<무어>

<MrGreat>

설계 산출물

|  |  |
| --- | --- |
| 문서버전 |  |
| 문서 ID |  |
| 최종변경일 |  |
| 문서상태 |  |

요 약

미스터 대박 디너 서비스(Mr.Great)의 설계 산출물을 기술.

서브 시스템의 구성과 각 서브 시스템의 구조를 기술.

주요 산출물

* 아키텍처도
* 클래스도
* 교류도
* 상태도

표 1 문서 변경 기록

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 문서이름 | <무어> <MrGreat> 설계 산출물 | | |
| 문서 ID |  | | |
| 버전 | | 변경일 | 설명 |
| 1 | 0 | 2022-10-07 | 아키텍처도를 추가했다.  “Employee Client” 클래스도를 추가했다.  “Customer Client” 클래스도를 추가했다. |
| 1 | 2022-10-09 | “Server Client” 클래스도를 추가했다.  “Customer Client” 서브시스템 세부설계 설명을 추가했다.  “Staff Client” 서브시스템 세부설계 설명을 추가했다. |
| 2 | 2022-10-13 | “Server” 서브시스템 세부설계 설명을 추가했다. |
| 2 | 0 |  | 릴리즈 |
| 1 |  | 오타 수정 |
| 3 | 0 |  | [피드백 반영] 서브시스템 설계 및 클래스도 수정 |
| 1 |  | [피드백 반영] 교류도, 상태도 수정 |

1 개 요

1.1 목 적

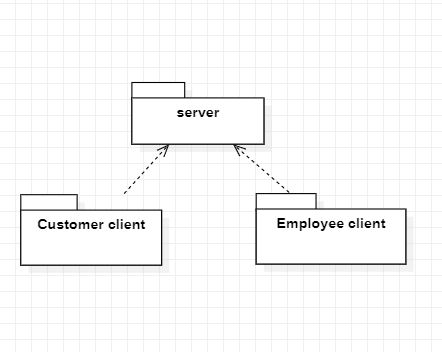
본 문서는 미스터 대박 디너 서비스(Mr.Great)의 산출물을 기술한다.

* 전체 시스템이 어떤 서브 시스템으로 구성되어 있는지 “아키텍처도”를 통해 보여준다.
* 서브 시스템이 어떤 클래스로 구성되어 있고 클래스들간에 어떤 관계가 있는지를 “클래스도”를 통해서 보여준다.
* 객체간에 발생하는 동적인 행위를 “교류도”를 통해서 보여준다.
* 한 객체의 상태 변화를 “상태도”를 통해서 보여준다.

1.2 참고 문헌

없음.

2 아키텍처도



전체 시스템은 아래의 서브 시스템으로 구성된다.

- Customer 시스템

- Employee 시스템

- Sever 시스템

**고객 시스템 (Customer System)**

- 서버와 통신하며 고객에게 정보를 보여주는 역할을 한다.

- Javascript를 이용하여 작성된다.

**직원 시스템(Employee System)**

- 서버와 통신하며 직원에게 정보를 보여주는 역할을 한다.

- Javascript를 이용하여 작성된다.

**Server 시스템**

- 메뉴, 고객 정보, 주문 정보를 담고 있으며 주문 저장 및 이력 관리의 역할을 한다.

- Node.js로 작성된다.

3 서브시스템 세부 설계

**3.1. “Customer System" 서브시스템 세부 설계**

Customer 시스템은 서버와 통신하며 고객에게 메뉴 화면과 주문 화면을 보여준다. 또한 서버와 통신하며 고객의 주문을 수행한다.

Customer 시스템의 주요 함수는 다음과 같다.

✓ login(id, pw)

■ “Server"에 로그인 정보를 보내 로그인을 수행한다.

✓ add\_new\_mem(id, pw, info)

■ 회원 정보를 입력받아 “Server”에 전송한다.

✓ display\_menu()

■ 매뉴의 목록을 “Server”에 요청하고 보여준다.

✓ add\_order(user\_id, menu, style, size, amount)

■ 고객이 입력한 주문을 받아서 “Server”에 전송하여 장바구니에 담는다.

✓ display\_cart()

■ 현재 로그인한 회원의 장바구니를 “Server”에 요청하고 보여준다.

