|  |  |
| --- | --- |
| 유즈케이스명 | 음식 검색(UC007) |
| 목적 | 고객이 음식을 검색하고 매장 목록을 본다. |
| 액터 | 고객 |
| 개시 조건 | 고객이 음식을 검색한다. |
| 사전 조건 | 시스템이 대기중 이여야함.  GPS가 active상태이여야 함, |
| 사후 조건 | 매장 목록이 고객에게 보일 것 |
| 메인 플로우 | 1.액터는 음식 정보를 입력하거나 GUI에 있는 음식 카테고리를 선택한다.  2.시스템은 정보가 일치하는 매장이 있는지 확인한다.  3.시스템은 액터에게 입력된 매장 정보를 제공한다.  4.액터는 정렬 기준을 선택한다.  5.시스템은 액터에게 선택된 정렬, 소거 기준에 따른 매장정보를 제공한다. |
| 대체 플로우 | Alt-1 입력된 정보에 일치하는 매장이 없을 경우  1.시스템은 검색결과가 없음을 알린다.  2.메인플로우 2부터 실행한다.  Alt-2 선택된 소거 기준에 따른 매장이 없을 경우  1.시스템은 조건에 맞는 매장이 없음을 알알린다.  2.메인플로우 5부터 실행한다. |
| 예외 플로우 | Ex-1 |
| 비고 |  |
| 시나리오 리스트 | SC001-1 정상  SC001-2 검색결과, 카테고리에 없는경우  SC001-3 정렬 소거기준에 부합하는 매장이 없을 경우 |
| 시나리오 기술 | SC001-1 음식주문(정상)  사전 조건: 회원(김민수) 음식정보(마라탕), 정렬, 소거조건(별점 높은순, 최소주문12000원)  1.김민수는 시스템에 검색을 요구한다.  2.시스템은 김민수에게 음식정보입력을 요구한다.  3.김민수는 음식정보를 입력하거나, GUI에 있는 음식 카테고리중 하나를 선택한다. (카테고리 “중식”을 선택하거나 “마라탕”을 검색)  4.시스템은 음식정보와 일치하는 매장이 있는지 확인한다.  5.시스템은 음식정보와 일치하는 매장 목록를 제공한다.  6.김민수는 정렬, 소거기준을 별점높은순, 최소주문금액 12000원으로 한다.  7.시스템은 정렬, 소거기준에 따른 매장 목록을 제공한다.  SC001-2음식주문(검색결과, 카테고리에 없는경우)  1.김민수는 시스템에 검색을 요구한다.  2.시스템은 김민수에게 음식정보입력을 요구한다. (카테고리 “중식”을 선택하거나 “마라탕”을 검색)  3.김민수는 음식정보를 입력한다.  4.시스템은 음식정보와 일치하는 매장이 있는지 확인한다.  5.시스템은 음식정보와 일치하는 매장이 없음을 알린다.  6.시스템은 다시 김민수에게 음식정보 입력을 요구한다. (카테고리 “일식”을 선택하거나 “모듬초밥”을 검색)  7.김민수는 음식정보를 입력한다.  8.시스템은 음식정보와 일치하는 매장이 있는지 확인한다.  9.시스템은 음식 정보와 일치하는 매장 목록을 제공한다.  SC001-3음식주문(소거 기준에 부합하는 매장이 없을 경우)  1.김민수는 시스템에 검색을 요구한다.  2.시스템은 김민수에게 음식정보입력을 요구한다. (카테고리 “중식”을 선택하거나 “마라탕”을 검색)  3.김민수는 음식정보를 입력한다.  4.시스템은 음식정보와 일치하는 매장이 있는지 확인한다.  5.시스템은 음식 정보와 일치하는 매장 목록을 제공한다.  6. |

고객은 카테고리에서 음식의 종류를 선택한다. 🡪음식검색

시스템은 고객이 선택한 카테고리의 음식점 목록을 보여준다. 🡪음식 검색

고객은 음식점을 선택한다.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **유스케이스명** | | 음식 주문***(UC008)*** |
| **목적** | | 고객은 쿠팡이츠를 통해 음식을 주문하고, 시스템은 주문 내역 관리를 위해 이를 기록한다. |
