

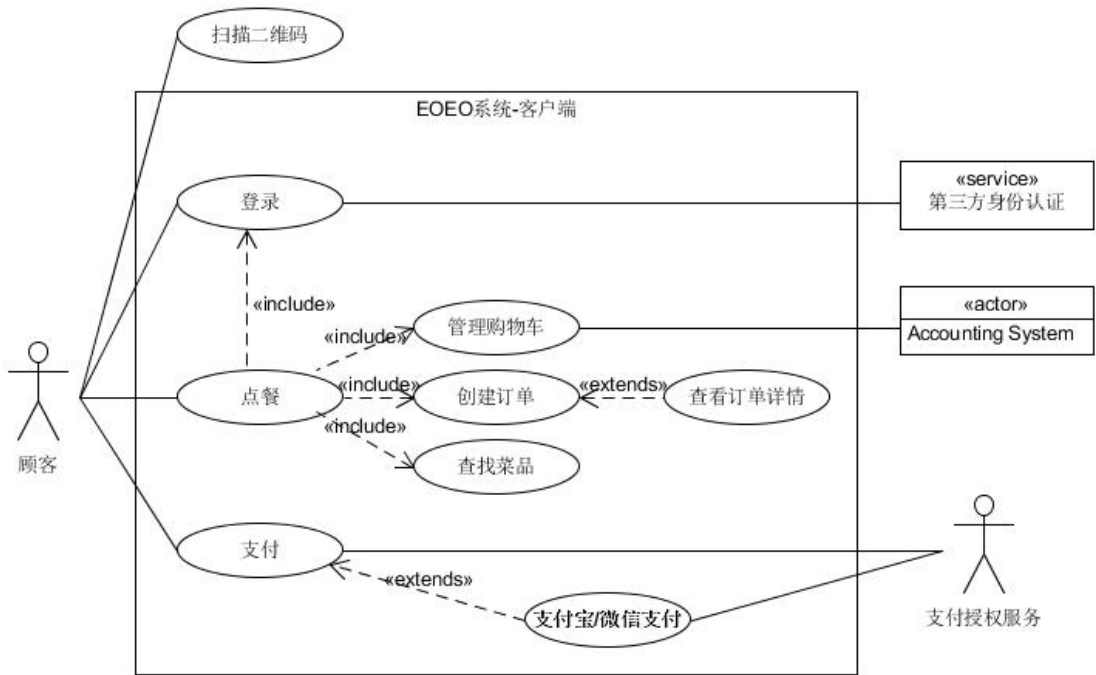
EOEO 系统的非正式用例

目录

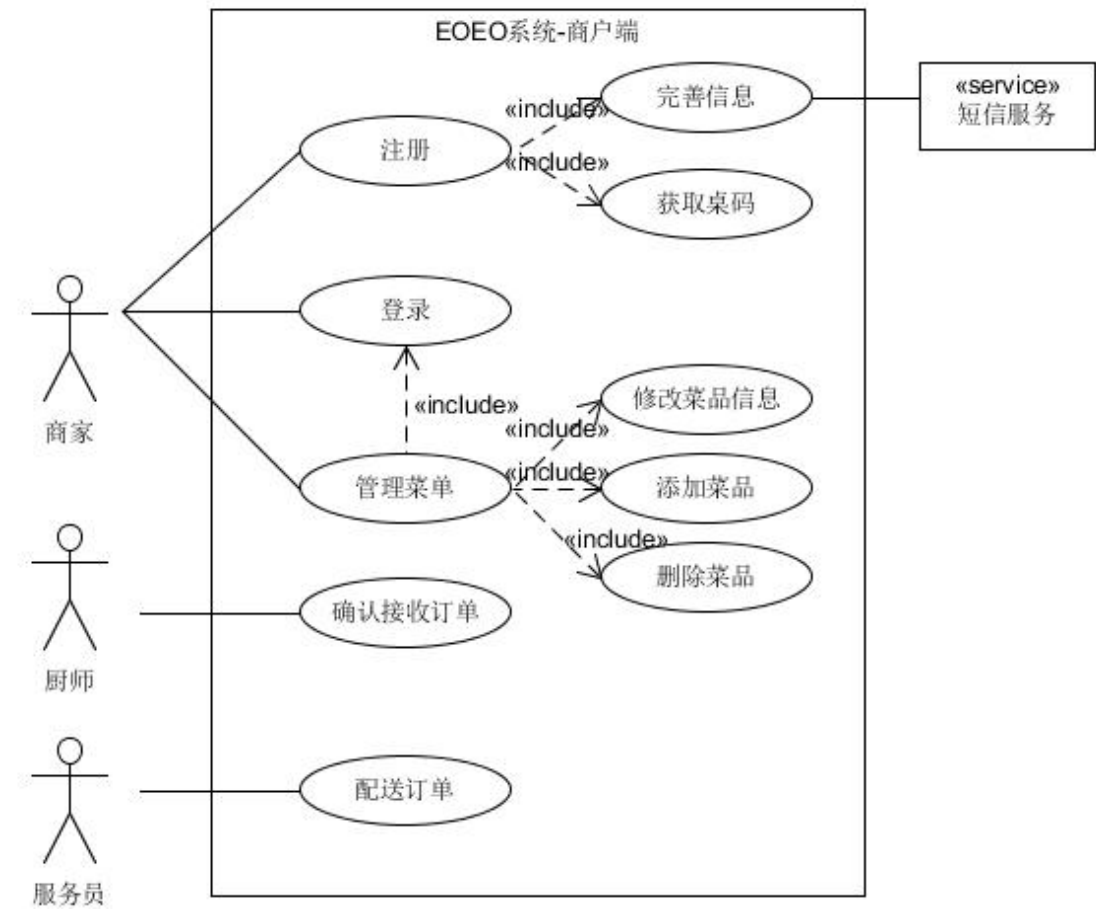
- 1. 用例图..... 1
 - 1.1 客户端用例图..... 1
 - 1.2 商户型用例图..... 2
- 2. Casual 非正式用例..... 2
 - 2.1 扫码..... 3
 - 2.2 点餐..... 3
 - 2.3 管理菜单..... 4
- 3. Brief 摘要形式用例..... 5
 - 3.1 处理订单..... 5
 - 3.2 管理购物车..... 5
 - 3.3 商家注册..... 5

1. 用例图

1.1 客户端用例图



1.2 商户型用例图



2. Casual 非正式用例

2.1 扫码

主成功场景： 顾客扫描餐桌上的二维码，标识自己的身份。

交替场景：

如果顾客重复扫描同一个二维码，系统将记录并显示与该二维码餐桌对应的订单信息和购物车状态。

如果顾客在订单完成前重复扫描不同的二维码，系统将提示顾客是否放弃之前的点餐，更换新的餐桌位置。

如果多个顾客扫描同一个二维码，系统将通过不同的订单编号来标识对应顾客。

相关 UI 界面：



2.2 点餐

主成功场景： 顾客浏览菜单，查找菜品，将菜品加入购物车，创建订单，提交订单，选择支付方式，支付订单，订单完成后可查看订单详情。

