|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 유즈케이스 정의서 (UC003) | | | | | |
| 시스템명 | Flook | 작성일자 | 15-07-17 | 페이지 | 1/2 |
| Use Case 명 | 음식 취향을 추가하다. | | 작성자 | 전상우 | |
| 1. 개요   음식 취향을 추가하다.   1. 관계 ▶Initiator : 사용자(N-1) ▶Pre-Condition : 2. Event Flows    1. Main Flows 1. 사용자(N-1)는 시스템에게 음식취향 추가하기를 요청하다.(A-1)   2. 시스템은 사용자에게 선호하는 음식의 선택과 해당 음식의 선호 점수의 입력을 요청한다.  3. 사용자는 음식 목록에서 음식을 선택하고 선호 점수를 입력한다. (A-2)  4. 시스템은 사용자의 음식취향목록에 추가를 하고 “정상적으로 추가되었습니다.”의 메시지를 제공한다.  5. 사용자는 메시지를 확인한다.  6. 시스템은 유즈케이스를 종료한다.   * 1. Alternative Flows   A-1 회원(N-2)이 첫 로그인인 경우와 비회원인 경우  1. 시스템은 첫 취향 음식 목록과 첫 취향 음식 재료 목록을 제공하고 선호하는 음식의 선택과 해당하는 음식의 선호 점수의 입력과 선호하는 재료의 선택을 요청한다.  2. 사용자는 첫 취향 음식 목록과 첫 취향 음식재료에서 자신의 선호하는 음식을 선택하고 해당음식의 재료와 음식의 선호 점수를 입력하고 선호하는 재료를 선택한다.(A-2)  3. Main Flow 3으로 이동.  A-2. 사용자가 음식 취향 추가하기를 취소하는 경우  1. MainFlow 6로 이동.  3- 3. Exception Flows  4. Note  N-1. 사용자  - 비회원, 이메일회원, SNS회원  N-2. 회원  -이메일 회원, SNS회원 | | | | | |