| **액터** | | 고객 |
| **개시 조건(실행 조건)** | | 고객이 가맹점(음식점)을 선택하여 주문하기를 개시한다. |
| **사전 조건** | | -고객은 쿠팡이츠 애플리케이션의 회원일 것  -고객은 배달 서비스가 가능한 지역에 거주할 것  -고객은 배달 서비스가 가능한 시간에 주문을 진행할 것  -고객은 결제 가능한 수단이 반드시 하나 이상 존재할 것  -시스템은 대기 중일 것 |
| **사후 조건** | | -주문 내역과 일치하는 금액을 결제할 것  -시스템에 주문 내역을 기록할 것  -주문한 고객에게 요청한 음식이 배달될 것 |
| **이벤트플로우** | **메인 플로우** | 1. 액터는 가맹점(음식점) 중 하나를 선택한다.  2. 시스템은 해당 가맹점의 메뉴(음식)를 보여준다.  3. 액터는 메뉴 중 원하는 음식을 선택한다.  4. 시스템은 해당 메뉴의 상세 옵션 창을 보여준다. ***※1***  5. 액터는 필수 사항과 선택 사항을 설정하고 ‘카트에 담기’를 선택한다. ***※2 (ALT-1) (ALT-2) (ALT-3)***  6. 시스템은 상세 옵션 창을 닫고 이전 화면(가맹점 메뉴)을 보여준다.  7. 액터는 ‘카트 보기’를 선택한다. ***(ALT-4)***  8. 시스템은 카트에 담긴 메뉴, 할인 쿠폰, 총 결제 금액, 요청사항, 결제 수단을 보여준다. ***(ALT-5) (ALT-6)***  9. 액터는 ‘결제하기’를 선택한다.  10. 시스템은 ‘결제 관리’ 유스케이스를 실행한다.  ***(ALT-7) (ALT-8) (ALT-9)***  11. 시스템은 정상적으로 결제되었음을 확인하고 액터에게 주문이 완료되었음을 알려준다.  12. 시스템은 ‘주문 관리’ 유스케이스를 실행한다. |
| **대체 플로우** | ***ALT-1) 액터가 쿠팡이츠에 로그인이 되어있지 않을 경우***  1. 시스템은 ‘로그인이 필요합니다.’라는 메시지를 보여준다.  1-A) 쿠팡 아이디가 존재할 경우  1-A-a) 쿠팡 앱으로 로그인 할 경우  (1) 액터는 ‘쿠팡 앱으로 로그인’을 선택한다.  (2) 시스템은 쿠팡을 애플리케이션 또는 웹으로 열 것을 요청한다.  (3) 시스템은 로그인을 완료한다.  1-A-b) 쿠팡 아이디로 로그인 할 경우  (1) 액터는 ‘쿠팡 아이디로 로그인’을 선택한다.  (2) 시스템은 로그인 화면을 보여준다.  (3) 액터는 이메일과 비밀번호를 입력하고 로그인을 선택한다.  (4) 시스템은 로그인을 완료한다.  1-B) 쿠팡 아이디가 존재하지 않을 경우  1) 액터는 ‘회원가입’을 선택한다.  2) 시스템은 회원가입 창을 보여준다.  3) 액터는 자신의 회원 정보를 입력하고 약관에 동의 후 ‘동의하고 가입하기’를 선택한다.  4) 시스템은 ‘회원가입’ 유스케이스를 실행한다.  2. 메인 플로우 4부터 실행한다.  ***ALT-2) 액터가 가맹점 운영 시간 이외에 주문을 원할 경우***  1. 시스템은 ‘카트에 담기’ 대신 ‘(오픈 시간) 오픈’으로 보여주고 카트에 담는 기능을 비활성화 한다.  2. 메인 플로우 1부터 실행한다.  ***ALT-3) 액터가 필수 사항을 모두 완료하지 않고 카트에 담으려는 경우***  1. 시스템은 액터가 선택하지 않은 필수 사항으로 스크롤을 이동하고 ‘필수 선택’이라는 글자를 강조 표시한다.  2. 액터는 필수 사항을 모두 기입한다.  3. 메인 플로우 6부터 실행한다.  ***ALT-4) 액터가 배달 받을 주소를 입력하지 않았을 경우***  1. 