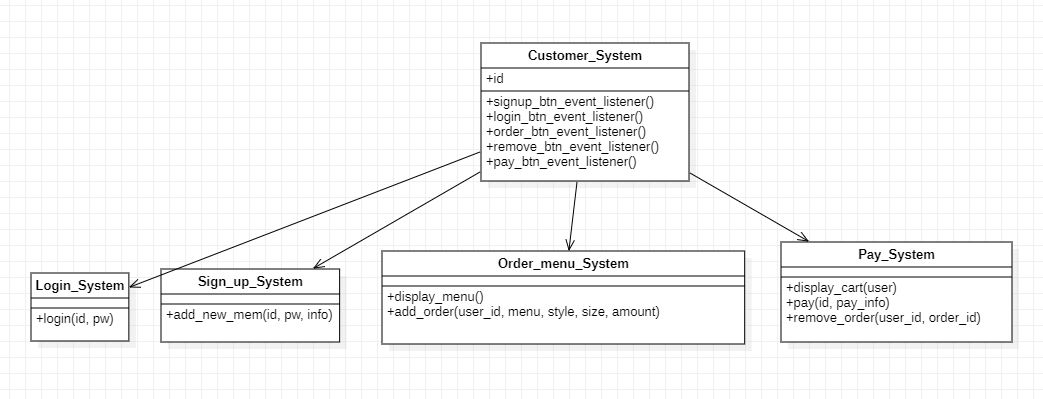
✓ pay(id, pay\_info)

■ 결제 방법을 선택하고 주문 정보를 “Server”에 보낸다.

✓ remove\_order(uesr\_id, order\_id)

■ 장바구니에서 제외할 주문을 “Server”에 보내서 장바구니에서 제외한다.

- “Customer System” 서브시스템 메인 클래스도



**Customer\_System**

* 고객이 사용하는 주문 시스템의 UI를 보여주는 클래스이다.
* 고객이 회원가입과 로그인을 진행할 수 있다.
* 매뉴와 장바구니를 보여주고 장바구니에 담기와 결제를 진행할 수 있다.
* 장바구니에 있는 주문 중에서 삭제할 주문을 장바구니에서 제외할 수 있다.

**Login\_System**

* 로그인을 수행하는 클래스이다.

**Sign\_up\_System**

* 회원가입을 수행하는 클래스이다.

**Order\_menu\_System**

* 매뉴 목록을 화면에 보여주는 클래스이다.
* 주문하기를 수행해서 고객이 주문하려는 주문을 장바구니에 담을 수 있다.

**Pay\_System**

* 서버에 장바구니 목록을 요청하고 화면에 보여주는 클래스이다.
* 삭제할 주문 목록을 선택하여 장바구니에서 제외할 수 있다.
* 결제 방법을 선택하여 최종적인 결제를 수행할 수 있다.

3.2 “Staff System” 서브시스템 세부 설계

Staff 시스템은 서버와 통신하며 직원에게 현재 처리해야하는 주문 목록을 보여준다. 또한 현재까지 완료된 주문의 history를 보여준다.

Staff 시스템의 주요 함수는 다음과 같다.

✓ login(id, pw)

■ “Server"에 id, pw를 보내 로그인을 수행한다.

✓ display\_order\_lists()

■ “Server"에서 주문 목록을 받아 보여준다.

✓ change\_order\_status(order, status)

■ 주문 목록 중에서 상태를 바꿀 주문을 설정한다.

✓ cook\_btn\_event\_listener(), delivery\_btn\_event\_listener(), complete\_btn\_event\_listener()

■ 주문의 상태에 맞추어 각 버튼에 맞게 change\_order\_status를 호출한다.

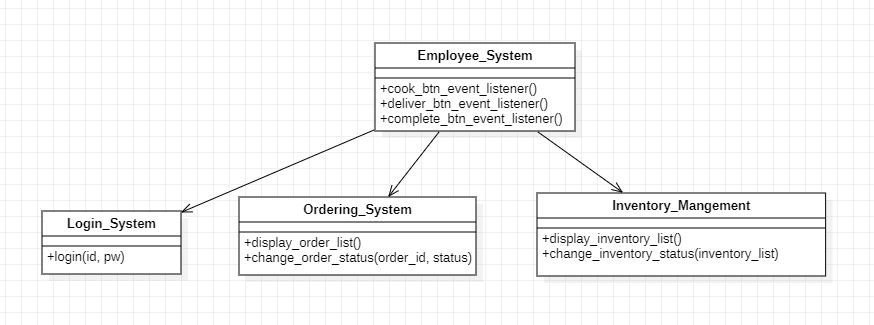
✓ display\_inventory\_list

■ 현재 재고 목록을 화면에 보여준다.

✓change\_inventory\_status(inventory\_list)

■ 현재 재고 상태를 재고 목록에 입력한다.

- “Employee Client” 서브시스템 메인 클래스도



Employee\_System

✓ 직원이 사용하는 주문 관리 시스템의 UI를 보여주는 클래스이다.

✓ 주문 내역을 보여준다.

✓ 주문 내역 중에서 주문의 상태를 전환할 수 있다.

✓ 현재 재고를 보여주고 재고의 상태를 전환할 수 있다.