交替场景：

如果网络在任意时刻发生故障，系统向顾客报告错误，并建议他退回到前一步。
如果顾客选择取消订单，系统取消订单交易。

如果顾客延迟订单交易，系统记录订单交易信息，保存购物车状态，使其能在登录中恢复操作。

如果系统检测到与外部系统协作时的故障，则向顾客提示错误，并请求顾客更换支付方式。

如果系统收到拒绝支付的应答，则提示顾客支付被拒绝，请求顾客更换支付方式。

相关 UI 界面：



2.3 管理菜单

主成功场景：商家作为管理员标识自己的身份，系统对此身份进行认证，商家执行菜单的管理操作，如修改菜品信息，新增菜品，删除菜品等。

交替场景：

如果标识身份未通过系统认证，系统提示身份认证错误，请求重新输入验证信息。

如果网络在任意时刻发生故障，系统向管理员报告错误，并建议他退回到前一步。

3. Brief 摘要形式用例

3.1 处理订单

厨房收到系统的新订单通知，厨师查看和确认订单信息，选择接收订单，系统记录并更新订单状态，厨师完成订单要求的餐品，服务员进行订单配送。

3.2 管理购物车

顾客从菜单选择菜品加入购物车，将不需要的菜品移出购物车，修改购物车内某道菜品的数量，查看购物车内菜品信息，系统记录并更新购物车内菜品信息。

相关 UI 界面：



3.3 商家注册

商家根据系统提示填写注册信息，完善店铺信息，如：店铺介绍，菜单信息等，获取对应餐桌二维码。