시스템은 ‘배달 받을 주소를 설정해 주세요’라는 메시지를 보여준다.  1-A) 액터가 ‘배달 주소 설정’을 선택할 경우  1) 시스템은 배달지 주소 설정창을 보여준다.  2) 액터는 주소를 검색을 통해 설정하거나 현재 위치로 주소를 설정한다.  1-B) 액터가 ‘취소’를 선택할 경우  1) 시스템은 메시지를 닫는다.  2. 메인 플로우 6부터 실행한다.  ***ALT-5) 액터가 메뉴를 추가로 카트에 담기를 원할 경우***  1. 액터는 ‘메뉴 추가’를 선택한다.  1-A) 같은 가게의 메뉴를 추가로 담을 경우  1) 메인 플로우 2부터 실행한다.  1-B) 다른 가게의 메뉴를 추가로 담을 경우  1) 시스템은 ‘같은 가게의 메뉴만 담을 수 있습니다.’라는 메시지를 보여준다.  1-a) 액터가 ‘취소’를 선택할 경우  (1) 시스템은 메시지를 닫는다.  (2) 시스템은 이전 화면(다른 가게의 메뉴를 담기 이전)을 보여준다.  1-b) 액터가 ‘새로 담기’를 선택할 경우  (1) 시스템은 이전 가게에서 담은 메뉴를 삭제한다.  (2) 시스템은 새로 담은 메뉴를 카트에 저장한다.  (3) 메인 플로우 6부터 실행한다.  ***ALT-6) 액터가 카트에 담긴 메뉴를 삭제요청 할 경우***  1. 시스템은 ‘선택하신 메뉴를 삭제하시겠습니까?’라는 메시지를 보여준다.  1-A) 액터가 ‘취소’를 선택할 경우  1) 시스템은 메시지를 닫는다.  2) 메인 플로우 8부터 실행한다.  1-B) 액터가 ‘삭제’를 선택할 경우  -> ***EX-1***로 이동  ***ALT-7) 액터가 결제 수단으로 계좌 이체를 선택한 경우***  1. 시스템은 ‘계좌이체로 음식 결제***(UC013)***’를 실행한다.  ***ALT-8) 액터가 결제 수단으로 신용/체크카드를 선택한 경우***  1. 시스템은 ‘신용카드, 체크카드로 음식 결제***(UC014)***’를 실행한다.  ***ALT-9) ‘결제 관리’ 유스케이스에서 결제가 실패한 경우***  1. 시스템은 결제 실패 사유를 보여준다.  2. 메인 플로우 8부터 실행한다. |
| **예외 플로우** | ***EX-1) 액터가 카트에 담긴 메뉴를 삭제한 경우***  1. 액터는 카트에 담긴 메뉴의 삭제를 요청한다.  2. 시스템은 담긴 메뉴를 삭제하고 ‘장바구니가 비어 있습니다.’라는 메시지를 보여준다.  3. 시스템은 대기 상태로 돌아온다.  사후 조건  - 시스템은 카트에 담긴 메뉴 기록을 삭제할 것  - 시스템은 대기 상태로 돌아와 있을 것  ***EX-2) 액터가 배달 가능한 지역에 위치하지 않을 경우***  1. 액터에게는 배달이 불가하기 때문에 주문 진행을 할 수 없다.  2. 시스템은 이 유스케이스를 종료한다.  사후 조건  - 시스템은 주문 실패 사유(배달 불가 지역)를 안내할 것  - 시스템은 대기 상태로 돌아와 있을 것  ***EX-3) 액터가 결제 가능한 수단이 하나 이상 존재하지 않을 경우***  1. 액터는 결제 가능한 수단이 존재하지 않으므로 주문 진행이 불가하다.  2. 시스템은 이 유스케이스를 종료한다.  사후 조건  - 시스템은 대기 상태로 돌아와 있을 것 |
| **비고** | | ***※1*** 상세 옵션 창에서는 가격과 수량, 알레르기 정보를 확인할 수 있으며, 옵션은 사이드 메뉴 추가, 음료 변경 등 가맹점에 따라 상이하다.  ***※2*** 필수 사항의 경우 옵션 옆에 표기되며, 선택 사항의 경우에는 별도의 표기는 없다. |
| **시나리오 리스트** | | ***SC008-01*** 고객이 음식 주문을 할 경우(정상처리)  ***SC008-02*** 고객이 주문 도중에 담기를 취소할 경우  ***SC008-03*** 결제에 실패할 경우 |
| **시나리오 기술** | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 유스케이스명 | | 신용/체크 카드 (UC014) |
