



2020 학년도 1 학기

컴퓨터정보과

## -Use Case 과제설명

담당교수: 김계숙

제 3 주차 / 제 2 차시

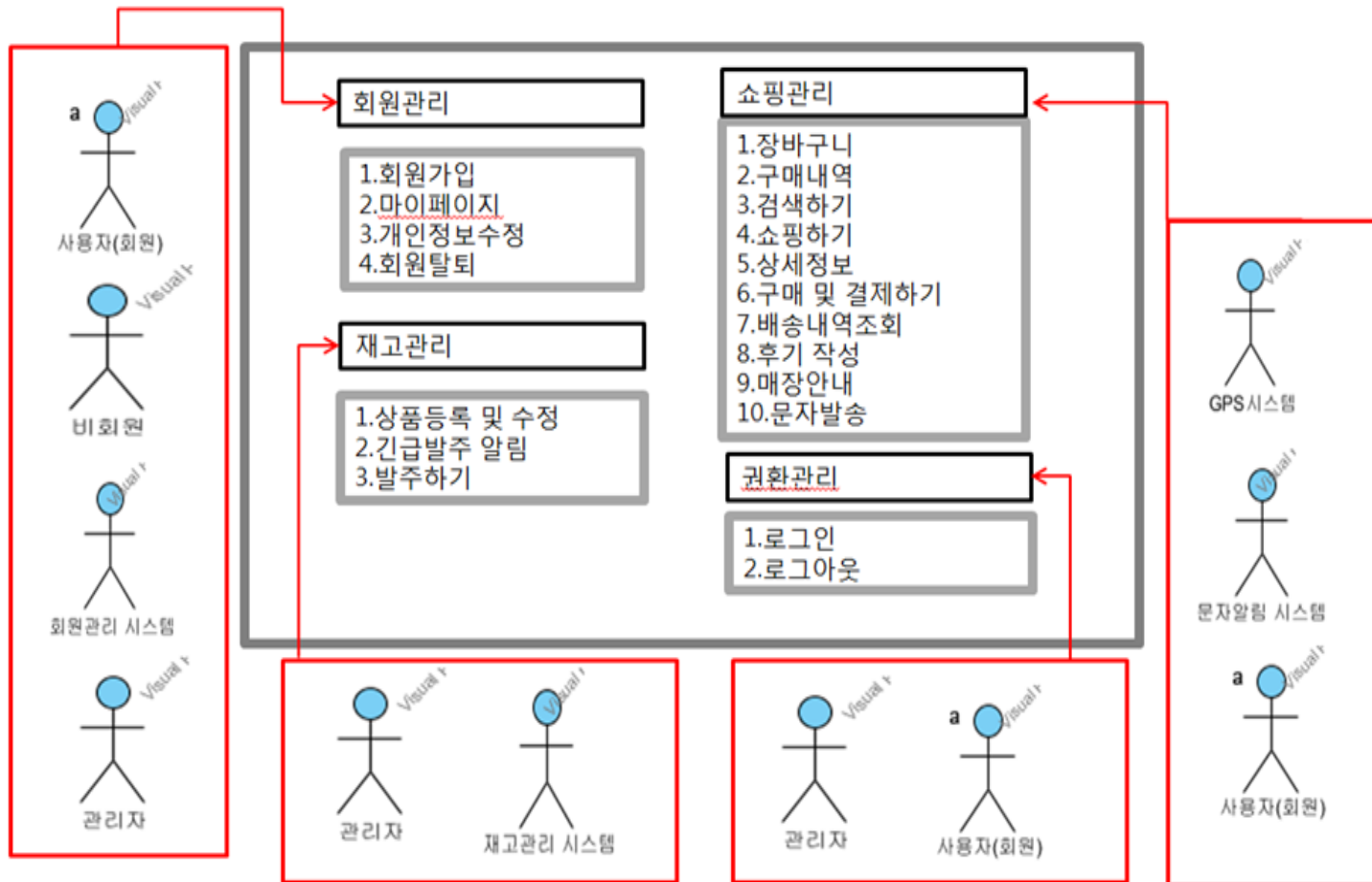


**DIT** 동의과학대학교  
DONG-EUI INSTITUTE OF TECHNOLOGY



# UML Diagram 과제 진행

## ①쇼핑몰 시스템의 구성



# UML Diagram 과제 진행

## ②Actor 추출 목록 및 정의

번호	Actor 목록	Actor 유형	Actor 정의
1	사용자(회원)	사용자 액터	사용자는 쇼핑몰 관리 시스템을 실제로 이용하는 사람으로써 등급별로 사용할 수 있는 기능이 다르며 쇼핑, 마이페이지, 장바구니의 기본 기능을 이용할 수 있다.
2	비회원	사용자 액터	비회원은 쇼핑을 위해 회원가입을 하는 사람으로 가입 전 시스템의 사용권한이 없음을 뜻한다.
3	관리자	관리자 액터	관리자는 의류 쇼핑몰 관리 시스템을 관리하는 사람으로써 회원관리 부분의 탈퇴에 관여하고 물품 등록 수정 발주를 담당한다.
4	GPS 시스템	시스템 액터	GPS 시스템은 사용자에게 OFF-LINE 매장을 안내한다. 휴대폰에 내장된GPS 시스템을 사용하므로 개발 범위가 아님을 뜻한다.
5	재고관리 시스템	시스템 액터	재고관리 시스템은 자동적인 재고관리정보를 제공한다. 즉 관리자는 재고와 관련하여 등록, 발주, 수정 이외의 업무는 수행하지 않음을 뜻한다.
6	회원관리시스템	시스템 액터	회원관리시스템은 회원의 정보를 관리한다. 즉 관리자는 고객의 가입 탈퇴로그인 로그아웃과 관련하여 유지보수 외에는 관여할 필요가 없음을 뜻한다.
7	문자알림 시스템	시스템 액터	문자알림시스템은 회원의 결제 정보를 문자로 발송한다. 즉 관리자는 고객에게 결제 정보를 전화/e-mail또는 자신의 휴대폰과 같은 다른 시스템을 통해 알리지 않음을 뜻한다.
