|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **유즈케이스 정의서 (UC026)** | | | | | |
| **시스템명** | so,通 | **작성일자** | 15-07-15 | **페이지** | 1 |
| **Use Case명** | 이야기를 수정하다 | | **작성자** | 김철연 | |
| 1. 개요 사용자가 이야기를 수정하다.  2. 관계 Initiator : 사용자 Pre-Condition : 사용자 로그인하기 Post-Condition :  3. Event Flows 3-1. Main Flows  1. 사용자가 이야기 수정하기를 요청한다.  2. 시스템은 사용자에게 수정할 이야기 정보(N-1) 선택 입력을 요청한다.  3. 사용자는 수정할 이야기 정보 선택을 입력한다.(A-1)  4. 시스템은 사용자가 입력한 이야기 정보 선택 입력이 유효한지 검사한다(A-2)  5. 이야기 정보가 유효할 경우 시스템은 사용자에게 수정할 내용 입력을 요청한다.  6. 사용자는 수정 내용을 입력한다.(A-3)  7. 시스템은 사용자가 입력한 수정 내용이 유효한지 검사한다(A-4)  8. 시스템은 사용자에게 이야기 수정 확인을 요청한다.  9. 사용자는 이야기 수정을 확인한다.(A-5)  10. 시스템은 수정된 이야기를 저장한다.  (시스템은 내부적으로 수정 날짜를 생성한다.)  11. 시스템은 유즈케이스를 종료한다.  3-2. Alternative Flows  A-1: 사용자가 이야기 정보 선택 입력을 취소할 경우  1. 시스템은 유즈케이스를 종료한다.  A-2: 이야기 정보 선택 입력이 유효하지 않을 경우(작성날짜, 수정날짜, 작성자 이름, 식별코드가 선택 입력 될 경우)  2. 시스템은 사용자에게 재 입력을 요청한다.  3. Main Flows 2로 이동.  A-3: 수정 내용 입력을 취소할 경우  1. 시스템은 유즈케이스를 종료한다.  A-4: 이야기의 내용을 입력하지 않는 경우  1. 시스템은 사용자에게 재 입력을 요청한다.  2. Main Flows 5로 이동  A-5: 이야기 수정을 취소 할 경우  1. 시스템은 유즈케이스를 종료한다.  3-3 Exception Flows  4. Note  N-1 이야기 정보  이야기 공개 범위, 이야기 내용, 이미지 첨부, 작성날짜, 수정날짜, 작성자 이름, 식별코드 | | | | | |