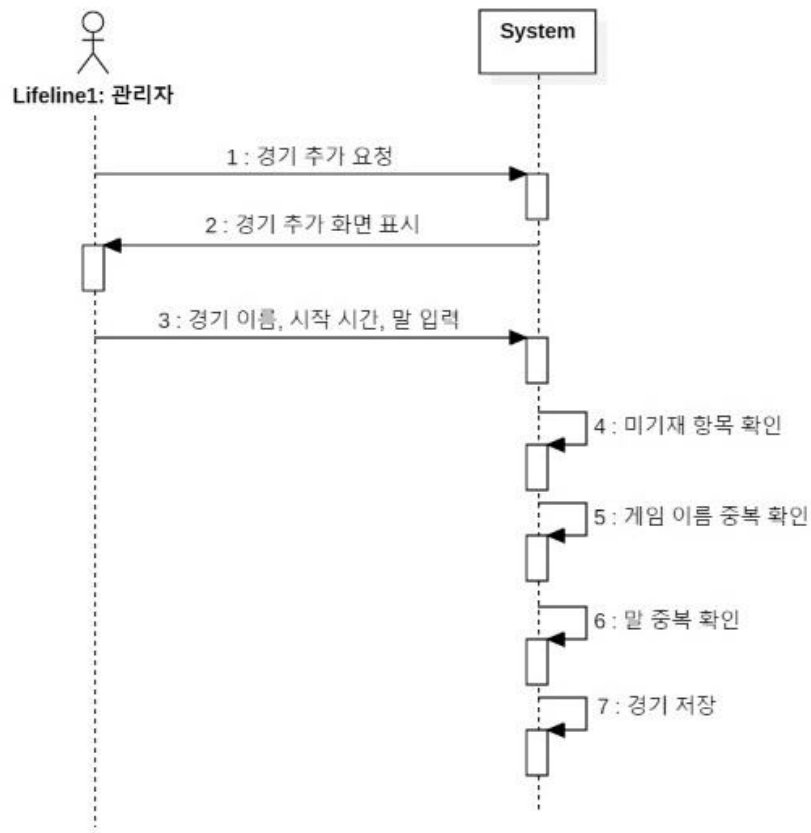
- 회원의 포인트를 환전해주는 Use Case.
- 환전할 포인트를 입력 받고 환전에 성공할 경우 보유 포인트에서 차감한다.
- 예외 흐름
 - ✓ 포인트 항목이 미기재 되었거나, 포인트가 정수가 아니라면 다시 입력 받는다.
 - ✓ 보유 포인트보다 많은 포인트를 입력한 경우 다시 입력 받는다.
 - ✓ 취소를 누를 경우 시작화면으로 돌아간다.

XII. 경기 확인



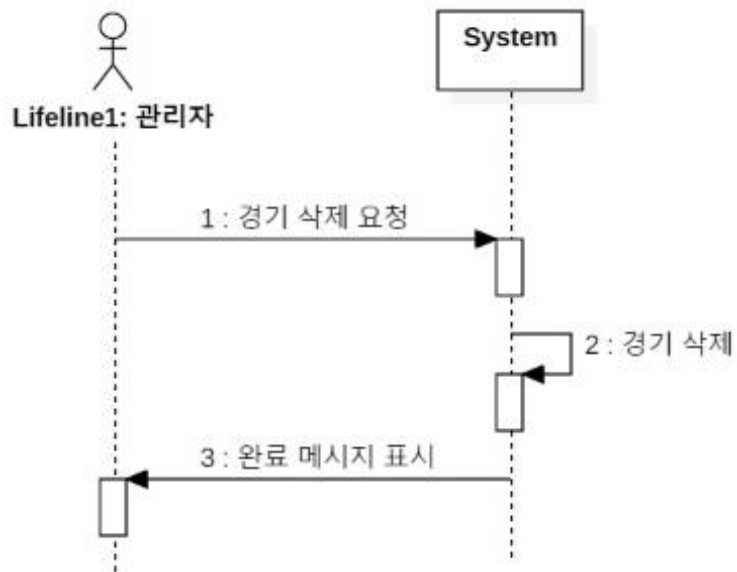
- 시스템이 가지고 있는 모든 경기를 보여준다.

XIII. 경기 추가



- 새로운 경기를 추가하는 Use Case
- 경기 이름, 시작 시간, 경기에 참여하는 말들을 입력 받는다.
- 예외 흐름
 - ✓ 경기 이름이 이미 존재할 경우 다시 입력 받는다.
 - ✓ 경기 시간이 현재 시간보다 나중이라면 다시 입력 받는다.
 - ✓ 말이 중복될 경우 다시 입력 받는다.
 - ✓ 빈 항목이 있을 경우 다시 입력 받는다

XIV. 경기 삭제



- 경기를 삭제하는 Use Case
- 삭제할 경기를 입력 받아 시스템에서 삭제한다.
- 예외 흐름
 - ✓ 경기가 종료되지 않았다면 다시 입력 받는다.