

SRS 작성 – 2 조 최윤지

1. 서비스 대상

| Name | Description |
|------|---|
| 사용자 | 사용자는 웹사이트에 가입한 후 자신의 영상을 서버에 전송하여 태도 정보를 제공합니다. |
| 관리자 | AI 처리 된 정보 알림을 제공 받아 사용자의 태도를 실제로 판단합니다. 공지, 스케줄 관리 등의 부가적 기능을 수행합니다. |

2. 서비스 네이밍

| Service | Name | Description |
|---------|------|--|
| 웹사이트 | 어흥 | 회원가입, 로그인, 로그아웃, 관리자의 경우 공지/스케줄 알림 등의 기능을 수행합니다. |
| 알림 | 버미 | 어흥의 캐릭터인 호랑이입니다. 사용자에게 관리자의 알림을 전송합니다. |

3. 유즈케이스

| Use Case Name | Priority | Number | Description |
|---------------|----------|--------|---|
| 회원 관리 | E | 1 | 이 유즈케이스는 관리자가 사용자 정보, 사용자 집중 정도 정보를 열람하고 그들에게 알림을 보내는 것을 허용합니다. |
| 공지 관리 | H | 12 | 이 유즈케이스는 관리자와 사용자가 게시판을 이용하는 |

| | | | |
|-------|---|----|--|
| | | | 것을 허용합니다. 관리자는 알림 기능을 추가로 이용할 수 있습니다. |
| 알림 기능 | F | 14 | 이 유즈케이스는 회사/학교가 사용자의 스케줄 시간을 입력하는 것을 허용합니다. 입력된 스케줄에 맞추어 사용자에게 스케줄 시간마다 스케줄 알림을 전송합니다. |

4. 어플리케이션

| Application | Description / Use Cases |
|---------------|--|
| App (버미) | <p>이 독립형 어플리케이션은 사용자의 영상/사진 정보를 수신하여 정보를 처리하고 관리자에게 알림을 보내거나, 관리자가 사용자에게 상태 체크 알림을 보내는 주요 기능을 처리합니다. 어흥의 캐릭터 '버미'를 활용해 알림을 전송합니다.</p> <p>관련 UC: E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9</p> |
| Web Site (어흥) | <p>이 웹사이트 어플리케이션은 회원이 화상회의 정보를 열람하고 참석할 수 있게 해줍니다. 회원가입, 로그인, 로그아웃, 관리자의 경우 공지/스케줄 알림 등의 기능을 수행합니다.</p> <p>관련 UC: E1, E2, E3, E10, H11, F12</p> |

5. 세부 요구 사항

| 단계 | 세부 단계 | Requirement Description |
|---------|-------|------------------------------|
| E1 회원가입 | 1 | 사용자, 관리자를 구분하여 회원 가입을 처리합니다. |

| | | |
|---------------|---------------------------------|---|
| | 2 | <p>사용자: 회원 가입 시 자신의 소속을 인증하고, 인증된 소속은 회원 정보에 자동으로 입력됩니다.</p> <p>관리자: 자신이 관리자임을 인증하기 위해 각 회사에서 부여된 자신의 관리자 코드를 입력해야 합니다.</p> |
| | 3 | 시스템은 [ID, 이름, 비밀번호, 소속, 휴대폰 번호, 주소, 이메일] 정보를 수집하여 회원가입을 처리합니다. 모든 정보를 입력하지 않으면 회원 가입이 불가능합니다. |
| | | |
| E2 로그인 | 1 | 시스템은 라디오 버튼을 통해 관리자/사용자를 구분하여 로그인 합니다. |
| | 2 | 로그인 정보를 5 회 이상 틀리게 입력할 시 회원 정보 속 전화번호로 인증을 요구합니다. |
| | 3 | 로그인에 성공하면 관리자는 관리자 홈페이지로, 사용자는 사용자 홈페이지로 이동합니다. |
| E3 얼굴 학습 | 1 | 최초 로그인 시 가입자의 얼굴을 학습하여 저장합니다. |
| | 2 | 3 개월에 1 번씩 얼굴 정보를 업데이트 합니다. 얼굴 인식 후 3 개월이 지났다면 로그인 시 얼굴 인증을 재요구 합니다. |
| E4 비대면 서비스 접속 | 비대면 서비스 프로그램에 접속합니다. | |
| E5 정상 상태 | 특별한 조치를 취하지 않습니다. | |
| E6 의심 상태 | E 6, 7, 8 중 해당되는 의심 케이스를 시행합니다. | |
| E7 수면 의심 | 1 | 무작위 시간에 화면을 캡처하여 기존 사용자 데이터와 분석합니다.. |
| | 2 | 눈을 감은 상태가 3 분 이상 지속될 시 수면으로 의심합니다 |
| | 3 | 최초 수면 의심 시 5 분 뒤 한번 더 화면을 캡처하고 비교합니다. |
| | 4 | 3 처리 후 수면 상태에서 벗어날 경우, 조치를 취하지 않습니다. |

