|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **유즈케이스 정의서 (UC054)** | | | | | |
| **시스템명** | SO, 通 | **작성일자** | 15-07-16 | **페이지** | 1 |
| **‘Use Case명** | 포인트를 사용하다 | | **작성자** | 이경원 | |
| 1. 개요 사용자가 포인트를 사용하다.  2. 관계 Initiator : 사용자 Pre-Condition : 로그인하기 Post-Condition :  3. Event Flows  3-1. Main Flows   1. 사용자가 시스템에게 가족의 포인트 사용을 요청한다. 2. 시스템은 사용자에게 이모티콘 및 스티커의 정보 목록을 제공한다. 3. 사용자는 구매할 이모티콘 및 스티커를 선택하고 구매를 요청한다.(A-1)(A-2) 4. 시스템은 사용자가 구매한 이모티콘 및 스티커의 포인트 만큼 사용자의 가족 포인트를 차감한다. 5. 시스템은 사용자에게 구매 후 가족 포인트를 제공한다. 6. 사용자는 구매 후 가족 포인트를 확인한다. 7. 시스템은 유즈케이스를 종료한다.   3-2. Alternative Flows  A-1 : 사용자가 종료를 요청하는 경우.   1. Main Flows 7로 이동.   A-2 : 사용자의 가족 포인트가 모자라는 경우.   1. 시스템은 사용자에게 “포인트가 모자라 구매할 수 없습니다.”라는 메시지를 전달한다. 2. Main Flows 2로 이동.   3-3 Exception Flows  4. Note  N-1 : 이모티콘 및 스티커의 정보 목록.  이모티콘 정보(N-2) 목록, 스티커의 정보(N-3) 목록  N-2 : 이모티콘 정보  이모티콘 이미지들 , 구매 포인트  N-3 : 스티커의 정보  스티커 이미지 , 구매 포인트 | | | | | |