

**Use Case**

**맛집을 구해줘**

**제작일** 2011. 11. 09

**과정** AI활용 서비스 개발

**팀명** 맛집을 구해조

**팀원** 김현중

**팀원** 이재하

**팀원** 임종빈

**팀원** 이경훈

**팀원** 조대모수리

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **회원가입 시나리오** | 사용자는 어플리케이션 이용을 위하여 회원가입을 해야합니다. 맛집구해줘 어플리케이션 메인 화면의 메뉴 중 회원가입 버튼을 눌러 회원가입 화면으로 가 사용자의 이름, 생년월일(8자리 숫자), 아이디(중복 불가, 영문 숫자 6자리 이상), 비밀번호(영문 숫자, 특수문자 8자리 이상 조합), 비밀번호 확인(비밀번호와 일치), 이메일을 양식에 맞게 작성한 후, 사진을 등록할 수 있도록 한다.  회원가입 완료 버튼을 누르면 회원가입 완료되었다는 문구가 나오고 확인버튼 클릭 시, 메인 화면으로 돌아오게 된다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **로그인 시나리오** | 메인 화면의 아이디와 비번을 입력하고 로그인 버튼을 누르면 자신의 아이디가 로그인 되어 있다는 표시를 해주고 만약 잘 못된 아이디나 비번을 입력하고 로그인 버튼 클릭 시, “해당 정보와 일치하는 사용자가 없습니다.”라는 팝업 창이 출력된다. |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **예약 관리 시나리오** | 예약 관리  매장 상세보기 페이지에는 리뷰와 순위, 매장 전화번호, 상세주소, 메뉴와 가격, 예약버튼이 있습니다.  1. 예약하는 경우  1.1 사용자가 로그인이 되어있는 경우  사용자가 매장 상세보기 페이지에서 예약 버튼을 누르면 매장 예약페이지로 넘어갑니다. 예약페이지에서는 매장 정보와 예약하려는 사용자의 회원 정보가 디폴트로 지정되어 있습니다. 매장 정보는 사용자가 변경할 수 없지만 회원정보는 수정이 가능합니다. 예약페이지에서는 예약날짜, 예약 시간, 인원 수 등의 정보가 포함되며 모든 정보를 입력해야 예약이 가능합니다. 사용자가 예약페이지 버튼에서 예약을 누르면 예약이 완료됩니다  1.2 사용자가 로그인 하지 않은 상태인 경우  사용자가 로그인 하지 않은 상태에서 예약 버튼을 누를 경우, 로그인이 필요합니다 라는 알림을 보낸 후 로그인 화면으로 보냅니다.  2.예약이 완료된 후  2.1 매장 주인에게 알림  사용자가 예약을 완료하는 즉시 푸시 알림으로 매장 주인에게 알림이 보내집니다.  2.2 사용자의 예약 확인 페이지  사용자는 예약을 완료한 후 예약 확인 페이지에서 자신이 행한 예약을 확인할 수 있습니다.  3. 사용자의 예약 이력이 있을 경우  사용자가 예약 확인 페이지에 들어갈 경우 자신이 행한 예약 리스트가 출력됩니다. 예약 리스트에서 특정 예약을 선택할 시 선택한 예약의 상세정보를 볼 수 있으며 예약 상세정보 페이지에는 매장 정보와 회원정보, 예약 날짜, 예약 시간, 인원 수 등의 정보가 출력됩니다.  3.1 유효한 예약이 존재하는 경우(지정한 예약 시간 전 )  사용자는 예약 상세정보 페이지 내에서 버튼을 눌러 예약을 변경하거나 취소할 수 있습니다. 사용자들이 예약을 변경하거나 취소한 경우 매장 주인에게 알림이 보내집니다  3.2 매장 주인의 예약 확인 페이지  매장 주인은 예약 확인 페이지에서 사용자들이 행한 예약을 확인할 수 있습니다. 매장 주인이 예약 확인 페이지에서 특정 예약을 선택할 경우 예약 상세보기 페이지로 이동합니다. 예약 상세보기 페이지에는 사용자의 정보와 회원정보, 예약 날짜, 예약 시간, 인원 수 등의 정보가 출력됩니다. 매장 주인은 예약 상세보기 페이지에서 예약을 취소할 수 있으며 취소할 경우 사용자에게 알림이 보내집니다.  4. 