**스탬프/포인트 시스템 메커니즘**

**1. Requirements**

<Customer 모드> (추가사항)

| **REQ** | **Type** | **Pri** | **Content** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | FR | 4 | 시스템은 Customer가 마우스 클릭으로 "사용자 정보" 레이블을 선택할 수 있게 해야 한다. |
|  | FR | 4 | 시스템은 Customer가 <주문하기> 화면에서 “사용자 정보” 레이블을 클릭했을 경우 비회원 사용자 모드일 때 <Customer 로그인> 화면으로 이동해야 한다. |
|  | FR | 4 | 시스템은 Customer가 <주문하기> “사용자 정보” 레이블을 클릭했을 때, Customer가 로그인 상태일 경우 해당 계정의 <사용자 정보> 화면으로 이동해야 한다. |

<사용자 정보>

| **REQ** | **Type** | **Pri** | **Content** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 마우스 클릭으로 "뒤로 가기" 버튼을 선택할 수 있게 해야 한다. |
| 2 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 "뒤로 가기" 버튼 혹은 스마트폰의 이전 버튼을 선택했을 때 <주문하기> 화면으로 돌아가야 해야 한다. |
| 3 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 마우스 클릭으로 “로그아웃” 버튼을 선택할 수 있게 해야 한다. |
| 4 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 “로그아웃” 버튼을 선택했을 때 비회원모드로 전환하여 <Customer 모드> 화면으로 돌아가야 한다. |
| 5 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 마우스 클릭으로 "비밀번호 변경" 버튼을 선택할 수 있게 해야 한다. |
| 6 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 “비밀번호 변경” 버튼을 선택했을 때 로그인 된 상태로 <비밀번호 변경> 화면으로 이동해야 한다. |
| 7 | FR | 1 | 시스템은 로그인 된 Customer 계정의 데이터베이스로부터 스탬프 수와 적립된 포인트에 관한 데이터를 불러와 문자열 레이블을 수정하여 보여주어야 한다. |
| 8 | NFR | 3 | 시스템은 <사용자 정보> 화면으로 이동했을 때 사용자 계정의 스탬프 개수를 표시하는 문자열 레이블과, 사용자 계정의 적립된 포인트를 표시하는 문자열 레이블, “비밀번호 변경” 버튼, "뒤로 가기" 버튼, “로그아웃” 버튼을 화면에 보여주어야 한다. |

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<Admin 모드> (추가사항)

| **REQ** | **Type** | **Pri** | **Content** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | FR | 4 | 시스템은 Admin이 마우스 클릭으로 "포인트 정책" 버튼을 선택할 수 있게 해야 한다. |
|  | FR | 4 | 시스템은 Admin이 “포인트 정책” 버튼을 클릭했을 때, <포인트 정책> 화면으로 이동해야 한다. |

<포인트 정책>

| **REQ** | **Type** | **Pri** | **Content** |
| --- | --- | --- | --- |
| 9 | FR | 4 | 시스템은 Admin이 마우스의 클릭을 사용하여 "뒤로 가기" 버튼을 선택할 수 있게 허용해야 한다. |
| 10 | FR | 4 | 시스템은 Admin이 "뒤로 가기" 버튼 혹은 스마트폰의 이전 버튼을 선택했을 때 <Customer 모드> 화면으로 돌아가야 한다. |
| 11 | FR | 3 | 시스템은 Admin 계정의 데이터베이스로부터 포인트 정책에 관한 데이터를 불러와 해당 값으로 텍스트 필드를 초기화한다. |
| 12 | FR | 3 | 시스템은 Admin이 텍스트필드에 키보드로 숫자를 변경할 수 있게 허용해야 한다. |
| 13 | FR | 3 | 시스템은 Admin이 마우스 클릭으로 "변경" 버튼을 선택할 수 있게 허용해야 한다. |
| 14 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 “변경" 버튼을 선택했을 때, 텍스트필드에 입력된 값이 1~100 사이의 숫자인 경우 해당 값을 포인트 정책을 저장하는 데이터베이스에 업데이트 한다. |
| 15 | NFR | 1 | 시스템은 <포인트 정책> 화면으로 이동했을 때 숫자를 입력할 수 있는 텍스트필드, “변경” 버튼, "뒤로 가기" 버튼을 화면에 보여주어야 한다. |
| 16 | NFR | 1 | 시스템은 1~100사이의 값이 텍스트 필드에 입력되어 변경 버튼이 선택된 경우 “변경되었습니다!”라는 메시지창을 띄운다. |
| 17 | NFR | 1 | 시스템은 1~100사이가 아닌 값이 텍스트 필드에 입력되어 변경 버튼이 선택된 경우 “1~100 사이의 숫자를 입력해주세요!”라는 메시지창을 띄워야 한다. |