| | | | |
|----------|---|---|--|
| | 5 | 1 | 3 처리 후 수면 상태로 판단될 경우, 사용자에게 'A 님 수면 상태로 확인됩니다. 60 초 이내에 '깨어있어요!' 버튼을 클릭해주세요. 클릭하지 않으면 관리자에게 알림이 전송됩니다.' 알림을 전송합니다. |
| | | 2 | 사용자가 알림에 반응할 시 조치를 취하지 않습니다. |
| | | 3 | 사용자가 알림에 반응하지 않을 시 관리자에게 'A 님이 참석 인증에 참여하지 않았습니다. 확인 부탁드립니다.' 알림을 전송합니다. |
| | | 4 | 관리자는 해당 알림을 바탕으로 A 의 상태를 체크합니다 |
| E8 부재 의심 | 1 | | 무작위 시간에 화면을 캡처하여 사람 유무를 인식합니다. |
| | 2 | | '사람 없음' 상태가 20 분 이상 지속되면 부재로 의심합니다. |
| | 3 | | 최초 부재 의심 시, 10 분 뒤 화면을 한번 더 캡처하고 비교합니다. |
| | 4 | | 3 처리 후 부재 상태에서 벗어날 경우, 조치를 취하지 않습니다. |
| | 5 | 1 | 3 처리 후에도 부재 상태로 판단 되는 경우, , 사용자에게 'B 님 부재 상태로 확인 됩니다. 60 초 이내에 '자리에 있어요' 버튼을 클릭해주세요. 클릭하지 않으면 관리자에게 알림을 전송합니다.' 알림을 전송합니다. |
| | | 2 | 사용자가 알림에 반응할 시 조치를 취하지 않습니다. |
| | | 3 | 사용자가 알림에 반응하지 않을 시, 관리자에게 'B 님이 부재 인증에 참여하지 않았습니다. 확인 부탁드립니다.' 알림을 전송합니다. |
| | | 4 | 관리자는 해당 알림을 바탕으로 B 의 상태를 체크합니다. |

| | | |
|-------------|---|--|
| | 6 | 하루에 5 회 이상 E3-E4 단계 반복 시, 부정 출석으로 의심되어 랜덤으로 부재 알림을 보냅니다. |
| E9 대리 출석 의심 | 1 | 사용자 얼굴이 동일하지 않을 시, 관리자에게 '00 님 대리 출석이 의심됩니다. 확인 부탁드립니다.' 알림을 전송합니다 |
| | 2 | 관리자는 해당 알림을 바탕으로 C 의 인적사항과 C 를 비교합니다. |
| E10 시스템 오류 | 1 | E5-1, E6-1, E7-1 에서 AI 가 오류를 낸 상황이라면 사용자는 [버미에게 오류 전송] 버튼을 클릭합니다. |
| E11 로그아웃 | 서비스에서 로그아웃 합니다. 로그인 이전 화면으로 돌아갑니다. | |
| H12 | 사용자는 게시판을 열람할 수 있습니다. | |
| H13 | 관리자는 홈페이지 '공지>알림' 카테고리에서 사용자에게 공지를 전송할 수 있습니다. | |
| F14 | 관리자는 홈페이지 '일정>관리' 카테고리에서 사용자의 스케줄을 지정할 수 있습니다. 해당 스케줄 시간이 되면 사용자에게 스케줄 알림을 전송합니다. | |

6. 유즈케이스 다이어그램