| 목적 | | 고객은 기존에 저장된 결제 수단 중 신용카드로 결제한다. |
| 액터 | | 고객, 결제시스템 |
| 개시조건 | | 고객(회원, 비회원)이 기존의 저장된 결제 수단을 신용카드로 선택하고 결제버튼을 누른다. |
| 사전조건 | | - 최소 주문 금액이 존재할 경우, 주문 금액은 최소 주문 금액보다 커야한다.  - 고객은 신용카드를 사용가능한 상태여야한다.  - 고객은 총 결제금액를 지불할 수 있어야한다.  - 결제 시스템이 서비스 가능한 상태여야한다.  - 해당 가게가 서비스 중이어야 한다. |
| 사후조건 | | - 고객은 주문한 금액만큼 잔고에서 차감된다.  - 고객의 주문정보가 매장으로 전송된다.  - 고객의 주문 정보가 주문 내역의 준비중 카테고리에 적재된다. |
| 이벤트 플로우 | 메인플로우 | 1. 최소 주문 금액이 존재하는지 확인한다.  2. 최소 주문 금액보다 총 결제 금액이 큰지 확인한다.  3. 고객은 주문 내역을 확인하고 결제 수단을 신용카드로 확인/변경하고 결제하기 버튼을 누른다.  4. 주문 금액을 결제 요청한다.  5. 관련 뱅킹 시스템을 통해 결제 요청이 완료된다.  6. 주문 요청 정보가 해당 매장으로 전송된다. |
| 대체플로우 |  |
| 예외플로우 |  |
| 비고 | |  |
| 시나리오리스트 | |  |
| 시나리오기술 | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 유스케이스명 | | 결제 관리 (UC012) |
| 목적 | | 시스템은 결제를 수행하고 결제되었음을 고객에게 알린다. |
| 액터 | | 고객, 결제시스템 |
| 개시조건 | | 고객(회원, 비회원)이 기존의 저장된 결제 수단을 신용카드로 선택하고 결제버튼을 누른다. |
| 사전조건 | | - 최소 주문 금액이 존재할 경우, 주문 금액은 최소 주문 금액보다 커야한다.  - 고객은 신용카드를 사용가능한 상태여야한다.  - 고객은 총 결제금액를 지불할 수 있어야한다.  - 결제 시스템이 서비스 가능한 상태여야한다. |
| 사후조건 | | - 고객은 주문한 금액만큼 잔고에서 차감된다.  - 고객의 주문정보가 매장으로 전송된다.  - 고객의 주문 정보가 주문 내역의 준비중 카테고리에 적재된다. |
| 이벤트 플로우 | 메인플로우 |  |
| 대체플로우 |  |
| 예외플로우 |  |
| 비고 | |  |
| 시나리오리스트 | |  |
| 시나리오기술 | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 유스케이스명 | | 주문 관리 (UC009) – 이름 변경 |
| 목적 | | 시스템은 고객에게 진행상황을 보여준다. |
| 액터 | | 고객, 배달파트너, 주문관리자 |
| 개시조건 | | 고객이 주문 완료 절차를 거친다. |
| 사전조건 | | - 고객의 주문 정보가 주문 관리자에게 전달되어있다.  - 주문 받는 가게는 서비스 중이다. |
| 사후조건 | |  |
| 이벤트 플로우 | 메인플로우 |  |
| 대체플로우 |  |
| 예외플로우 |  |
| 비고 | |  |
| 시나리오리스트 | |  |
| 시나리오기술 | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 유스케이스명 | | 주문 관리 (UC009) |
| 목적 | | (주문관리자는 주문을 확인하고 수락한다.) 시스템은 고객에게 주문이 수락되었음을 알린다.  ㄴ고객이 사용하는 부분이 아님, 요청을 했을 때 응답을 주는 부분이 아니라 과정이므로, 하나의 목적이라 할 수가 없다. (스탭으로 포함이 되어야 한다.) |