텍스트, 화이트보드이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

<스탬프 및 포인트 사용>

| **REQ** | **Type** | **Pri** | **Content** |
| --- | --- | --- | --- |
| 18 | FR | 4 | 시스템은 Customer의 스탬프가 10개 미만일 때, “스탬프 사용” 체크박스를 비활성화 해야 한다. |
| 19 | FR | 4 | 시스템은 Customer의 포인트가 100p 미만일 때, “포인트 사용” 체크박스를 비활성화 해야 한다. |
| 20 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 마우스 클릭으로 활성화된 체크박스를 선택할 수 있게 해야 한다. |
| 21 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 마우스의 클릭을 사용하여 "확인" 버튼을 선택할 수 있게 해야 한다. |
| 22 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 결제확인 메시지창의 확인 버튼을 선택할 경우 포인트 사용 결과를 적용하여 결제금액을 산정하고, 스탬프 및 포인트 사용 결과를 데이터베이스에 업데이트 한 다음 <주문하기> 화면의 “주문완료” 탭으로 이동해야 한다. |
| 23 | FR | 3 | 시스템은 Customer가 결제확인 메시지창의 취소 버튼을 선택할 경우 “결제하기” 버튼을 누르기 전 상태의 <주문하기> 화면으로 돌아가야 한다. |
| 24 | NFR | 1 | 시스템은 <스탬프 및 포인트 사용> 화면으로 이동했을 때 Customer 계정의 스탬프 및 포인트 현황을 보여주는 문자열 레이블, “스탬프 사용” 체크박스, “포인트 사용” 체크박스, “확인” 버튼을 화면에 보여주어야 한다. |
| 25 | NFR | 1 | 시스템은 “확인” 버튼이 선택되었을 때 “결제를 진행 하시겠습니까?”라는 결제확인 메시지창을 띄워야 한다. |

<포인트 적립하기>

| **REQ** | **Type** | **Pri** | **Content** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | FR | 4 | 시스템은 Admin이 마우스 클릭으로 “조리완료" 버튼을 선택할 수 있게 해야 한다. |
|  | FR | 4 | 시스템은 Admin이 “조리완료” 버튼을 클릭했을 때, 해당 주문이 유효한 회원의 주문인지 데이터베이스를 통해 확인해야 한다. |
|  | FR | 4 | 시스템은 해당 주문이 유효한 회원의 주문일 때, 주문 금액과 포인트 정책에 따른 적립예정 포인트를 해당 Customer의 데이터베이스에 업데이트해야 한다. |

<스탬프 적립하기>

| **REQ** | **Type** | **Pri** | **Content** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | FR | 4 | 시스템은 Customer가 마우스 클릭으로 “후기쓰기" 버튼을 선택할 수 있게 해야 한다. |
|  | FR | 4 | 시스템은 Customer가 “후기쓰기” 버튼을 클릭했을 때, 해당 회원이 유효한지 데이터베이스를 통해 확인해야 한다. |
|  | FR | 4 | 시스템은 Customer가 유효한 회원임을 확인하면, 해당 Customer의 데이터베이스에 스탬프 개수를 변경하여 업데이트해야 한다. |

