

PC 쇼핑몰 객체 모델링 샘플

1. 객체 추출

- 요구사항 목록과 유스케이스 명세서에서 명사를 추출하여 나열한다.

인터넷, 회원, 상품, 검색, 구매, 인증, 배달, 장바구니, 결제, 시리얼번호, 등록, 수정, 삭제, 배송여부, 결제목록, 결제금액, 결제방식, 신용카드, 온라인입금, 은행, 계좌목록, 입금자, 결제카드, 카드종류, 카드번호, 비밀번호, 유효일자, 승인, ID, 비밀번호, 카테고리, 상품명, 가격, 제품정보, 고객ID, 상품코드, 이미지, 재고수량, 약관, 이름, 주민번호, 주소, 전화번호, 이메일주소, 필수사항, 배송유무, 주문일, 주문번호, 고객, 관리자

2. 제거 대상 객체 선정

- 추출된 객체 중에서 의미가 애매모호하거나, 중복되는 경우, 범위를 벗어나는 경우, 의미가 속성이거나, 행위를 나타내는 경우 제거 대상 객체 선정

제거 대상 객체	후보 이유
인터넷	범위를 벗어남
검색	행위임
구매	행위임
인증	행위임
배달	애매모호함
시리얼번호	속성임
수정	행위임
삭제	행위임
배송여부	속성임
결제목록	파생됨
결제방식	속성임
신용카드	속성임
온라인입금	행위임
은행	범위를 벗어남
계좌	범위를 벗어남

제거 대상 객체	후보 이유
입금자	속성임
결제카드	중복(신용카드)
카드종류	속성임
카드번호	속성임
비밀번호	속성임
유효일자	속성임
승인번호	속성임
아이디	속성임
패스워드	속성임
상품명	속성임
주문	행위임
가격	속성임
제품정보	중복(상품정보)
재고수량	속성임
주소	속성임

3. 정제된 객체

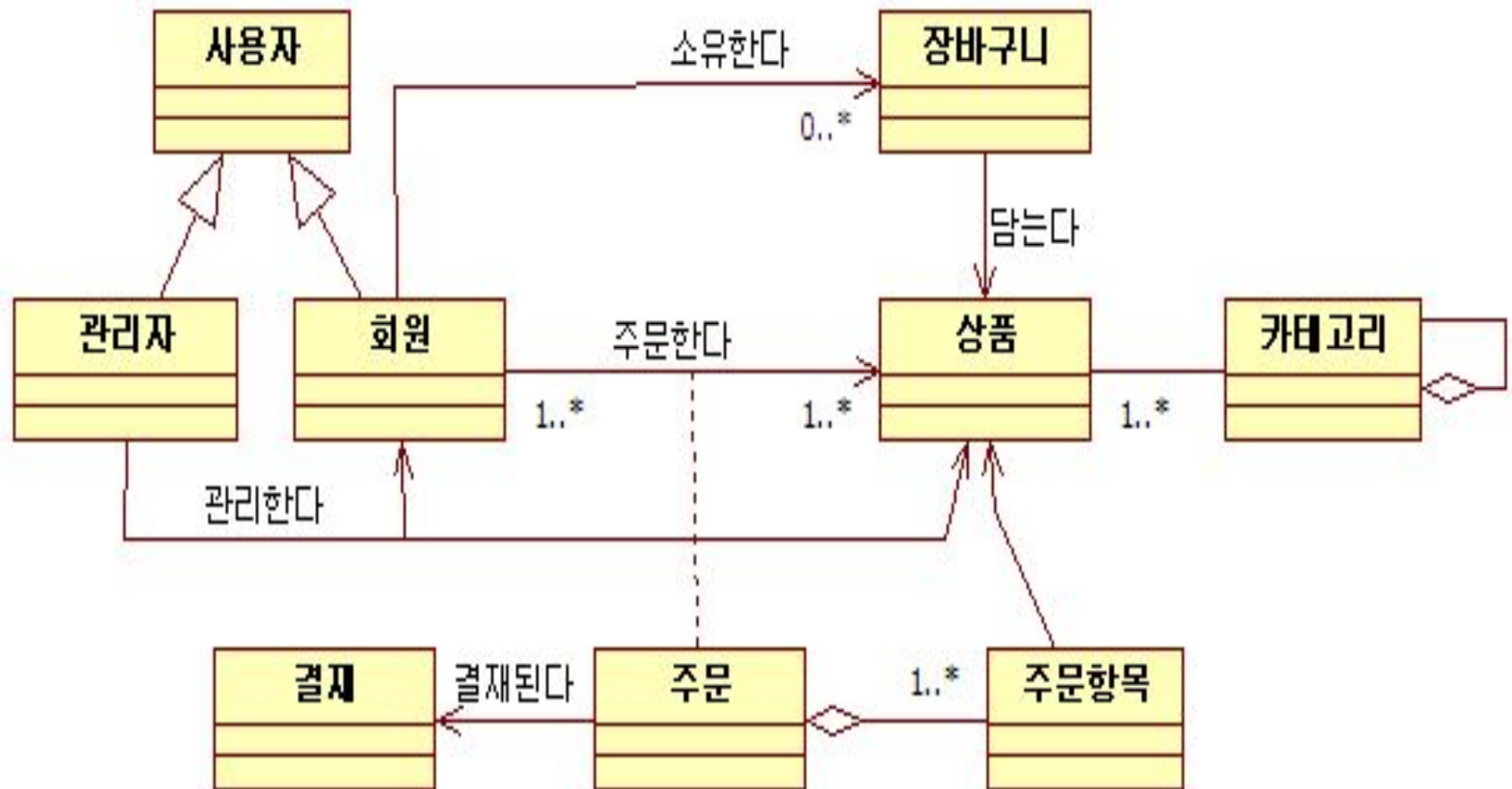
회원, 관리자, 상품, 카테고리, 장바구니, 결제

4. 객체간 관계 찾기

- 회원은 상품을 조회한다.
- 회원은 상품을 검색한다.
- 회원은 상품을 주문한다.
- 회원은 주문을 결제한다.
- 회원은 주문을 조회한다.
- 관리자는 회원을 관리한다.
- 관리자는 상품을 관리한다.
- 관리자는 주문을 조회한다.
- 관리자는 온라인결제를 확인한다.
- 관리자는 고가상품을 사후 관리한다.

5. 클래스 다이어그램 작성

- 객체 및 관계 설정



5. 클래스다이어그램 작성

- 객체의 속성과 행위 부여