Login\_System

✓ 서버에 id, pw를 보내서 로그인을 수행하는 클래스이다.

Ordering\_System

✓ 서버에 주문 목록을 요청하고 그 목록을 화면에 보여주는 클래스이다.

✓ 또한 주문의 상태 전환을 처리한다.

Inventory\_System

✓ 현재 재고 상태를 화면에 보여준다.

✓ 재고목록의 상태를 바꿔준다.

3.3 “Server” 서브시스템 세부 설계

“Server" 시스템은 고객에게 메뉴 관련 정보를 제공하고 주문 정보를 저장한다. 또한, Customer 시스템과 Employee 시스템에서 받은 요청을 처리한다.

“Server" 시스템의 주요 함수는 다음과 같다.

✓ signup(id, pw, info)

■ “Customer System"에서 새로운 회원 정보를 입력받아 저장한다.

✓ login(id, pw)

■ "Customer System" 혹은 “Employee System"에서 로그인 정보를 입력 받는다.

✓ ordered\_menu\_list

■ 로그인한 고객에 대해 주문 내역을 속성으로 한다.

✓ add\_order(customer\_id, menu, style, size, amount, additional\_info)

■ "Customer System"으로부터 받은 정보로 주문을 생성하고 장바구니에 추가한다.

✓ pay(pay\_info)

■ 결제 시스템에게 결제 정보를 넘기며 결제를 요청한다.

✓ modify\_inven\_list(inventory\_list)

■ 재고 목록을 수정한다.

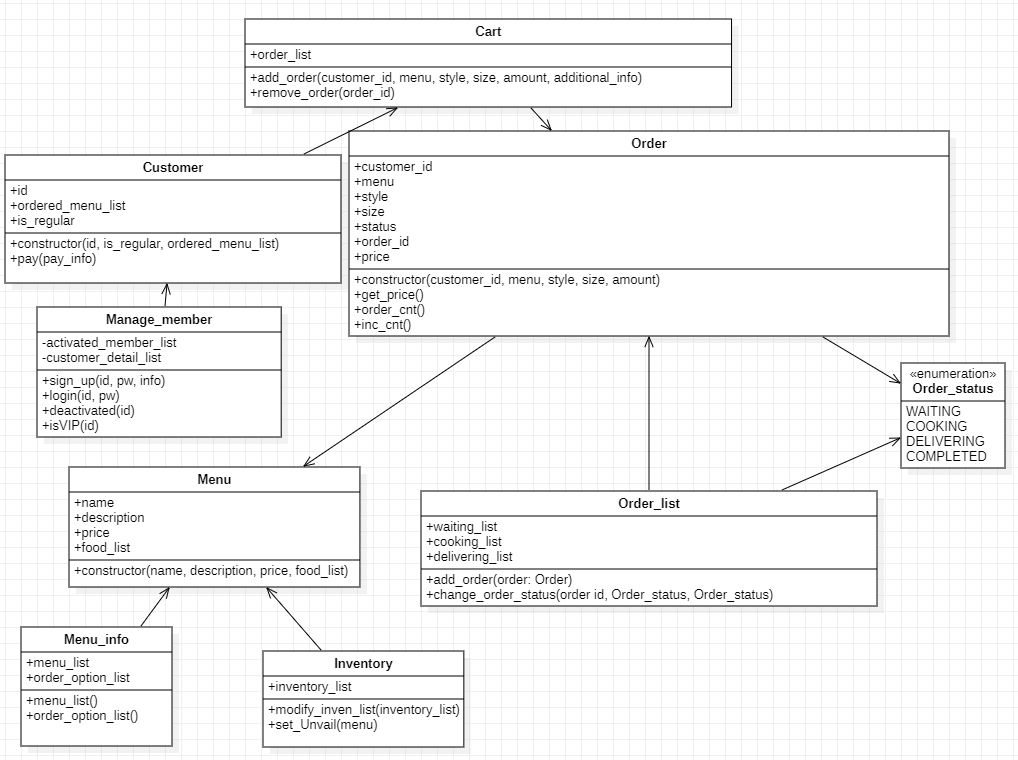
✓ set\_Unvail(menu)

■ 재고가 없는 메뉴를 비활성화한다.

✓ change\_order\_status(order\_id, from, to)

■ 지정한 order의 상태를 바꾼다.

- “Server” 서브시스템 메인 클래스도



Menu\_info

✓ 서비스의 기본 정보를 담고 있는 클래스이다.

✓ "Server" 시스템은 Menu\_info를 통해 "Customer System" 에게 메뉴 정보, 메뉴에 따른 주문 옵션 정보, 결제 정보를 넘겨준다.

Menu

✓ 메뉴 정보를 저장하는 type을 나타내는 클래스이다.