**2. Use Cases**

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case UC- : 사용자 정보** | |
| **Related requirement** | REQ 1~8 |
| **Initiating Actor** | Customer |
| **Actor’s Goal** | 자신의 계정 상태를 확인하고 관리한다. |
| **Participating Actors** | Database, Smartphone |
| **Preconditions** | Customer는 스탬프 및 포인트 현황을 Read 할 수는 있으나 write는 불가하다. |
| **Postconditions** | None |
| **Flow of Events for Main Success Scenario** | |
| → 1. Customer는 <주문하기> 화면의 “사용자 정보” 버튼(우측 상단의 아이디 문자열)을 누른다.  ← 2. 시스템은 로그인 된 유저인지 확인하고, (a) 로그인 상태인 경우 Customer에게 <사용자 정보> 화면으로 넘어가고, (b) 비로그인 상태일 경우 <Customer 로그인> 화면으로 넘어간다.  ← 3. (a) 시스템은 로그인 된 해당 Customer 계정의 스탬프/포인트 정보를 데이터 베이스에서 불러오고, 해당 데이터의 내용이 담긴 문자열 레이블과 (c)“비밀번호 변경”, (d)“로그아웃”, (e) “뒤로 가기” 버튼을 보여준다.  ← 4. (b) 만약 비로그인 상태인 경우 <Customer 로그인> 화면으로 넘어간다.  → 5. (c) Customer는 “비밀번호 변경” 버튼을 누른다.  ← 6. 시스템은 <비밀번호 변경> 화면으로 넘어간다.  → 5. (d) Customer는 “로그아웃” 버튼을 누른다.  ← 6. 시스템은 계정을 로그아웃하고 <Customer 모드> 화면으로 넘어간다.  → 5. (e) Customer는 “뒤로 가기” 버튼을 누른다.  ← 6. 시스템은 <주문하기> 화면으로 돌아간다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case UC- : 포인트 정책** | |
| **Related requirement** | REQ 9~17 |
| **Initiating Actor** | Admin |
| **Actor’s Goal** | 포인트 적립 정책을 결정한다. |
| **Participating Actors** | Database, Smartphone |
| **Preconditions** | Admin은 주문금액의 몇 %의 포인트를 적립할 것인지 write 할 수 있다. |
| **Postconditions** | None |
| **Flow of Events for Main Success Scenario** | |
| → 1. Admin은 “포인트 정책” 버튼을 누른다.  ← 2. 시스템은 <포인트 정책> 화면으로 넘어간다.  ← 3. 시스템은 Database에 저장된 현재의 정책으로 텍스트필드의 값을 초기화한다.  → 4. Admin이 텍스트필드에 1~100 사이의 숫자를 입력하고 “변경” 버튼을 누른다.  ← 5. “변경” 버튼이 선택되었을 때 텍스트 필드의 숫자가 1~100 사이일 경우 포인트 적립 퍼센티지를 Database에 저장한후 “변경되었습니다!”라는 메시지창을 띄운다.  ← 6. “변경” 버튼이 선택되었을 때 텍스트 필드의 문자열이 1~100 사이의 숫자가 아닌 경우 “1~100 사이의 숫자를 입력해주세요!”라는 메시지창을 띄운다.  → 7. Admin은 “뒤로 가기” 버튼 혹은 스마트폰의 이전 버튼을 누른다.  ← 8. 시스템은 <Admin 모드> 화면으로 돌아간다. | |
| **Use Case UC- : 스탬프 및 포인트 사용** | |
| **Related requirement** | REQ 18~25 |
| **Initiating Actor** | Customer |
| **Actor’s Goal** | Customer는 결제 전 자신의 스탬프와 포인트를 사용한다. |
| **Participating Actors** | Database, Smartphone |
| **Preconditions** | Customer는 스탬프 개수와 포인트 현황을 Read하여 사용할 수 있다. |
| **Postconditions** | None |
| **Flow of Events for Main Success Scenario** | |
