Use case 2 – Take Order

|  |  |
| --- | --- |
| Use case UC-2 | Take Order |
| Related Requirement | Req-9 |
| Initiating Actor | 판매자 |
| Actor’s Goal | - 고객의 주문을 받는 것.  - 주문 사항을 확인하고, 승낙/거절하는 것  - 거절 시 거절 이유를 입력하는 것.  - 승낙/거절 여부를 고객에게 전달하는 것. |
| Participating Actors | Money management system |
| Preconditions | - 고객이 Make Order (UC-1)을 통해 정상적으로 주문을 완료한다.  - 시스템은 고객의 주문을 확인할 수 있는 유저 인터페이스를 가진다.  - 시스템은 판매자가 승낙/거절을 선택할 수 있는 버튼을 가진다.  - 시스템은 거절 시 거절 이유를 입력할 수 있는 인터페이스를 가진다. |
| Postconditions | 처리가 끝난 주문을 제거한다. |
| Flow of Events for Main Success Scenario :  -> 1. Include Make Order(UC-1)  <- 2. 시스템은 고객의 주문내용을 판매자에게 알려준다.  -> 3. 판매자는 전달받은 주문내용을 확인하고, 승낙/거절을 선택한다.  <- 4. 거절 시, 시스템은 판매자에게 거절 이유를 묻는다.  -> 5. 판매자는 거절 시 거절 이유를 입력하고, 고객에게 해당 내용을 알린다. | |