8	상품판매 시스템	시스템 액터	상품판매 시스템은 상품판매와 관련된 정보들을 회원의 편의에 맞게 저장하여 제공한다. 즉 장바구니 쇼핑하기 상세정보 <u>쇼핑검색등</u> 의 구매목록확인 기능을 저장하여 제공하는 기능을 담당하는 것을 뜻한다.



# UML Diagram 과제 진행

## ③Use Case추출 목록 및 정의

기능	UseCase명	UseCase 설명	Business Actor
1.회원관리	1)회원가입	사용자(비회원)는 아이디와 패스워드 개인정보 등의 정보를 정해진 규칙 및 형식에 맞게 입력하여 회원가입을 한다.	사용자
	2)마이페이지	사용자(회원)는 마이페이지를 통해 개인정보수정, 회원탈퇴, 장비구니, 구매내역 조회 등의 서비스를 이용한다.	사용자
	3)개인정보수정	사용자(회원)는 등록된 개인정보 및 사용권한 등을 삭제시키기 위해 비밀번호를 입력하고 회원탈퇴를 통하여 탈퇴한다.	사용자
	4)회원탈퇴	사용자(회원)는 마이페이지 목록을 통해 등록된 회원가입을 탈퇴할 수 있으며 회원탈퇴에 의해 개인정보 및 부여된 권한은 모두 삭제된다.	사용자
2.권한관리	5)로그인	사용자(회원)와 관리자는 등록된 아이디와 패스워드를 입력하여 로그인 할 수 있으며 로그인에 의해 권한을 부여 받는다	사용자, 관리자
	6)로그아웃	사용자(회원)와 관리자는 의류 쇼핑몰 시스템에서 로그아웃을 하며 로그아웃에 의해 부여된 권한은 회수된다.	사용자, 관리자
	7)장비구니	사용자(회원)는 쇼핑도중 관심 상품으로 등록된 내역을 장비구니에서 확인 하고 상품명 제조사 가격을 통해 조회할 수 있으며 구매를 진행 할 수 있다.	사용자
	8)구매내역	사용자(회원)는 쇼핑몰 시스템을 통해 구매한 내역을 조회할 수 있으며 조회시 날짜 데이터를 이용하여 조건에 맞는 내용을 조회할 수 있다..	사용자
	9)검색하기	사용자(회원)는 상품정보페이지를 통해 품목별, 제조사별, 가격대별 로 상품을 검색할수 있으며 검색하기는 쇼핑하기와 상세정보에 포함된다..	사용자
	10)쇼핑하기	사용자(회원)는 상품정보를 활용하여 쇼핑하며 검색하기와 상세정보 보기 기능을 사용하여 보다 편리한 쇼핑을 할 수 있다.	사용자