| → 1. Customer는 <주문하기> 화면에서 “결제하기” 버튼을 누른다.  ← 2. 시스템은 Customer가 로그인 상태일 경우 <스탬프 및 포인트 사용> 화면으로 넘어간다.  ← 3. 시스템은 로그인 된 Customer 계정의 스탬프 및 포인트 현황을 화면에 보여준다.  ← 4. 시스템은 Customer의 스탬프가 10개 미만일 때, “스탬프 사용” 체크박스를 비활성화 한다.  ← 5. 시스템은 Customer의 포인트가 100p 미만일 때, “포인트 사용” 체크박스를 비활성화 한다.  → 6. Customer는 활성화된 “스탬프 사용” 체크박스 또는 “포인트 사용” 체크박스를 선택한다.  → 7. Customer는 “확인” 버튼을 누른다.  ← 8. 시스템은 “결제를 진행 하시겠습니까?”라는 확인메시지 창을 띄운다.  → 9. (a) Customer는 확인을 누른다.  ← 10. “스탬프 사용” 체크박스가 선택상태일 경우 시스템은 “스탬프 10개 사용으로 혜택이 적용됩니다.”라는 메시지창을 띄우고 Customer의 스탬프 데이터를 (기존포인트 - 10)으로 변경하여 저장한다.  ← 11. “포인트 사용” 체크박스가 선택된 상태면서 (c) (포인트 <= 결제금액) 일 때, 시스템은 (기존 포인트 – 기존 포인트를 100으로 나눈 나머지)를 결제금액에서 차감한 후, Customer의 포인트 데이터를 (기존포인트를 100으로 나눈 나머지)로 변경하여 저장한다.  ← 12. “포인트 사용” 체크박스가 선택된 상태면서 (d) (포인트 > 결제금액) 일 때, 시스템은 결제금액을 0원으로 변경한 후, Customer의 포인트 데이터를 (기존포인트-결제금액)으로 변경하여 저장한다.  ← 13. 시스템은 <주문하기> 화면의 “주문완료” 탭으로 넘어간다.  → 14. (b) Customer는 취소를 누른다.  ← 15. 시스템은 “결제하기” 버튼을 누르기 전 상태의 <주문하기> 화면으로 돌아간다. | |
| **Flow of Events for Extensions (Alternate Scenarios)** | |
| → 1. Customer는 <주문하기> 화면에서 “결제하기” 버튼을 누른다.  ← 2. 시스템은 Customer가 비회원인 상태일 경우 “현재 비회원입니다. 결제를 진행 하시겠습니까?”라는 확인메시지 창을 띄운다.  → 3. (a) Customer는 확인을 누른다.  ← 4. 시스템은 <주문하기> 화면의 “주문완료” 탭으로 넘어간다.  → 5. (b) Customer는 취소를 누른다.  ← 6. 시스템은 확인 메시지 창을 닫는다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case UC- : 포인트 적립하기** | |
| **Related requirement** | REQ |
| **Initiating Actor** | Admin |
| **Actor’s Goal** | Customer의 주문금액에 따라 포인트를 적립한다. |
| **Participating Actors** | Database, Smartphone |
| **Preconditions** | 1. Admin이 조리 완료 버튼을 눌러서 완전한 거래가 성립되어야 한다.  2. Customer와 Admin은 포인트 현황을 직접 write 할 수 없다. |
| **Postconditions** | None |
| **Flow of Events for Main Success Scenario** | |
| → 1. Admin이 조리 완료를 누른다.  ← 2. 시스템은 해당 주문의 Customer계정을 확인한다.  ← 3. Database는 Admin이 설정한 포인트 정책에 따라 해당 Customer 계정의 포인트를 업데이트 한다. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Use Case UC- : 스탬프 적립하기** | |
| **Related requirement** | REQ |
| **Initiating Actor** | Customer |
| **Actor’s Goal** | Customer의 후기작성에 따라 스탬프를 적립한다. |
| **Participating Actors** | Database, Smartphone |
| **Preconditions** | 1. Customer 계정이 로그인 상태여야 한다.  2. Customer는 스탬프 현황을 직접 수정할 수 없다. |
| **Postconditions** | None |
| **Flow of Events for Main Success Scenario** | |
| → 1. Customer가 로그인 상태에서 <후기작성> 페이지에서 작성하기 버튼을 누른다.  ← 2. Database는 해당 Customer 계정의 스탬프 현황을 업데이트 한다. | |

