Use Case 1: Make Order

|  |  |
| --- | --- |
| Use Case UC-1: | Make Order |
| Related Requirement: | REQ-1, REQ-3, REQ-6, REQ-8 |
| Initiation Actor: | Customer |
| Actor’s Goal: | * 원하는 메뉴를 선택하여 확인한다. * 원하는 메뉴를 주문한다. * 충전해 둔 금액을 이용하여 결제한다. |
| Participating Actors | Online Server, Money Management System |
| Preconditions | * Online Server에 음식에 대한 정보가 저장되어 있어야한다. * 시스템은 구매자가 음식을 고를 수 있게 “음식 이름”, “음식 사진”, “가격”을 보여준다. * 구매자는 이전에 주문한 내역을 확인할 수 있다. * 구매자는 자신의 잔액을 확인할 수 있다. |
| Postconditions | * 주문 개수 += 1, 잔액 -= 가격 |
| Flow of Events for Main Success Scenario:    → 1. 구매자는 음식을 주문하기 위해서 어플을 켠다.  2. 구매자는 아이디를 이용하여 사용자 인증한다. (UC-8)  ← 3. 시스템은 현재 판매자가 판매하고 있는 음식들을 이름과 사진, 가격과 함께 보여준다.  4. 시스템은 이용자 후기를 기반으로 추천순위를 제공하여 보여준다.  → 5. 원하는 음식을 선택하여 주문한다.  6. 충전되어 있는 금액으로 음식을 결제한다.  7. 주문이 접수됐다는 것을 확인한다.  6a. 금액이 부족한 경우 충전한다. (UC-7)  7a. 주문이 취소될 경우 금액은 복구된다. | |