1. 아래에 설명된 인터넷 장난감 가게의 소프트웨어 시스템의 use case diagram을 기술해보자(35)

“인터넷에서 어린이 장난감을 파는 쇼핑몰을 구축하려고 한다. 이 쇼핑몰은 회원으로 등록하지 않고도 물건을 살 수 있으나 회원인 경우는 포인트를 적립하고 사용할 수 있는 혜택이 주어진다. 물건을 살 때는 카드 회사와 연계하여 구매금액을 결제할 수 있어야 하며 포인트를 사용하여 결제를 진행할 수 있다. 쇼핑몰 관리자는 주기적으로 쇼핑몰의 물건 리스트와 수량을 관리할 수 있어야한다.

2.

1번 문제에서 설명한 인터넷 장난감 가게에서, 관리자가 쇼핑몰의 물건 리스트와 수량관리를 끝낸 후, 고객이 물건을 구매하고 결제하는 순서로 업무가 이루어 진다고 할 때, 이 과정을 activity diagram을 기술해 보자(15)

3.

(도서관 사서 대여 유스케이스, 반납 유스케이스의 table이 주어짐)

use case 그리기

4.

3번의 유스케이스 명세를 완성하기