✓ 메뉴에 대한 설명이 저장되어 있다.

Manage\_Member

✓ 회원가입과 로그인을 관리하는 클래스이다.

✓ 회원가입과 로그인을 수행할 수 있으며, 현재 시스템에 로그인된 고객의 리스트를 갖는다.

Customer

✓ 고객 클래스이다.

✓ 고객 Member 객체, 장바구니를 속성으로 갖는다.

✓ pay 함수를 통해 장바구니에 담긴 주문에 대해 최종 결제를 할 수 있다.

Cart

✓ 장바구니 type 클래스이다.

✓ add\_order를 통해 장바구니에 주문 정보를 추가할 수 있다.

Order

✓ 주문 정보를 저장하는 type을 나타내는 클래스이다.

✓ 메뉴, 스타일, 메뉴 크기, 메뉴 수량, 추가 주문 정보를 저장한다.

Order\_list

✓ 주문을 관리하는 클래스이다.

✓ change\_order\_status 함수로 각 주문의 상태를 전환 가능하다.

Inventory

✓ 재고를 관리하는 클래스이다.

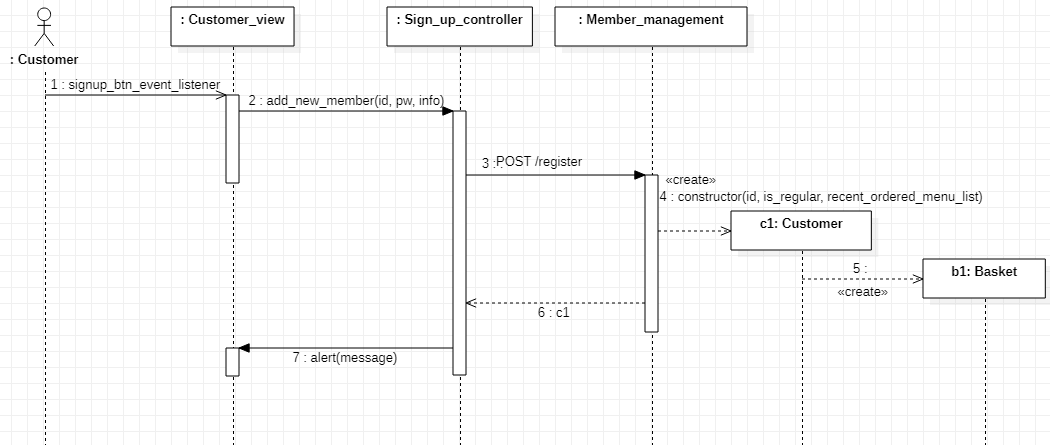
✓ 재고 목록을 수정할 수 있고, 재고의 상태에 따라 메뉴를 비활성화 시킬 수 있다.

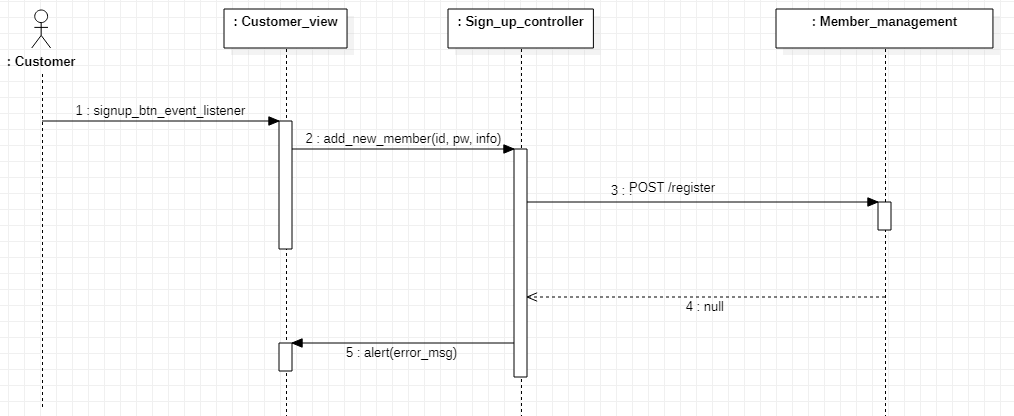
Order\_status

✓ 주문의 상태를 나타내는 enumeration으로 주문의 네 가지 상태를 나타내는 데 사용된다.

