|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース図 | テーブルのオーダーを受け取る。 |
| 概要 | 従業員が客から受けたオーダーから会計を算出して、テーブルごとに記録しておく。 |
| アクター | 従業員 |
| 事前条件 | オーダーを受けるテーブルの客は客の情報を入力して二時間以内であること。  ラストオーダー以前の時間である。 |
| 事後条件 | システムにオーダーを受けたテーブルの皆生の記録をすること。 |
| 基本フロー | 1. 客は従業員を呼び、従業員は注文画面を表示する。 2. 客から注文されたフードドリンクの情報を従業員が入力して注文を指示する。 3. システムはテーブルごとの注文された内容と会計を記録する。 4. 注文された商品の在庫の数を更新する。 |
| 代替フロー | 1a，間違って注文画面へ移動した場合。  　1a1,戻るボタンを指示する。  2a，オーダーされた商品の在庫がない場合。  　2a1,お客様に誤って他の注文を取る。 |
| 例外フロー |  |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース図 | バッシング中を解除する。 |
| 概要 | 従業員がバッシング中になっているテーブルのバッシングを終えたらバッシングを解除する。 |
| アクター | 従業員 |
| 事前条件 | バッシング中を解除するテーブルはバッシング中であること。 |
| 事後条件 | テーブルをバッシングしてバッシング中を解除すること。 |
| 基本フロー | 1. 従業員はバッシング中になっているテーブルのバッシングを行う。 2. 従業員はメイン画面からバッシング中になっているテーブルを選択する。 3. バッシング中が解除される。 |
| 代替フロー |  |
| 例外フロー |  |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース図 | 在庫を管理する。 |
| 概要 | 残りの在庫を記録して注文を受けた時にその商品の在庫があるかを確認できるようにする。 |
| アクター | 従業員 |
| 事前条件 |  |
| 事後条件 | 在庫情報が正しく記録されていること。 |
| 基本フロー | 1. 従業員が営業前に在庫管理・入力画面から残りの在庫情報を入力する。 2. 在庫管理画面から現在の在庫数が確認できる。 |
| 代替フロー |  |
| 例外フロー |  |

|  |  |
| --- | --- |
| ユースケース図 | 新メニューの追加 |
| 概要 | 新メニューができた時に在庫情報に新メニューの項目を追加する。 |
| アクター | 従業員 |
| 事前条件 | 新メニューがあること。 |
| 事後条件 | 在庫情報に新メニューの情報が追加されていること。 |
| 基本フロー | 1. 従業員は新メニュー追加画面に移動する。 2. 新メニューの名前、値段、ジャンルを入力し決定を指示する。 3. 在庫管理画面に移動する。 |
| 代替フロー |  |
| 例外フロー |  |