**3. Domain Model**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Responsibility Description** | **Type** | **Concept Name** |
| Use Case와 관련된 모든 컨셉을 조정하고 다른 concept에 작업을 위임한다. | D | Controller |
| 해당 아이디의 스탬프 정보, 포인트 정보를 화면에 보여준다. | D | Page Maker |
| Database에서 사용자 정보 record를 가져와 Database query를 준비한다. | D | Database Connection |
| user의 현재 상태(스탬프 현황, 포인트 현황), user가 수행할 수 있는 작업(로그아웃, 비밀번호 변경 버튼)을 보여주는 페이지 | K | UserInfoPage  (Interface Page) |
| User의 로그인 상태가 유효한지 체크해준다. | D | login checker |
| 데이터베이스 로그 검색을 위한 검색 매개 변수 지정 양식 | K | Search Request |

**Use Case UC- : 사용자 정보**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept pair** | **Association description** | **Association name** |
| Controller ↔ Page Maker | Controller가 Page Maker에게 준비된 화면에 대하여 요청을 보내면, 해당 요청에 대한 결과값을 반환한다. | Convey\_request |
| PageMaker ↔  Database Connection | Database Connection은 PageMaker에게 저장된 정보를 전달한다. | provide |
| Page Maker ↔ UserInfoPage | Page Maker는 userInfo Page를 prepare한다. | prepares |
| Controller ↔ UserInfoPage | Controller는 userInfo Page를 post한다. | post |
| Search Request ↔ Controller | Controller가 Search Request 쿼리를 받는다. | receives |
| Controller ↔ login checker | login checker는 user가 로그인 된 상태인지 체크하고 Controller의 요청에 따라 상태를 변경한다. | Convey\_request |
| Controller ↔  Database Connection | Controller가 Database Connection에게 요청을 전달한다. | Convey\_request |

**Use Case UC- : 스탬프 및 포인트 사용**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Responsibility Description** | **Type** | **Concept Name** |
| Use Case와 관련된 모든 컨셉을 조정하고 다른 concept에 작업을 위임한다. | D | Controller |
| 해당 아이디의 스탬프 정보, 포인트 정보를 화면에 보여준다. | D | Page Maker |
| Database의 사용자 정보에 접근하기 위해 Database query를 준비하고, 사용자 정보를 가져오기 위해 Database와 연결한다. | D | Database Connection |
| user의 현재 상태(스탬프 현황, 포인트 현황), user가 수행할 수 있는 작업(사용 체크박스, 확인 버튼)을 보여주는 페이지 | K | UseScorePage  (Interface Page) |
| User의 로그인 상태가 유효한지 체크해준다. | D | login checker |
| 수정된 사용자 정보를 database의 Score 테이블에 저장한다. | D | Archiver |
| 데이터베이스 로그 검색을 위한 요청 | K | Search Request |
| 데이터베이스 로그 수정을 위한 요청 | K | Update Request |
| 확인을 눌러 포인트 및 스탬프 사용을 완료하면, user에게 Alarm을 준다. | D | Notifier |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept pair** | **Association description** | **Association name** |
| Controller ↔ Page Maker | Controller가 Page Maker에게 준비된 화면에 대하여 요청을 보내면, 해당 요청에 대한 결과값을 반환한다. | Convey\_request |
| PageMaker ↔  Database Connection | Database Connection은 PageMaker에게 저장된 정보를 전달한다. | provide |
| Page Maker ↔ useScorePage | Page Maker는 useScorePage를 prepare한다. | prepares |
| Controller ↔ useScorePage | Controller는 useScorePage를 post한다. | post |
| Search Request ↔ Controller | Controller가 Search Request 쿼리를 받는다. | receives |
| Update Request ↔ Controller | Controller가 Update Request 쿼리를 받는다. | receives |
| Controller ↔ login checker | login checker는 user가 로그인 된 상태인지 체크하여 Controller에게 전달한다. | Convey\_request |
| Controller ↔  Database Connection | Controller가 Database Connection에게 요청을 전달한다. | Convey\_request |
| Archiver ↔  Database Connection | Archiver가 Database Connection에게 데이터 수정 request에 대한 저장을 요청한다. | Request update |
| Controller ↔ Notifier | Controller가 포인트 및 스탬프 사용에 관한 알림을 전달한다. | request notify |