| 액터 | | 주문관리자 |
| 개시조건 | | 주문관리자가 주문을 확인하고 수락 액션을 취한다. |
| 사전조건 | | - 고객의 주문 정보가 주문 관리자에게 전달되어 있다.  - 주문 관리자는 고객이 주문한 쿠팡이츠와 연동되는 주문 관리 프로그램을 사용하고 있다. |
| 사후조건 | |  |
| 이벤트 플로우 | 메인플로우 |  |
| 대체플로우 |  |
| 예외플로우 |  |
| 비고 | |  |
| 시나리오리스트 | |  |
| 시나리오기술 | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 유스케이스명 | | 음식검색(UC007) |
| 목적(goal) | | 시스템은 선택된 음식점의 메뉴를 보여준다 |
| 엑터 | | 고객 |
| 개시 조건(실행 조건) | | 고객이 원하는 음식점을 선택한다 |
| 사전 조건 | | -음식점이 오픈을 해야 한다 – 주문에 대한 사전조건.  -음식점에 현재 판매중인 음식이 있어야 한다  -액터는 스마트폰을 소지하고 있고 쿠팡이츠 어플이 설치되있어야된다 – 당연한 것  -시스템은 대기중이어야 한다 |
| 사후 조건 | | -액터는 원하는 음식을 장바구니에 담는다 |
| 이벤트플로우 | 메인 플로우 | 1. 액터는 쿠팡이츠 어플에 접속한다  2. 시스템은 메인 화면을 보여준다  3. 액터는 원하는 음식점을 검색한다(a)  4. 시스템은 해당 음식점과 기타 음식점을 보여준다(b)  5. 액터는 원하는 음식점을 선택한다  6. 시스템은 음식점 메뉴를 보여준다 |
| 대체 플로우 | (a).  1. 액터는 원하는 메뉴를 검색한다  (b)  2. 시스템은 메뉴에 해당하는 음식점을 보여준다 |
| 예외 플로우 |  |
| 비고 | | \*메뉴는 다음과 같이 보여진다  1. 추천메뉴  2. 세트메뉴  3. 사이드메뉴  4. 추가메뉴 |
| 시나리오 리스트 | | 1. UC007-1: 회원이 음식점 검색으로 음식메뉴를 조회한다  2. UC007-2: 회원이 메뉴 검색으로 음식 메뉴를 조회한다. |
| 시나리오 기술 | | 1. UC007-1 회원이 음식점 검색으로 음식 메뉴를 조회한다.  사전 조건: 회원(김길동), 스마트폰에 쿠팡이츠 어플 설치, 쿠팡이츠 회원 가입, 원하는 가계가 존재   * 1. 김길동은 쿠팡이츠 어플에 접속한다   2. 시스템은 메인 화면을 보여준다   3. 김길동은 교촌치킨을 검색한다   4. 시스템은 맨 위에 사전에 선택한 주소에서 가까운 교촌치킨 리스트와 비슷한 음식점을 보여준다   5. 김길동이 교촌치킨을 선택한다.   6. 시스템은 선택한 교촌치킨집의 메뉴를 보여준다.   2. UC007-2: 회원이 메뉴 검색으로 음식 메뉴를 조회한다.  사전 조건: 회원(김길동), 스마트폰에 쿠팡이츠 어플 설치, 쿠팡이츠 회원 가입, 원하는 메뉴가 존재   * 1. 김길동은 쿠팡이츠 어플에 접속한다   2. 시스템은 메인 화면을 보여준다   3. 김길동은 치킨을 검색한다   4. 시스템은 맨 위에 사전에 선택한 주소에서 가까운 치킨집 리스트를 보여준다.   5. 김길동이 교촌치킨을 선택한다.   6. 시스템은 선택한 교촌치킨집의 메뉴를 보여준다 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 유스케이스명 | | 음식주문(UC008) |
| 목적(goal) | | 고객은 음식을 선택한다. |
| 엑터 | | 고객 |
| 개시 조건(실행 조건)  ㄴ메인플로우에서 처음 유스케이스가 시작되기 위한 조건 (만족하면 invoke할 때 조건) (=메인플로우 1번 ~ 개시조건) | | 고객이 원하는 음식점에서 원하는 음식이 있어야한다.  - (고객이 매장을 선택하였다.) |
