

PROJECT-1-SUB2

형식 : 번호_기능_내가 이해한 기능 내용

액터를 정한다 - 액터를 정하여 고객 입장이 되어 요구사항을 분석한다.

1. 관리자
2. 인력판매자
3. 인력구매자
4. 일반사용자

2. 관리자 기준 기능들

1. 사용자 관리. - 사용자 개인 정보를 CRUD, 사용자를 제명할 수 있다 등
2. 거래 관리 - 환불 규정(거래 방식) - by credit (실제 입금은 안되더라도, 입금되었다고 치고 credit으로 거래했다고 가정한다)(ex - game cash 충전. 즉, 중간역할을 한다.). 결제서비스는 돈이 들어가서 할 수 없는데, 결제되었다고 치고 구현해보자! - 결론 : 거래 과정을 구현. 만약, 현실적인 문제가 발생한다면 하지말자. - 거래에 대한 내용 저장 → 조회 가능

3. 특수 사용자 (판매자와 구매자 - 모두에 해당하는 액터)

1. 로그인 - 인증
2. 사용자가 접근할 수 있는 카테고리 - 카테고리에 없는 경우도 가능! (카테고리를 제공한다) → 소분류로 제공(카테고리 내에서 찾는 경우 - 신속하게 찾을 수 있다)
3. 프로필 작성(카테고리 태그를 입력한다.) - 구매자 및 판매자 서로에 대한 평가 기능(돈 관리, 갑질, 일 수행능력 등)

4. 채팅 - 구매자와 판매자가 연결이 되면, 채팅을 통해 상세한 일정을 정한다.
5. 즐겨찾기 - 구매자 및 판매자 서로를 즐겨찾기하여 다음에 거래할 때 조회할 수 있다 - follow
6. 알바천국과의 차이점 - C2C 사업 대상이 다르다.
7. 글을 게시하는 품 (글을 등록한다) → 등록되었습니다. (키워드랑 관련된 판매자 목록을 볼 수있는 품). 판매자 중 하나를 택하여 '제안'을 할 수 있다.

3-1. 특수 판매자 중, 판매자 기준 기능들

1. 구매자가 올린 내용들 조회 및 신청, 취소 기능들, 구매자 자체를 조회할 수 있다.
2. 자신에게 맞는 거래 추천 - BY 이전 인력제공 기록들 or 비슷한 프로필
3. 알림 기능 - 등록한 키워드를 구매자가 작성했을 때 관련된 판매자를 알려준다.
4. 거래조회(지도기반) - Visualizaion (지도를 기반으로 하되, 배달의 민족처럼 리스트형식으로 쪽 나온다 즉, 지도 + 리스트)
5. 거래글을 보고 판매자가 신청한다 - 판매자가 신청을 기다린다.
6. 판매자 시나리오(거래과정) : 원하는 거래 주제에 대한 게시글을 본다. 여기서 신청 버튼을 누른다 → 신청되었습니다. (판매자의 동의가 있을 때까지 기다린다 + 채팅하기 기능이 활성화된다 + 연락처 정보가 제공된다. 단, 너무 오래 연락이 없을경우 - 자동 취소 or 본인이 취소) → 구매자가 동의하면, 판매자의 화면이 바뀌어 거래를 지속한다.

3-2. 특수 판매자 중, 구매자 기준 기능들

1. 글 올리는 기능(글 CRUD) - 구매에 대한 글 작성(~~를 원한다) - 글을 통해 판매자가 연락을 하면, 거래를 진행할 수 있다.
2. 주변 판매자 조회 - 글을 쓰지 않아도, 판매자를 조회하여 거래를 신청할 수 있다.
3. 구매자 시나리오(거래과정): 글을 게시하는 품 (글을 등록한다) → 등록되었습니다. (키워드랑 관련된 판매자 목록을 볼 수있는 품). 판매자 중 하나를 택하여 '제안'을 할 수 있다.

5. 일반 사용자 - 로그인을 안한 사용자

1. 거래 조회
2. 판매자 조회

앞으로 할 것 : 요구사항 명세 - 개발자 입장(기능 및 비기능)

사용자 스토리()- 사용자 입장(USE CASE가 아닌 다른 방법) - 시나리오를
그림으로 표현(use case와 비슷) - 요구사항 명세와는 별개. - 애자일 방식은, 사용자 스토리에 맞게 필요한 부분만 요구사항 구현 - 문서화를 최소화하는 것이 목적.

사용자 스토리 like Flow Chart

AS

I Want

So That

구매자가 판매자에 대한 신뢰도를 판단하는 기준 - 해당 판매자의 카테고리에 대한 거래 횟수
조회. -