4 교류도

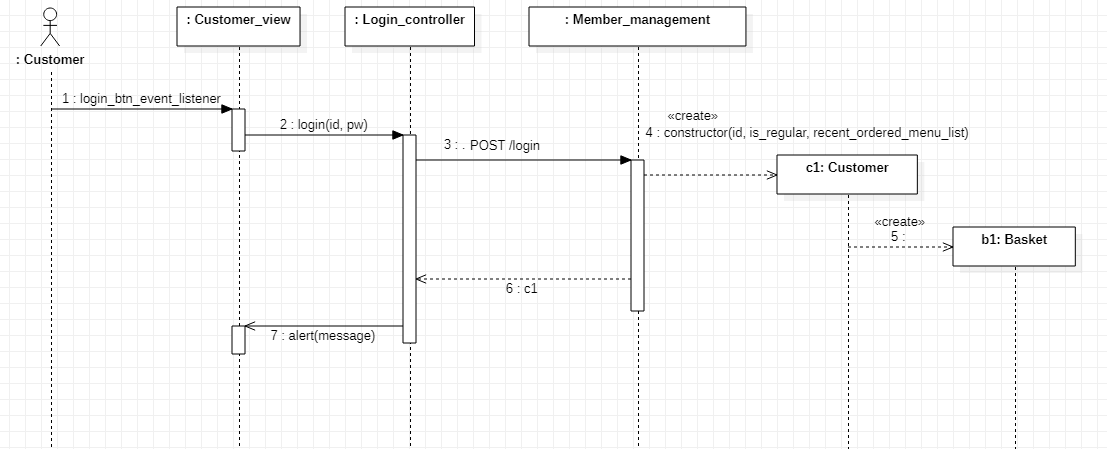
4.1 회원가입 (Sign Up)

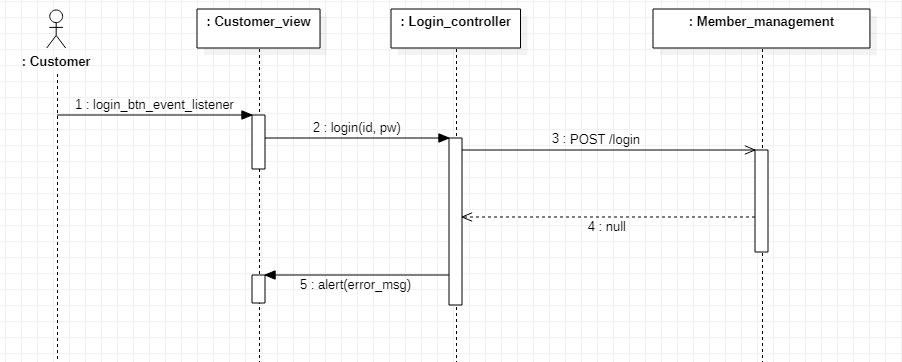




1. 고객이 ‘회원가입’을 선택하면 sign\_up\_btn\_event\_listener()가 호출된다.
2. Customer\_view에서는 Sign\_up\_controller의 add\_new\_member(id, pw, info)를 통해서 입력한 정보를 전송한다.
3. Sign\_up\_controller에서는 POST /register를 통해서 Member\_management에 회원가입 요청을 한다.
4. 회원가입에 성공하면 Member\_management에서는 고객 객체를 생성하고 그 객체를 return한다. Sign\_up\_controller에서는 그 객체를 확인하고 회원가입 완료 메시지를 Customer view에 보낸다.
5. 만약 이미 있는 아이디를 입력하여 회원가입을 실패하면 null을 return한다. Sign\_up\_controller에서는 null을 확인하고 회원가입 실패 메시지를 띄운다.

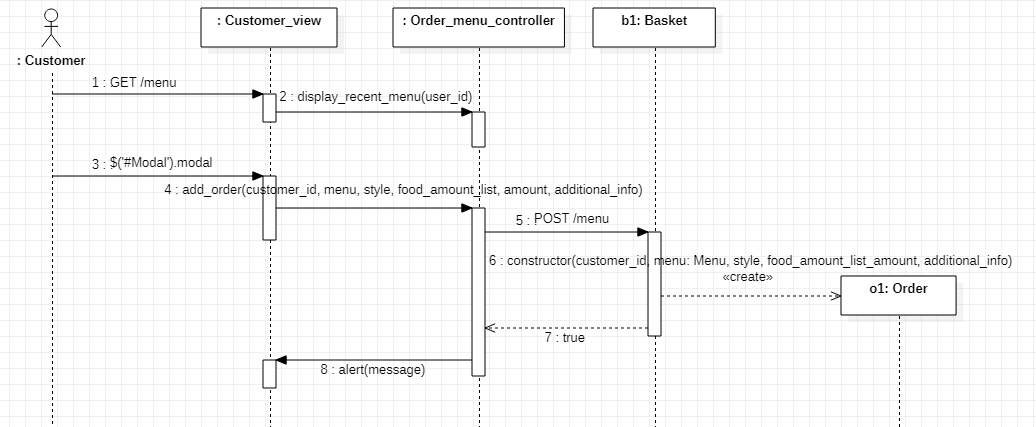
4.2 로그인 (Login)