| 사전 조건  ㄴ유스케이스가 개시되기 조건입니다. | | -음식점이 오픈을 해야 한다  -음식점에 현재 판매중인 음식이 있어야 한다  -음식점에서 고객이 원하는 음식의 재고가 있어야 한다.  -액터는 스마트폰을 소지하고 있고 쿠팡이츠 어플이 설치되있어야된다  -시스템은 대기중이어야 한다 |
| 사후 조건 | | -액터는 원하는 음식을 장바구니에 담는다 |
| 이벤트플로우 | 메인 플로우 | 1. 액터는 쿠팡이츠 어플에 접속한다  2. 시스템은 메인 화면을 보여준다  3. 액터는 원하는 음식점을 검색한다(a)  4. 시스템은 해당 음식점과 기타 음식점을 보여준다(b)  5. 액터는 원하는 음식점을 선택한다  6. 시스템은 음식점 메뉴를 보여준다  7. 액터는 원하는 음식을 확인한다.  8. 액터는 원하는 음식을 선택한다. |
| 대체 플로우 | (a).  1. 액터는 원하는 메뉴를 검색한다  (b)  2. 시스템은 메뉴에 해당하는 음식점을 보여준다 |
| 예외 플로우 | EX1). 액터가 원하는 음식의 재고가 없다.  1. 액터가 선택한 음식점에서 액터가 원하는 음식의 재고가 없기때문에 해당 음식을 선택하지 못한다.  2. 시스템은 유스케이스를 종료한다.  사후 조건:  - 시스템은 대기상태로 돌아왔다  -액터는 메뉴 선택에 실패했다 |
| 비고 | | \*메뉴는 다음과 같이 보여진다  1. 추천메뉴  2. 세트메뉴  3. 사이드메뉴  4. 추가메뉴 |
| 시나리오 리스트  ㄴ UC 보다는 SC를 사용하는 것이 더 좋을 것이다. | | 1. UC008-1: 회원이 음식점 검색으로 음식메뉴를 선택한다  2. UC008-2: 회원이 메뉴 검색으로 음식 메뉴를 선택한다  3. UC008-3: 회원이 원하는 음식점에 원하는 메뉴의 재고가 없다 |
| 시나리오 기술 | | 1. UC008-1 회원이 음식점 검색으로 음식 메뉴를 조회한다.  사전 조건: 회원(김길동), 스마트폰에 쿠팡이츠 어플 설치, 쿠팡이츠 회원 가입, 원하는 음식점이 존재, 원하는 메뉴가 존재   * 1. 김길동은 쿠팡이츠 어플에 접속한다   2. 시스템은 메인 화면을 보여준다   3. 김길동은 교촌치킨을 검색한다   4. 시스템은 맨 위에 사전에 선택한 주소에서 가까운 교촌치킨 리스트와 비슷한 음식점을 보여준다   5. 김길동이 교촌치킨을 선택한다.   6. 시스템은 선택한 교촌치킨집의 메뉴를 보여준다   7. 김길동은 원하는 메뉴를 확인한다   8. 김길동은 교촌순살[R]+웨지감자를 선택한다.   2. UC008-2: 회원이 메뉴 검색으로 음식 메뉴를 조회한다.  사전 조건: 회원(김길동), 스마트폰에 쿠팡이츠 어플 설치, 쿠팡이츠 회원 가입, 원하는 가계가 존재, 원하는 메뉴가 존재   * 1. 김길동은 쿠팡이츠 어플에 접속한다   2. 시스템은 메인 화면을 보여준다   3. 김길동은 치킨을 검색한다   4. 시스템은 맨 위에 사전에 선택한 주소에서 가까운 치킨집 리스트를 보여준다.   5. 김길동이 교촌치킨을 선택한다.   6. 시스템은 해당 교촌치킨집의 메뉴를 보여준다   7. 김길동은 원하는 메뉴를 확인한다   8. 김길동은 교촌순살[R]+웨지감자를 선택한다.   3. U008-3 회원이 원하는 음식점에 원하는 메뉴의 재고가 없다   * 1. 김길동은 쿠팡이츠 어플에 접속한다   2. 시스템은 메인 화면을 보여준다   3. 김길동은 치킨을 검색한다   4. 시스템은 맨 위에 사전에 선택한 주소에서 가까운 치킨집 리스트를 보여준다.   5. 김길동이 교촌치킨을 선택한다.   6. 시스템은 해당 교촌치킨집의 메뉴를 보여준다   7. 김길동은 원하는 메뉴를 확인한다   8. 김길동이 원하는 메뉴의 재고가 없다   9. 김길동은 다른 음식점을 검색한다. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 유스케이스명 | | 음식주문(UC008) |