# UML Diagram 과제 진행

3.쇼핑관리	11)상세정보	사용자(회원)는 상품의 상세정보(제조사 품목명 사이즈종류 가격 할인정보)를 확인하고 구매를 결정 할 수 있다.	사용자
	12)구매 및 결제하기	사용자(회원)는 상품을 구매하고 결제한다 결제는 계좌이체로만 진행되며 시스템은 사용자에게 입금 계좌정보를 sms를 사용하여 알려준다.	사용자
	13)배송내역조회	사용자(회원)는 배송 내역을 조회할 수 있으며 배송 내역 조회는 등록된 전화번호를 사용하여 진행하고 실시간으로 업데이트되어 제공된다	사용자
	14)후기 작성	사용자는 이미지와 텍스트를 사용하여 후기를 작성할 수 있으며 자신이 작성한 후기를 마이페이지를 통해 확인한다. 관리자는 사용자가 작성한 후기에 댓글 및 인사말을 작성할 수 있다.	사용자
	15)매장안내	사용자(회원)는 GPS시스템을 통해 OFF-LINE 매장을 안내 받는다. 시스템은 회원의 위치와 가장 가까운 매장을 지도에 표시 및 안내하여준다.	사용자
	16)문자발송	사용자(회원)는 구매와 동시에 입금계좌 정보를 SMS로 받는다. 관리자는 입금계좌의 정보와 인사말을 미리 등록한다.	사용자
4.재고관리	17)상품등록 및 수정	판매자는 상품정보(제품명 수량 제조사 사이즈분류 상품사진)를 수정하고 등록 한다 수정 시에는 상품사진은 변경이 불가능하다.	판매자
	18)긴급발주 알림	관리자는 재고관리 시스템을 통해 긴급발주 목록을 확인하며 시스템은 신속한 발주를 위해 발주하기 기능으로 이어진다.	관리자
	19)발주하기	관리자는 재고관리 화면을 통해 목록확인 및 발주를 진행한다. 발주는 본사로 진행되어 지며 본사 담당자의 email로 전송되어 진다.	관리자





# UML Diagram 과제 진행

## 유스케이스 상세명세서

어플리케이션명	슈메이커(shoemaker)
학번	
이름	
주제	쇼핑몰 객체지향 설계
작성일자	
과제내용	Use Case 명세서작성



# UML Diagram 과제 진행

## ①회원가입 유스케이스 상세명세서

항목	설명
이름	회원가입
개요	쇼핑몰을 이용하고자 하는 고객은 시스템을 사용하기 위해 아이디, 패스워드, 개인정보 등을 입력하여 회원가입을 한다.
관련액터	주 액터 : 비회원 보조 액터 : 데이터베이스
우선순위	개발 우선순위 : (상) 중요도 : 2(중) 난이도 : 2(중)
선행조건	회원관리 시스템(데이터베이스)에 등록 되어 있지 않은 상태여야 한다. 사용자는 시스템에 로그인 되어 있지 않아야 한다.
후행조건	필수 입력란의 내용은 반드시 입력되어야 한다. 사용자가 입력한 정보는 데이터의 손실 없이 회원관리시스템에 등록된다. 시스템은 회원가입과 동시에 로그인 화면으로 이동되어야 한다.
시나리오	<b>기본 시나리오</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>비회원은 로그인 화면에서 회원가입 항목을 선택한다.</li> <li>시스템은 회원가입 약관내용을 화면으로 보여준다.</li> <li>비회원은 약관내용을 확인 후 동의를 선택한다.</li> <li>시스템은 회원가입 입력양식 을 보여준다.</li> <li>비회원은 회원의 개인정보 및 ID, Password등을 입력 한다.</li> <li>비회원은 필수 입력란의 정보를 모두 입력하고 ID 와 Password의 중복확인 버튼을 사용하여 중복 확인을 실시한다.</li> <li>시스템은 입력된 정보와 회원관리시스템(데이터베이스) 내에 중복된 정보가 있는지 확인한다.</li> <li>비회원은 가입완료 버튼을 통해 가입을 진행한다.</li> <li>시스템은 비회원이 입력한 정보가 유효한지 최종확인을 하고 입력 정보를 회원관리시스템(데이터베이스)에 저장한다.</li> <li>시스템은 회원가입이 완료되었음을 사용자에게 알린다.</li> <li>시스템은 메인화면 내의 로그인 화면으로 이동한다.</li> </ol>
	<b>대안 시나리오</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>가. 이미 ID가 존재하는 경우(기본시나리오 6번)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>비회원에게 [중복된 아이디입니다.]라는 메시지를 출력 한다.</li> <li>시스템은 ID작성 부분을 리셋하고 포커스 표시한다. (기본 5번)</li> </ol> </li> <li><b>나. 입력된 정보의 형식이 맞지 않는 경우(기본시나리오 8번)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>비회원에게 [입력된 정보의 형식 오류]라는 메시지를 출력 한다.</li> <li>시스템은 정보의 형식이 잘못된 품으로 포커스 표시한다. (기본 5번)</li> </ol> </li> <li><b>다. 필수정보의 입력이 누락된 경우(기본시나리오 8번)</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>비회원에게 [필수정보가 누락되었습니다.]라는 메시지를 출력한다.</li> <li>시스템은 필수 정보가 누락된 품으로 포커스를 표시한다. (기본 5번)</li> </ol> </li> <li><b>라. 가입 취소버튼을 눌렀을 경우</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>비회원에게 [정말 취소하시겠습니까]라는 메시지를 출력한다.</li> <li>비회원은 확인 버튼을 눌러 취소를 진행한다.</li> <li>기본 시나리오의 1번으로 돌아간다.</li> </ol> </li> </ol>
비기능적 요구사항	1.다른 회원정보에 영향을 주지 않는다. 2.사용자의 아이디는 중복될 수 없다. 3.아이디와 패스워드는 영문자, 숫자 혼합 6자리 이상, 8자리 이하이다. 4.이름은 5자리 이하의 한글이다. -시스템은 5초 이내에 회원정보를 등록하고 로그인 화면으로 3초 이내에 넘어간다.