**Use Case UC- : 포인트 정책**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Responsibility Description** | **Type** | **Concept Name** |
| Use Case와 관련된 모든 컨셉을 조정하고 다른 concept에 작업을 위임한다. | D | Controller |
| 해당 아이디의 포인트 정책에 대한 정보를 화면에 보여준다. | D | Page Maker |
| Database의 사용자 정보에 접근하기 위해 Database query를 준비하고, 사용자 정보를 가져오기 위해 Database와 연결한다. | D | Database Connection |
| user의 현재 포인트 정책 상태, user가 수행할 수 있는 작업(변경, 뒤로가기 버튼)을 보여주는 페이지 | K | PointPolicyPage |
| User의 로그인 상태가 유효한지 체크해준다. | D | login checker |
| 수정된 사용자 정보를 database의 Score 테이블에 저장한다. | D | Archiver |
| 데이터베이스 로그 검색을 위한 요청 | K | Search Request |
| 데이터베이스 로그 수정을 위한 요청 | K | Update Request |
| 확인을 눌러 변경을 완료하면, user에게 Alarm을 준다. | D | Notifier |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept pair** | **Association description** | **Association name** |
| Controller ↔ Page Maker | Controller가 Page Maker에게 준비된 화면에 대하여 요청을 보내면, 해당 요청에 대한 결과값을 반환한다. | Convey\_request |
| PageMaker ↔  Database Connection | Database Connection은 PageMaker에게 저장된 정보를 전달한다. | provide |
| Page Maker ↔ PointPolicyPage | Page Maker는 PointPolicyPage를 prepare한다. | prepares |
| Controller ↔ PointPolicyPage | Controller는PointPolicyPage를 post한다. | post |
| Search Request ↔ Controller | Controller가 Search Request 쿼리를 받는다. | receives |
| Update Request ↔ Controller | Controller가 Update Request 쿼리를 받는다. | receives |
| Controller ↔ login checker | login checker는 user가 로그인 된 상태인지 체크하여 Controller에게 전달한다. | Convey\_request |
| Controller ↔  Database Connection | Controller가 Database Connection에게 요청을 전달한다. | Convey\_request |
| Archiver ↔  Database Connection | Archiver가 Database Connection에게 데이터 수정 request에 대한 저장을 요청한다. | Request update |
| Controller ↔ Notifier | Controller가 포인트 정책 변경에 관한 알림을 전달한다. | request notify |

**Use Case UC- : 포인트 적립하기**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Responsibility Description** | **Type** | **Concept Name** |
| Use Case와 관련된 모든 컨셉을 조정하고 다른 concept에 작업을 위임한다. | D | Controller |
| Database의 사용자 정보에 접근하기 위해 Database query를 준비하고, 사용자 정보를 가져오기 위해 Database와 연결한다. | D | Database Connection |
| User의 로그인 상태가 유효한지 체크해준다. | D | login checker |
| 수정된 사용자 정보를 database의 Score 테이블에 저장한다. | D | Archiver |
| 데이터베이스 로그 검색을 위한 요청 | K | Search Request |
| 데이터베이스 로그 수정을 위한 요청 | K | Update Request |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept pair** | **Association description** | **Association name** |
| Search Request ↔ Controller | Controller가 Search Request 쿼리를 받는다. | receives |
| Update Request ↔ Controller | Controller가 Update Request 쿼리를 받는다. | receives |
| Controller ↔ login checker | login checker는 user가 로그인 된 상태인지 체크하여 Controller에게 전달한다. | Convey\_request |
| Controller ↔  Database Connection | Controller가 Database Connection에게 요청을 전달한다. | Convey\_request |
| Archiver ↔  Database Connection | Archiver가 Database Connection에게 데이터 수정 request에 대한 저장을 요청한다. | Request update |

**Use Case UC- : 스탬프 적립하기**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Responsibility Description** | **Type** | **Concept Name** |
| Use Case와 관련된 모든 컨셉을 조정하고 다른 concept에 작업을 위임한다. | D | Controller |
| Database의 사용자 정보에 접근하기 위해 Database query를 준비하고, 사용자 정보를 가져오기 위해 Database와 연결한다. | D | Database Connection |
| User의 로그인 상태가 유효한지 체크해준다. | D | login checker |
| 수정된 사용자 정보를 database의 Score 테이블에 저장한다. | D | Archiver |
| 데이터베이스 로그 검색을 위한 요청 | K | Search Request |
| 데이터베이스 로그 수정을 위한 요청 | K | Update Request |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Concept pair** | **Association description** | **Association name** |
| Search Request ↔ Controller | Controller가 Search Request 쿼리를 받는다. | receives |
| Update Request ↔ Controller | Controller가 Update Request 쿼리를 받는다. | receives |
| Controller ↔ login checker | login checker는 user가 로그인 된 상태인지 체크하여 Controller에게 전달한다. | Convey\_request |
| Controller ↔  Database Connection | Controller가 Database Connection에게 요청을 전달한다. | Convey\_request |
| Archiver ↔  Database Connection | Archiver가 Database Connection에게 데이터 수정 request에 대한 저장을 요청한다. | Request update |