| 목적(goal) | | 시스템은 선택된 음식의 설명, 가격 등과 선택 옵션을 보여준다. |
| 엑터 | | 고객 |
| 개시 조건(실행 조건) | | 고객이 원하는 음식점에서 원하는 음식이 있어야한다. |
| 사전 조건 | | -음식점이 오픈을 해야 한다  -음식점에 현재 판매중인 음식이 있어야 한다  -음식점에서 고객이 원하는 음식의 재고가 있어야 한다.  -액터는 스마트폰을 소지하고 있고 쿠팡이츠 어플이 설치되있어야된다  -시스템은 대기중이어야 한다  -고객이 음식을 선택해야 한다. |
| 사후 조건 | | -액터는 원하는 음식을 장바구니에 담는다 |
| 이벤트플로우 | 메인 플로우 | 1. 액터는 쿠팡이츠 어플에 접속한다  2. 시스템은 메인 화면을 보여준다  3. 액터는 원하는 음식점을 검색한다(a)  4. 시스템은 해당 음식점과 기타 음식점을 보여준다(b)  5. 액터는 원하는 음식점을 선택한다  6. 시스템은 음식점 메뉴를 보여준다  7. 액터는 원하는 음식을 확인한다.  8. 액터는 원하는 음식을 선택한다.  9. 시스템은 액터가 선택한 음식에 대해 추가할 수 있는 옵션과 음식에 대한 설명, 음식의 가격을 보여준다. |
| 대체 플로우 | (a).  1. 액터는 원하는 메뉴를 검색한다  (b)  2. 시스템은 메뉴에 해당하는 음식점을 보여준다 |
| 예외 플로우 | EX1). 액터가 원하는 음식의 재고가 없다.  1. 액터가 선택한 음식점에서 액터가 원하는 음식의 재고가 없기때문에 해당 음식을 선택하지 못한다.  2. 시스템은 유스케이스를 종료한다.  사후 조건:  - 시스템은 대기상태로 돌아왔다  -액터는 메뉴 선택에 실패했다 |
| 비고 | | \*메뉴는 다음과 같이 보여진다  1. 추천메뉴  2. 세트메뉴  3. 사이드메뉴  4. 추가메뉴 |
| 시나리오 리스트 | | 1. UC008-1: 회원이 음식점 검색으로 음식메뉴를 선택한다  2. UC008-2: 회원이 메뉴 검색으로 음식 메뉴를 선택한다  3. UC008-3: 회원이 원하는 음식점에 원하는 메뉴의 재고가 없다 |
| 시나리오 기술 | | 1. UC008-1 회원이 음식점 검색으로 음식 메뉴를 조회한다.  사전 조건: 회원(김길동), 스마트폰에 쿠팡이츠 어플 설치, 쿠팡이츠 회원 가입, 원하는 음식점이 존재, 원하는 메뉴가 존재   * 1. 김길동은 쿠팡이츠 어플에 접속한다   2. 시스템은 메인 화면을 보여준다   3. 김길동은 교촌치킨을 검색한다   4. 시스템은 맨 위에 사전에 선택한 주소에서 가까운 교촌치킨 리스트와 비슷한 음식점을 보여준다   5. 김길동이 교촌치킨을 선택한다.   6. 시스템은 선택한 교촌치킨집의 메뉴를 보여준다   7. 김길동은 원하는 메뉴를 확인한다   8. 김길동은 교촌순살[R]+웨지감자를 선택한다.   9. 시스템은 교촌순살[R]+웨지감자메뉴에 대한   간단한 설명(교촌순살[R]+웨지감자, 부드럽고 바삭한 정육 순살에 감칠맛 나는 마늘 간장 소스가 어우러진 순살치킨)  가격: 21,000원  현재 선택된 수량(1)  옵션:  세트선택:  칩카사바(+1,500원)  리얼치킨버거(+4,900원)  교촌웨지감자(추가)(+3,000원)  교촌칠리포테이토(+3,500원)  교촌궁중닭갈비볶음밥(간장맛)(3,500원)  교촌닭갈비볶음밥(매운맛)(3,500원)  쫀드칸꽈배기(콘치즈)(+3,500원)  쫀드칸꽈배기(시나몬슈가)(+3,500원)  교촌샐러드(+4,000원)  