# UML Diagram 과제 진행

## 로그인 유스케이스 상세명세서

항목	설 명			
이름	로그인			
개요	사용자와 판매자는 시스템이용을 위해 등록한 ID와Password를 입력하여 로그인 한다.			
관련액터	주 액터	회원, 관리자		
	보조 액터	회원관리 시스템(데이터베이스)		
우선순위	개발	(상)	중요도	2(중)
	우선 순위		난이도	3(하)
선행조건	사용자(회원)와 관리자는 회원관리시스템(데이터베이스)에 등록되어 있어야 한다.			
	관리자는 권한을 부여 받기 위하여 회원관리시스템 내에서 분리 등록하여 식별할 수 있어야 한다.			
후행조건	시스템은 로그인과 동시에 등급에 맞는 접근권한을 부여하여야 한다.			
	시스템은 로그인과 동시에 메인화면으로 이동하여야 한다.			
시나리오	기본 시나리오	1. 사용자(회원)는 로그인 항목에서 아이디와 패스워드를 입력한다.		
		2. 사용자는 로그인 버튼을 클릭하여 입력정보를 전달한다.		
		3. 시스템은 입력된 내용을 등록된 내용과 비교한다.		
		4. 시스템은 비교된 내용이 일치할 경우 등급에 따른 접근 권한을 부여한다.		
		5. 시스템은 환영 메시지를 출력하고 메인화면으로 이동한다.		
	대안 시나리오	가. ID, P를 입력하지 않았을 경우		
		1. 시스템은 각 항목에 맞게 [ID 또는 Password를 입력하지 않았습니다]라는 메시지를 사용자에게 출력하여 준다.		
		2. 시스템은 로그인 화면(기본 시나리오 1번)으로 이동하고 누락부분으로 포커스를 표시한다.		
		나. ID, P가 일치하지 않았을 경우		
		1. 시스템은 각 항목에 맞게 [ID 또는 Password가 일치하지 않습니다]라는 메시지를 사용자에게 출력하여 준다.		
2. 시스템은 로그인 화면(기본 시나리오 1번)으로 이동하고 일치하지 않는 부분으로 포커스를 표시한다.(단 두 항목 모두 일치하지 않을 경우 ID 품으로 포커스를 표시 한다.				
비기능적 요구사항	아이디와 패스워드는 영문자, 숫자 혼합, 6자리 이상 8자리 이하이다. -시스템은 5초 이내에 아이디 비밀번호를 비교하고 다음 시나리오로 넘어간다.			



# 감사합니다

---