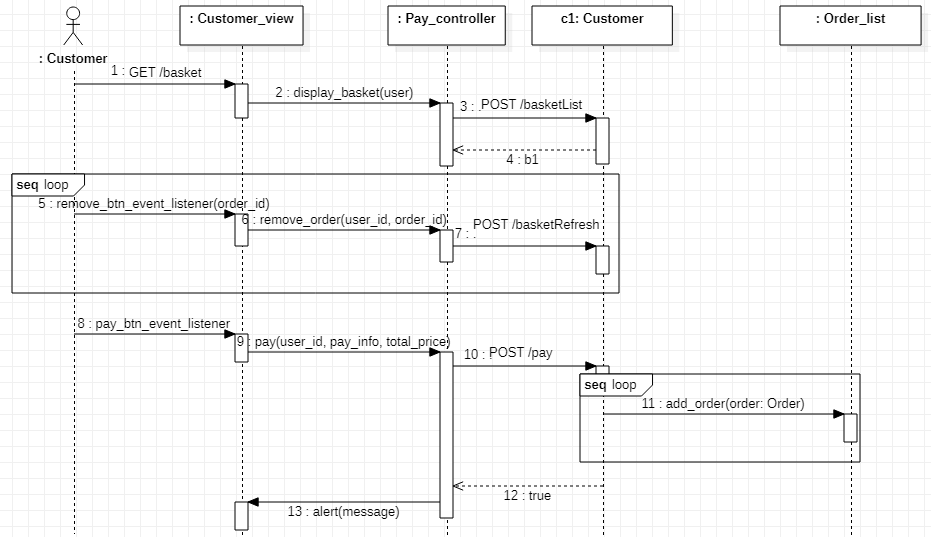
1. 고객이 아이디, 비밀번호를 입력하고 “로그인” 버튼을 누르면 login\_btn\_event\_listener()가 호출되고 Login\_controller의 login(id, pw)가 호출된다.
2. POST /login을 통해서 id, pw를 Member\_management에 보내면 일치하는 id, pw가 있는지 확인한다.
3. 만약 일치하는 id, pw가 있다면 active customer에 해당 고객을 추가하고 고객 객체를 return한다.
4. Login\_controller에서 그 객체를 받으면 로그인 성공 메시지를 띄운다.
5. 만약 일치하는 id, pw가 없다면 null을 return하고 Login\_controller에서는 로그인 실패 메시지를 띄운다.

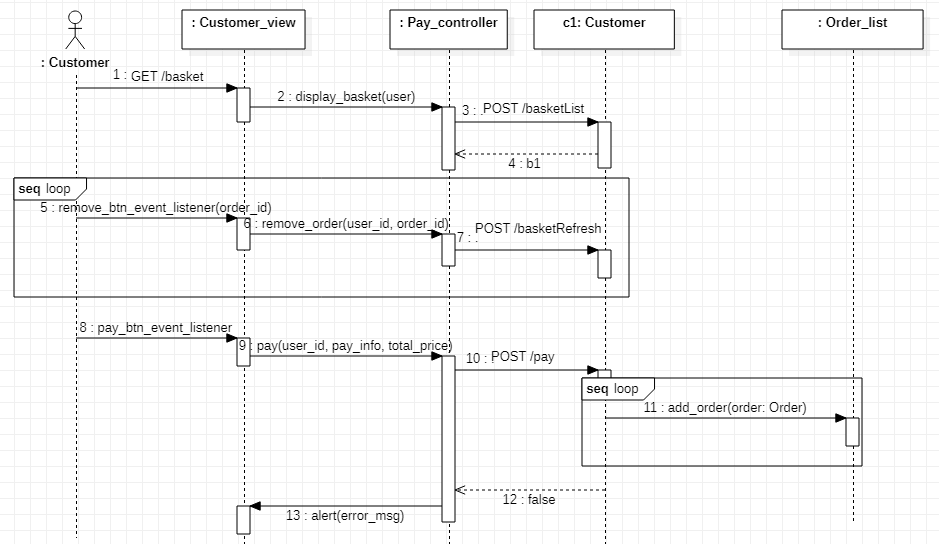
**4.3 주문 (Order menu)**



1. “매뉴”를 선택하면 GET /menu가 호출되고 menu.html을 받아서 매뉴 목록을 띄운다. 또한 display\_recent\_menu(user\_id)를 통해서 해당 유저의 최근 주문 목록을 출력한다.
2. 어떤 매뉴의 “주문하기” 버튼을 누르면 부트스트랩 내장 함수인 $(#Modal).modal을 통해서 매뉴의 상세 옵션이 보이고 “장바구니에 담기”를 누르면 Order\_menu\_controller에 add\_order()가 호출되어 현재 입력한 옵션에 맞는 주문을 전달한다.
3. Order\_menu\_controller에서는 POST /menu를 통해서 고객의 Basket객체에 주문 객체 정보를 담는다.
4. Basket에서는 true를 return하고 Order\_menu\_controller에서는 주문 성공 메시지를 띄운다.

