|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **유즈케이스 정의서 (UC002)** | | | | | |
| **시스템명** | CodeUp | **작성일자** | 15-05-04 | **페이지** | 1/1 |
| **Use Case명** | 단어 단위 코딩 연습하기 | | **작성자** | 이경원 | |
| **1. 개요**  단어 단위 코딩 연습을 하다.  **2. 관계**  ▶Initiator : 사용자  ▶Pre-Condition  ▶Post-Condition  **3. Event Flows**  **3-1. Main Flows**   1. 사용자가 시스템에게 단어 단위 코딩 연습하기를 요청한다. 2. 시스템은 사용자에게 단어예제정보목록(N-1)들을 제공하고 선택을 요청한다(A-1). 3. 사용자가 단어예제정보목록(N-1)들 중 하나를 선택(A-3)하고 단어예제정보목록(N-1)의 단어예제내용(N-2)들을 요청한다.. 4. 시스템은 사용자가 선택한 단어예제정보목록(N-1)의 단어예제내용(N-2)들을 사용자에게 예제로 제공하고 단어예제입력정보내용(N-3)을 요청한다. 5. 사용자는 시스템이 제공한 예제를 입력한다(A-1)(A-2) 6. 시스템은 사용자에게 단어입력결과(N-4)를 제공한다. 7. 사용자가 종료를 요청한다.(A-5) 8. 시스템은 단어입력결과를 사용자에게 제공하고 유즈케이스를 종료한다.   **3-2. Alternative Flows**  A-1. 사용자가 종료를 요청하는 경우   1. Main Flows 8번으로 이동.   A-2. 사용자가 999개의 단어를 입력한 경우.   1. 사용자에게 “단어 단위 코딩 연습이 끝났습니다.”라고 알린다. 2. Main Flows 8번으로 이동.   A-3. 사용자가 단어예제정보목록들 중 오타를 선택한 경우.   1. 시스템은 오타단어내용들을 사용자에게 예제로 제공(A-4)하고 입력을 요청한다. 2. Main Flows 5번으로 이동.   A-4. 사용자의 오타단어내용들의 정보가 없는 경우.   1. 사용자에게 “오타 정보가 없습니다.”라고 알린다. 2. Main Flows 2번으로 이동.   A-5. 사용자가 단어예제내용을 다시 요청 하는 경우.   1. Main Flows 4번으로 이동.   **3-3. Exception Flows**  **4. Note**  N-1 단어예제정보목록 : 오타 , Java 패키지 종류(java.lang , java.io, java.util) 중 하나.  N-2 단어예제내용 : 단어예제정보목록에 저장되어 있는 단어.  N-3 단어예제입력정보내용 : 사용자가 입력한 단어  N-4 단어입력결과 : 입력을 완료한 단어들의 개수, 입력한 단어들의 정확도(N-4)  N-5 입력한 단어의 정확도 : 정확히 입력한 단어예제내용의 개수 / 제공된 단어예제내용의 개수. | | | | | |