**카페**

액터: Client, Manager

가. 목적

* 고객의 요구에 맞는 커피를 제작 후 제공한다.

나. 고객이 주문기를 통해 매장과 테이크 아웃을 선택한다.

다. 원하는 음료를 선택한다.

다-1. ICE/HOT 선택 - 필수

다-2. 샷 선택 (연하게/안 함/샷 추가) - 필수

라. 결제 방법 선택

라-1. 카드

라-2. 현금

바. 음료 제작

사. 고객 전달

|  |  |
| --- | --- |
| Description | Details |
| 메인 흐름 | 클라이언트의 요구에 맞는 음료를 제작 후 제공함 |
| 사전 조건 | 제고량이 충분히 있어야 한다. |
| 성공 상태 | 클라이언트가 음료를 제공받음. |
| 실패 상태 | 클라이언트가 음료를 제공받지 못함(제고량 부족),  결제 실패 |
| 주요 액터 | 클라이언트 |
| 보조 액터 | 매니저 |
| 트리거 | 클라이언트가 음료를 주문함 |

|  |  |
| --- | --- |
| Description | Details |
| 메인 흐름 | 1. 클라이언트가 매장과 포장을 선택함. |
| 2. 클라이언트가 음료를 선택함, |
| 3. 클라이언트가 음료 옵션을 선택함. |
| 4. 클라이언트가 결제 방법을 선택함. |
| 5. 매니저가 음료를 제작함. |
| 6. 클라이언트에게 음료를 제공함. |

메뉴마다 클래스를 생성

1. Americano

2. Vanilla latte

3. Strawberry Banana Juice

**제고**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 아메리카노  (ICE) | 아메리카노  (HOT) | | 바닐라 라떼 (ICE) | 바닐라 라떼 (HOT) | | 딸기 바나나 주스 |
| 물 | 1 | 1 | | 1 | 1 | | 1 |
| 얼음 | 1 | 0 | | 1 | 0 | | 1 |
| 원두 | 1 | 1 | | 0 | | | 0 |
| 우유 | 0 | | | 1 | 1 | | 0 |
| 딸기 | 0 | | | 0 | | | 1 |
| 바나나 | 0 | | | 0 | | | 1 |
| 시럽 | 0 | | | 1 | | | 1 |
| 최고 제고량 | | | 100 | | | 얼음, 원두 200 | |

추가 시 + 1