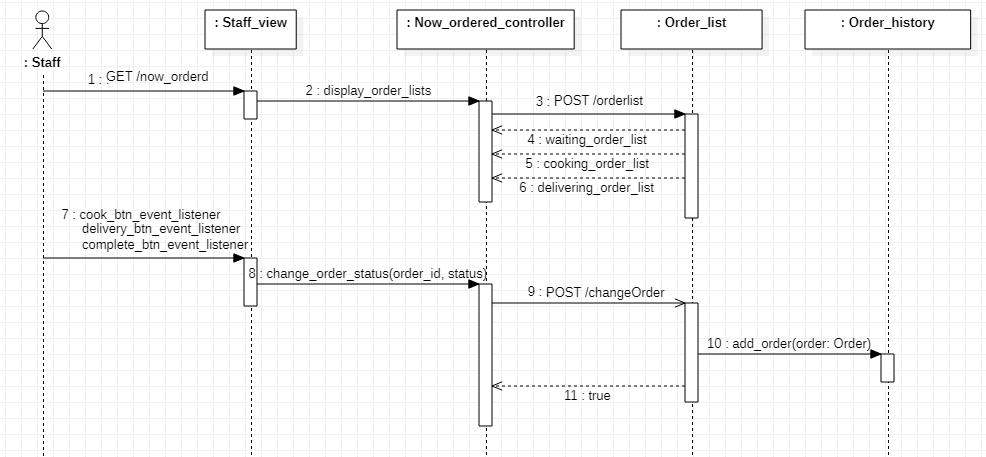
**4.4 결제 (Pay)**





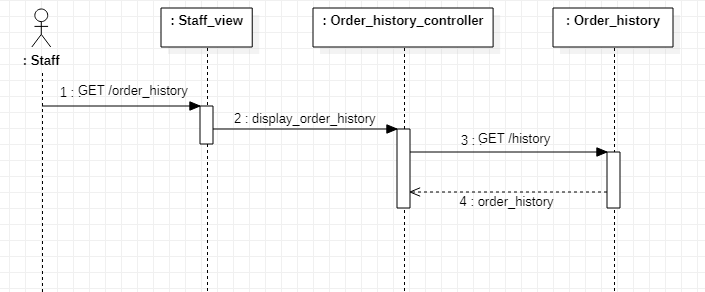
1. 고객이 “장바구니” 버튼을 누르면 GET /basket이 호출되고 basket.html을 받아 장바구니 화면을 출력한다.
2. 또한 display\_basket(user)를 Pay\_controller에 호출하여 고객의 장바구니를 화면에 나열한다. Pay\_controller에서 고객의 장바구니를 얻기 위해서는 POST /basketList를 통해서 서버에 있는 Customer객체의 장바구니 목록을 받는다.
3. 삭제할 주문이 있는 경우 삭제할 주문의 “제외하기” 버튼을 누르면 remove\_btn\_event\_listener(order\_id)를 통해서 Pay\_controller에 유저 id와 주문 id를 넘겨준다.
4. Pay\_controller에서는 POST /basketRefresh를 통해서 선택된 주문을 서버에서 제외한다.
5. “결제” 버튼을 누르면 pay\_btn\_event\_listener를 호출하고 Pay\_controller의 pay()를 실행한다.
6. Pay\_controller에서는 POST /pay를 통해서 서버에서 고객 객체가 주문을 수행하도록 한다.
7. Customer객체에서는 장바구니에 있는 모든 주문에 대하여 add\_order를 호출하여 현재 주문 목록인 Order\_list에 주문을 추가한다.
8. 만약 결제를 성공하면 true를 return하고 Pay\_controller에서는 결제 성공 메시지를 띄운다.
9. 만약 결제를 실패하면 false를 return하고 Pay\_controller에서는 결제 실패 메시지를 띄운다.

