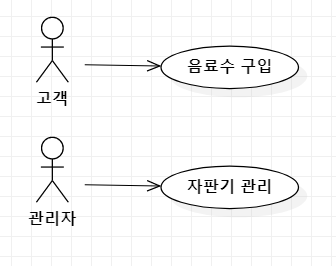
# Use Case Diagram



# Use Case Specification

# 음료수 구입

고객이 동전으로 자동판매기에서 음료수를 구입하는 유스케이스

# Basic Flow

본 유스케이스는 고객이 음료수를 구입하기 위해 동전을 투입하면서 시작된다.

1. 자판기는 투입된 동전의 무게와 크기를 측정한다.
2. Total 금액 계산
   1. 자판기는 잔액이 있는 경우 잔액과 측정된 동전 금액을 더해서 고객에게 보여준다.
   2. 자판기는 잔액이 없는 경우 측정된 동전 금액을 고객에게 보여준다.
3. 고객은 원하는 음료수 버튼을 누른다.
4. 자판기는 음료수가 남아있는지 (AF1), 거스름돈이 있는지 (AF2), 금액이 충분한지 (AF3), 확인 후 선택된 음료수를 제공한다.

* 음료수 재고 체크, 거스름 돈 소진여부 체크, 투입된 금액과 음료수 가격비교하는 시점에 대한 부분 답안 참조 바랍니다.

1. 고객 선택 확인
   1. 고객이 잔돈 회수 버튼을 누르면 Basic Flow 6 수행한다.
   2. ~~고객이 다른 음료수 버튼을 누르면 Basic Flow 4를 수행한다.~~
   3. ~~고객이 동전을 더 보충하면 Basic Flow 1을 수행한다.~~

* 별도의 step이 아니라 새로운 “음료수 구입” Use Case를 고객이 시작하는 것

1. 자판기는 잔돈을 반환한다.

# Alternative Flows

AF1. 음료수 재고부족시 처리

분기점 : Basic Flow 4

자판기는 “해당 음료수의 재고가 없습니다” 라는 메시지를 표시한 다음 Basic Flow 5 으로 이동한다.

AF2. 거스름돈 없을 경우 처리

분기점 : Basic Flow 4

자판기는 고객에게 정확한 음료수 금액을 투입할 것을 알린다. 선택한 음료수의 값보다 더 많은 금액이 투입된 경우 음료수는 제공되지 않고 잔돈을 반환한 후, 본 유스케이스를 종료한다.

AF3. 투입금액 부족시 처리

분기점 : Basic Flow 4

자판기는 “금액이 부족합니다“ 라는 메시지를 표시한 다음 Basic Flow 5로 이동한다.

# Pre-Condition

자판기는 운영 모드~~에 있어야 한다.~~ 상태이다.

# Post-Condition

# 자판기 관리

관리자가 음료수 가격을 수정하거나, 1일 거래보고서를 출력하는 유스케이스

# Basic Flow

본 유스케이스는 관리자가 자판기 관리 모드를 선택하면서 시작 한다.

1. 음료수 가격 수정/1일 거래량 출력 선택

* 음료수 가격 수정을 선택한 경우: Basic Flow 2를 수행한다.
* 1일 거래량 출력을 선택한 경우: Basic Flow 3을 수행한다.
* 경우에 따라서는 위의 두 가지 flow를 모두 수행하는 경우도 가능한 것 고려할 필요가 있음

1. 음료수 가격 수정

2.1 관리자가 수정을 원하는 음료수를 선택한다.

2.2 관리자가 해당 음료수의 가격을 수정한다.

2.3 자판기는 해당 음료수의 가격이 0원이 아닌지 확인 후(AF1), 변경된 가격을 반영한다.

2.4 관리자가 자판기 관리 모드를 종료한다.

2.5 자판기는 모드를 운영 모드로 변경 후 본 유스케이스를 종료한다

1. 1일 거래량 출력

3.1 자판기는 1일 거래량이 있는지 확인 후(AF2), 거래량을 보고서로 프린트 한다.

3.2 관리자가 자판기 관리 모드를 종료한다.

3.3 자판기 모드를 운영 모드로 변경 후 본 유스케이스를 종료한다.

# Alternative Flows

AF1. 0원으로 음료수 가격 수정

분기점 : Basic Flow 2.3

자판기는 "음료수 가격 수정은 0원 이상으로 설정해야 합니다" 라는 메시지를 화면상에 출력한 후, Basic Flow 2.1로 이동한다.

AF2. 1일 거래량이 없을 경우

분기점 : Basic Flow 3.1

자판기는 "금일 거래량이 없습니다" 라는 메시지를 화면상에 출력한 후, 본 유스케이스를 종료한다.

# Pre-Condition

자판기는 ~~관리 모드에 있어야 한다.~~운영모드 상태이다.

# Post-Condition

자판기는 운영모드 상태이다.