

UC - 09 : Shopkeeper Order.

점주계정에서 연결된 창고에 발주 신청 → 창고관리자 계정에서 발주 신청받기. (자동/수동)

드메인 Concept : D : Controller

K : 발주신청목록 - OrderList

D : 전송모듈 (발주 전송)

D : 승인모듈 (발주 결제여부 판단 후 결제)

D : DB모듈 (발주에 따라 재고 데이터 / 금액 반영)

1. 점주가 발주신청 시작

2. 연결된 창고의 재고 확인. → '연결된 창고' 정보로 ↘ load
⇒ 재고 확인은 재고 확인 모듈에서 (UC-17 : View Stock)

3. 발주할 상품 선택해서 신청.

⇒ 사용자 입력에 따라 신청목록 생성 → 누가? OrderListMaker ← 생성

4. 창고관리자 계정으로 발주목록 전송

⇒ 전송모듈에서 발주신청목록 전송 → 전송모듈 = OrderSender

5. (a) '자동 결제' 모드 시 재고 확인 후 결제.

(b) 창고 관리자가 직접 발주 목록 확인 후 결제/거절

⇒ 승인 모듈에서 DB와 재고 비교하면서 승인/거부 → 승인모듈 = Order Acceptor

6. 발주 결제 시, 재고 데이터 변경. (창고 측)

⇒ DB모듈에서 발주신청목록 기반으로 재고 데이터 변경. → DB모듈 : DB connector

7. 점주 계정에서 발주 금액 차감. (성공시)

↳ 실패시, 발주 실패 메시지 확인. → Result Sender

⇒ 점주계정에 메시지 전송 (승인/거절) ⇒ 계좌에 따라 돈 차감. → MoneyChanger

L

Controller

OrderListMaker

OrderList

OrderSender

OrderAcceptor

DBconnector

ResultSender

MoneyChanger