4.5 주문 처리 (Process Order)

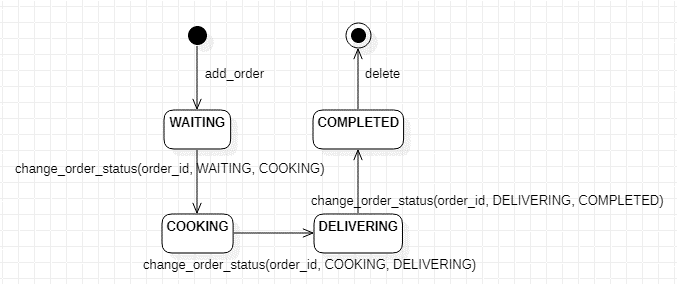


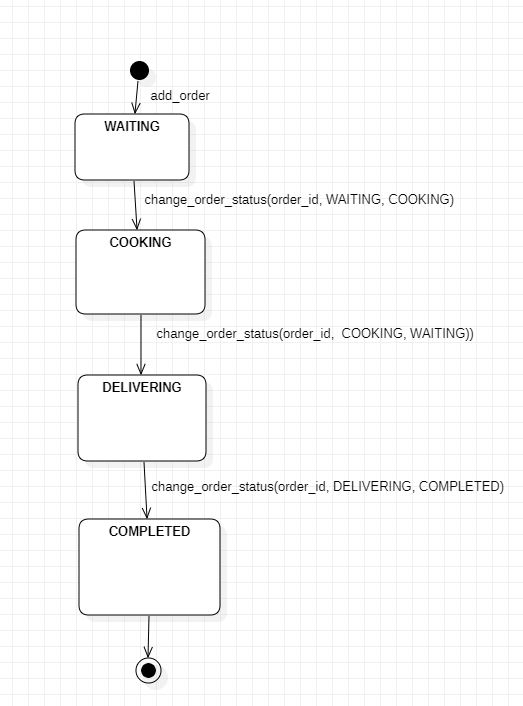
1. 직원이 ‘Now Ordered’를 선택하면 GET /now\_ordered가 호출되고 now\_ordered.html을 받아서 출력한다.
2. 또한 display\_order\_list를 호출하여 현재 주문 목록을 받아 출력한다. 현재 주문 목록을 받을 때에는 서버에 POST /orderlist를 통해서 받는다.
3. 현재 주문 중에서 상태를 전환할 주문들을 선택하고 cook\_btn\_event\_listener 또는 delivery\_btn\_event\_listener 또는 complete\_btn\_event\_listener를 호출하면 Now\_ordered\_controller의 change\_order\_status(order\_id, status)가 호출된다.
4. Now\_ordered\_controller에서는 POST /changeOrder를 통해서 상태를 전환할 주문을 서버에 전달한다.
5. 정상적으로 주문의 상태 전환이 완료되면 true를 return한다.

4.8 주문 내역 확인 (Check order)



1. “Order History”를 선택하면 GET /order\_history를 호출하고 order\_history.html을 받아서 완료된 주문 내역 페이지를 출력한다.
2. 또한 display\_order\_history를 통해서 현재까지 완료된 주문 목록을 받아서 출력한다.
3. 완료된 주문 목록을 받을 때에는GET /history를 통해서 서버에 있는 Order\_history에서 받는다.

.15 Orderr 객체 상태

도

Orderr 클래스 주문을 나타내는 type 클래스이다. Order 클래스는 다음과 같은 상태 변화를 갖는다.

✓ WAITIN.

■ add\_order 메소드를 통해 Order 객체가 생성되고, 초기 상태는 WAITING이 된다.

✓ COOKING

■조리중인 상태를 나타낸다..

■ change\_order\_status 메소드를 통해WAITING에서 COOKING 상태로 전환된다.

✓ DELIVERING

■ 배달 중인상태를 나타낸다. .

■ change\_order\_status 메소드를 통 COOKING에서해 DELIVERING 상태로 전환된다.

✓ COMPLETED

■ 배달이 완료된상태를 나타낸다. .

■ change\_order\_status 메소드를 통 DELIVERING에서 COMPLETED 상태로 전환된다.

**5.2 Order\_Menu\_System 객체상태도**

Order\_Menu\_System 클래스는 주문하기 유스케이스에서 메뉴목록을 보여주고 주문을 장바구니에 추가하는 기능을 수행하는 클래스이다.

✓ WAITING

■ Order 객체가 생성되면 WAITING 상태가 된다.

■ add\_order 메소드를 통해 Order 객체가 생성되고, 초기 상태는 WAITING이 된다.

✓ COOKING

■ 조리가 들어간 주문을 나타내는 상태이다.

■ change\_order\_status 메소드를 통해 COOKING 상태로 전환된다.

✓ DELIVERING

■ 배달 중인 주문을 나타내는 상태이다.

■ Order 객체는 change\_order\_status 메소드를 통해 DELIVERING 상태로 전환된다.

✓ COMPLETED

■ 배달이 완료되어 완료된 주문을 나타내는 상태이다.

■ Order 객체는 change\_order\_status 메소드를 통해 COMPLETED 상태로 전환된다.

■ 이후 Order\_history 객체에 저장되었다가 해당 주문 이후 10개의 기록이 더 발생되면 삭제된다.

**.**