관리자  관리자는 관리자 페이지에서 특정 사용자의 아이디와 매장 이름을 검색하여 예약 이력을 확인할 수 있습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **리뷰 시나리오** | 1. 영상 감정 분석 시나리오  1.1 자동 로그인 되어 있는 경우  영상 감정 분석을 하기 위해 사용자는 자신이 아는 맛집인 고깃집에 들어와 식사를 마치고 휴대폰을 들어 맛집을 구해줘 어플을 실행시킨다.  어플에서 맛집 등록 버튼을 클릭하여 해당 음식점을 검색할 수 있고, 자신이 먹은 음식을 선택한 후 사용자가 얼굴 사진을 찍을 수 있는 카메라 기능이 실행된다.  자신의 얼굴을 찍고 찍은 자신의 얼굴 사진을 바탕으로 표정 분석 기능을 활용하여 표정을 분석한 점수를 바탕으로 점수를 매겨 어플에 표시 후 등록된다.  .  1.2 로그인이 되어 있지 않은 경우  어플에 로그인이 되지있지 않은 경우, 맛집 등록 버튼 클릭 시, 로그인 후 사용 가능이라는 안내 문구를 출력해준다.  2. 해당 음식점이 등록되지 않은 경우  사용자가 맛집 등록 버튼 클릭 후, 해당 음식점 검색한 결과 해당 음식점이 등록되어 있지 않은 경우, 해당 음식점이 없다고 결과 출력을 해준다.  3. 해당 음식이 등록되지 않은 경우  사용자가 맛집 등록 버튼 클릭 후, 해당 음식점은 있으나 해당 음식이 없는 경우, 기타 항목의 텍스트 공간에 먹은 음식 이름을 작성할 공간을 주도록 한다.  텍스트 감정 분석 시나리오  1.1 로그인 되어 있는 경우  텍스트 감정 분석을 하기 위해 사용자는 자신이 아는 맛집인 초밥집에 들어와 식사를 마치고 휴대폰을 들어 맛집을 구해줘 어플을 실행시킨다.  맛집 리뷰 버튼을 클릭하여 해당 음식점을 검색하고 자신이 먹은 음식을 선택한 후 사용자가 리뷰를 작성할 수 있는 기능을 사용하여 자신의 리뷰를 작성합니다.  사용자가 작성한 리뷰를 바탕으로 점수가 어플에 표시되고 등록 버튼 클릭 시, 해당 리뷰와 점수가 등록된다.  1.2 로그인이 되어 있지 않은 경우  어플에 로그인이 되어있지 않은 경우, 맛집 등록 버튼 클릭 시, 로그인 후 사용 가능이라는 안내 문구를 출력해준다.  2. 해당 음식점이 등록되지 않은 경우  사용자가 맛집 등록 버튼 클릭 후, 해당 음식점 검색한 결과 해당 음식점이 등록되어 있지 않은 경우, 해당 음식점이 없다고 결과 출력을 해준다.  3. 해당 음식이 등록되지 않은 경우  사용자가 맛집 등록 버튼 클릭 후, 해당 음식점은 있으나 해당 음식이 없는 경우, 기타 항목의 텍스트 공간에 먹은 음식 이름을 작성할 공간을 주도록 한다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **이벤트 관리 시나리오** | 1. 관리자로 로그인 되어 있는 경우  이벤트 담당직원이 관리자 페이지에서 이벤트 관리 버튼을 누르면 이벤트를 관리할 수 있는 화면 양식이 나타납니다.  우수 회원의 조건을 담당 직원이 설정한 값에 따라 달라지며, 이벤트 담당직원은 우수 회원 목록을 조회하여 이벤트 쿠폰을 줄 수 있습니다.  전체 선택 혹은 개별 선택이 가능하며 쿠폰 지급이 완료되면 시스템은 작업이 성공적으로 끝났음 알립니다.  2. 사용자가 쿠폰을 확인 하는 경우  우수회원은 나의 정보 보기의 쿠폰함에서 사용가능한 쿠폰을 확인할 수 있습니다. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **게시판 시나리오** | 1. 사용자가 게시판에 질문한 경우  로그인된 사용자가 Q&A 게시판에 질문을 올린다.  2. 관리자가 질문에 답한 경우  해당 게시판 관리자는 새로운 글의 알림을 받습니다. 게시판 관리자는 해당 게시글을 조회 한 후 게시글의 답변하기 버튼을 클릭하여 질문에 대한 답을 합니다 |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **클래스 다이어그램** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **시퀀스 다이어그램** |  |