교촌고르곤치즈볼(+5,500원)  교촌퐁듀치즈볼(+5,500원)  통통치킨카츠[S](+6,000원)  교촌마라떡볶이(+9,000원)  교촌순살[S](간장)(+10,000원)  교촌레드순살[S](11,000원)  교촌허니순살[S](11,000원)  통통치킨카츠[R](12,000원)  디핑소스 추가:  교촌무우(+500원)  레드디핑소스(+500원)  교촌잠발라야소스(+500원)  교촌허니머스타드소스(+500원)  교촌스위트칠리소스(+500원)  교촌허니갈릭소스(+1,000원)  하바네로마요소스(+1,000원)  칠리포테이토소스(+1,000원)  스파이시카츠소스(+1,000원)  적양배추쿠피클(+1,000원)  스리라차마요소스(+1,000원)  트러플샤워소스(+1,000원)  카트에 담기 버튼을 보여준다  2. UC008-2: 회원이 메뉴 검색으로 음식 메뉴를 조회한다.  사전 조건: 회원(김길동), 스마트폰에 쿠팡이츠 어플 설치, 쿠팡이츠 회원 가입, 원하는 가계가 존재, 원하는 메뉴가 존재   * 1. 김길동은 쿠팡이츠 어플에 접속한다   2. 시스템은 메인 화면을 보여준다   3. 김길동은 치킨을 검색한다   4. 시스템은 맨 위에 사전에 선택한 주소에서 가까운 치킨집 리스트를 보여준다.   5. 김길동이 교촌치킨을 선택한다.   6. 시스템은 해당 교촌치킨집의 메뉴를 보여준다   7. 김길동은 원하는 메뉴를 확인한다   8. 김길동은 교촌순살[R]+웨지감자를 선택한다.   9. 시스템은 선택한 교촌치킨집의 메뉴를 보여준다   10. 김길동은 원하는 메뉴를 확인한다   11. 김길동은 교촌순살[R]+웨지감자를 선택한다.   12. 시스템은 교촌순살[R]+웨지감자메뉴에 대한   간단한 설명(교촌순살[R]+웨지감자, 부드럽고 바삭한 정육 순살에 감칠맛 나는 마늘 간장 소스가 어우러진 순살치킨)  가격: 21,000원  현재 선택된 수량(1)  옵션:  세트선택:  칩카사바(+1,500원)  리얼치킨버거(+4,900원)  교촌웨지감자(추가)(+3,000원)  교촌칠리포테이토(+3,500원)  교촌궁중닭갈비볶음밥(간장맛)(3,500원)  교촌닭갈비볶음밥(매운맛)(3,500원)  쫀드칸꽈배기(콘치즈)(+3,500원)  쫀드칸꽈배기(시나몬슈가)(+3,500원)  교촌샐러드(+4,000원)  교촌고르곤치즈볼(+5,500원)  교촌퐁듀치즈볼(+5,500원)  통통치킨카츠[S](+6,000원)  교촌마라떡볶이(+9,000원)  교촌순살[S](간장)(+10,000원)  교촌레드순살[S](11,000원)  교촌허니순살[S](11,000원)  통통치킨카츠[R](12,000원)  디핑소스 추가:  교촌무우(+500원)  레드디핑소스(+500원)  교촌잠발라야소스(+500원)  교촌허니머스타드소스(+500원)  교촌스위트칠리소스(+500원)  교촌허니갈릭소스(+1,000원)  하바네로마요소스(+1,000원)  칠리포테이토소스(+1,000원)  스파이시카츠소스(+1,000원)  적양배추쿠피클(+1,000원)  스리라차마요소스(+1,000원)  트러플샤워소스(+1,000원)  카트에 담기 버튼을 보여준다  3. U008-3 회원이 원하는 음식점에 원하는 메뉴의 재고가 없다   * 1. 김길동은 쿠팡이츠 어플에 접속한다   2. 시스템은 메인 화면을 보여준다   3. 김길동은 치킨을 검색한다   4. 시스템은 맨 위에 사전에 선택한 주소에서 가까운 치킨집 리스트를 보여준다.   5. 김길동이 교촌치킨을 선택한다.   6. 시스템은 해당 교촌치킨집의 메뉴를 보여준다   7. 김길동은 원하는 메뉴를 확인한다   8. 김길동이 원하는 메뉴의 재고가 없다   9. 김길동은 다른 음식점을 검색한다. |