1. **테스트 케이스(Test/Use Case)**

**[] 대괄호**: Entity Object, 실제 데이터 속성을 가지고 있는 객체, 주로 테이블과 맵핑된 엔티티/리포지터리 객체

**{} 중괄호**: Control Object(시스템), 요청 및 응답에 대한 흐름을 처리하는 객체, 주로 API 컨트롤러/서비스 객체

**() 소괄호**: Boundary Object: 사용자와 시스템 간에 경계를 처리하는 객체, 주로 UI객체

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **케이스 명** | **액터** | **이벤트 흐름** | **선행조건** | **예상결과** |
| 1 | 환전계산 | 호스트 | 1. **[호스트]**가 **(환전로비)** 로 서비스 이용 시작  2. **{시스템}**이 **취급가능한 통화의 환율을 [환율API]**로 **(국가별환율)** 목록에 출력  3. **[호스트]가** **(희망 통화)를** 선택  4. **{시스템}**이 **[계산기]** 컴포넌트에서 국가 선택을 참조.  5. **[호스트]가** **(계산기 입력폼)에** 원하는금액을 입력하고 (계산 버튼)을 누르거나 엔터키를 입력 | 없음 | 1. {시스템}이 [환율API]를 참조하여 계산 값을 (계산 결과) 테이블에 출력  1-1. [호스트]가 잘못된 내용을 입력했을 때 (오류메세지)를 출력 |
| 2 | 환전신청 | 호스트 | 1. [호스트]가 (환전신청 버튼)을 클릭 | [호스트]가 로그인 상태여야 함  [호스트]가 (계산기)에서 (희망통화)를 선택해야 함  [호스트]가 (계산기 입력폼)에 값을 입력해야 함 | 1. (환전신청완료메세지)를 출력  2. (계산 결과) 내용을 참조하여 {마켓플레이스}로 데이터 전송  2-1. [호스트]가 잘못된 내용을 입력했을 때 (내용확인요청 오류메세지)를 출력  2-2. [호스트]가 (희망통화)를 선택하지 않은 경우 (통화선택 요청 오류메세지)를 출력  2-3. [호스트]가 로그인 상태가 아닐 경우 (로그인 체크 메세지)를 출력  3. (마켓플레이스)나 (프라이빗 거래매니저)로 이동할 수 있는 (선택 버튼)을 출력 |
| 3 | 매물 목록(확인) |  |  |  |  |