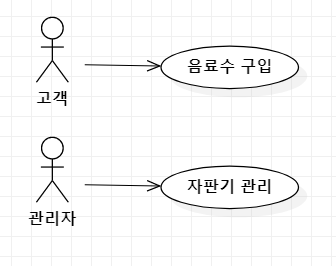
# Use Case Diagram



# Use Case Specification

# 음료수 구입

고객이 동전으로 자동판매기에서 음료수를 구입하는 유스케이스

# Basic Flow

본 유스케이스는 고객이 음료수를 구입하고자 자동판매기에 동전을 넣음으로써 시작된다.

1. 동전 투입
   * 모두 네 가지 종류(10, 50, 100, 500)의 동전이 사용 가능하다.
   * 1.1 고객이 자판기에 동전을 투입한다.
   * 1.2 자판기 컨트롤러는 동전의 무게와 크기를 측정하여 입력된 동전의 금액을 측정한다.
   * 1.3 자판기 컨트롤러는 삽입된 동전의 총 금액을 사용자에게 보여준다.
2. 음료수 선택
   * 고객이 음료수 버튼을 눌러 음료수를 선택한다. (A3, A4)
   * 자판기에 거스름 돈이 없을 경우 (A2) 로 처리한다.
3. 음료 제공
   * 자판기 컨트롤러는 선택한 음료수를 고객에게 제공한다.
   * 자판기 컨트롤러는 삽입된 동전의 총 금액에서 선택한 음료수 금액을 뺀 금액을 사용자에게 보여준다.
   * 만약 잔액이 0 인 경우 본 use case 는 종료한다.
   * 잔돈 회수를 요청하는 경우, A4(선택 취소 처리)로 넘어가고 ~~아니면 다시 Basic Flow 2(음료수 선택)으로 넘어간다.~~  🡪 새로운 음료수를 선택하여 구입하는 것은 “음료수 구입” 유스케이스를 재수행하는 것에 해당됨. 별도의 step으로 기술할 필요 없음

# Alternative Flows

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

A1. 재고부족 처리

분기점: Basic Flow 4

고객이 선택한 음료수가 남아있지 않은 경우 선택한 음료수는 제공될 수 없다. 이 때 다른 음료수를 선택하거나 잔돈 회수 버튼을 누를 수 있다.

A2. 거스름돈 없음 처리 🡪 답안 참조해 주세요.

분기점: Basic Flow 2

자판기에 거스름 돈이 없을 경우 자판기 컨트롤러가 고객에게 선택한 음료의 정확한 금액을 투입할 것을 알린다.

A3. 투입금액 부족 처리

분기점: Basic Flow 2

고객이 선택한 음료수의 값이 입력된 금액(또는 잔액)을 초과하면 음료수는 제공되지 않는다

A4. 선택 취소 처리

분기점: Basic Flow 2, Basic Flow 3

고객이 잔돈 회수 버튼을 누른 경우 현재 사용자에게 디스플레이 되고 있는 금액을 반환하고 use case를 종료한다.

# Pre-Condition

* 자판기가 운용모드~~로 되어 있어야 한다.~~ 상태이다

# Post-Condition

# 자판기 관리

관리자가 음료수 가격을 수정하거나, 1일 거래보고서를 출력하는 유스케이스

# Basic Flow

본 유스케이스는 관리자가 관리모드를 선택함으로써 시작된다.

1. 관리 모드 중 제어 선택
   * 관리자는 제어를 선택한다. 음료수의 가격을 바꾸려면 Basic Flow 2(음료수 가격 수정)를 선택하고, 1일 거래량을 출력하려면 Basic Flow 3(1일 거래량 출력)을 선택한다.
2. 음료수 가격 수정
   1. 관리자가 가격 변경할 음료수를 선택한다.
   2. 관리자가 원하는 가격대로 음료수 가격을 변경한다.
3. 1일 거래량 출력
   1. 그 날 이루어진 모든 거래를 프린트한다.
4. 운영모드로 변경
   1. 관리자가 자판기를 운영모드로 변경하고 본 유스케이스를 종료한다.

# Alternative Flows

# Pre-Condition

# Post-Condition

* 운영모드, (음료 가격 변경한 경우) 변경된 음료 가격