**Inspection/Response Report**

**( Use Case Description )**

**어떡하조 (5조)**

**201324423 김슬기**

**201324440 김회진**

**201424576 박지현**

**201324539 최우정**

1. Introduction 3

2. Inspection Items 4

3. Inspection Result & Response 7

3.1. INS\_BD001 7

3.2. INS\_BD002 8

3.3. INS\_BD003 9

3.4. INS\_AC001 10

3.5. INS\_AC002 11

3.6. INS\_PR001 12

3.7. INS\_PR002 13

3.8. INS\_PR003 14

3.9. INS\_PO001 15

3.10. INS\_PO002 16

3.11. INS\_EV001 17

3.12. INS\_EV002 18

3.13. INS\_EV003 19

3.14. INS\_EV004 20

3.15. INS\_EV005 21

3.16. INS\_EV006 22

3.17. INS\_NO001 23

1. **Introduction**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **검사 산출물** | Use Case Description | **산출물 버전** | *X.X* |
| **검사 대상 시스템 명** | *시스템 명* | **검사 대상 팀** | *6조* |
| **검사 일자** | *2017.04.06* | **검사 수행 팀** | *5조* |
| **대응 일자** | *2017.XX.XX* |  |  |

1. **Inspection Items**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Type** | **ID** | **Content** |
| **개요** | INS\_BD001 | **유스케이스가 나타내는 전체적인 기능이 명확히 기술되어 있는가?** |
| INS\_BD002 | **유스케이스와 관련된 액터들을 파악할 수 있는가?** |
| INS\_BD003 | **시스템 내부의 기능과 액터와의 상호작용 등이 지나치게 상세하게 기술되어 있지는 않은가?** |
| **관련 액터** | INS\_AC001 | **유스케이스 다이어그램에서 해당 유스케이스를 사용하는 액터가Primary 액터로 도출되었는가?** |
| INS\_AC002 | **유스케이스 다이어그램에서 유스케이스와 연관된 액터 중 Primary Actor를 제외한 나머지 액터들이 Secondary Actor(s)로 표현되어 있는가?** |
| **선행조건** | INS\_PR001 | **유스케이스가 수행 전에 가정하고 있는 상황이 선행조건에 명시되어 있는가?** |
| INS\_PR002 | **액터와 시스템 상태에 대한 제약으로 표현되어 있는가?** |
| INS\_PR003 | **옳고 그름이 명확히 판단 가능한 제약사항인가?** |
| **후행조건** | INS\_PO001 | **후행조건을 통하여 유스케이스의 수행 결과를 파악할 수 있는가?** |
| INS\_PO002 | **유스케이스 수행 후 시스템의 상태 변화에 대한 제약으로 표현되어 있는가?** |
| **이벤트 흐름** | INS\_EV001 | **유스케이스와 관련된 액터와 시스템 사이의 모든 상호 작용이 기술되어 있는가?** |
| INS\_EV002 | **액터와 시스템의 입/출력이 명확히 기술되어 있는가?** |
| INS\_EV003 | **개발자의 기술 용어를 사용하지 않고 도메인의 용어를 사용하여 이해가 쉽게 기술되어 있는가?** |
| INS\_EV004 | **기본 흐름과 주요 대안 흐름이 모두 기술되어 있는가?** |
| INS\_EV005 | **각 이벤트는 시스템 또는 액터를 주어로 기술되어 있는가?** |
| INS\_EV006 | **각 스텝을 통하여 액터 또는 시스템의 궁극적인 목적을 이해할 수 있는가?** |
| **비기능적**  **요구사항** | INS\_NO001 | **검증이 가능하도록 명확하고 구체적으로 기술되어 있는가?** |

*\* Inspection Result & Response*

*\* 각각의 Inspection은 IXX (ex: I01, I02) 의 형태로 아이디를 부여한다.*

*\* Inspection 내용을 구체적으로 자세히 작성한다.*

*\* 대응 결과는 대응 팀에서 토의하여 대응 여부를 표기한다.*

*-Inspection 내용의 IXX 연번이 I01 ~ I10 인 경우 수정 항목의 개수와 전체 개수 표기. Ex) 9/10*

*\* 대응 내용은 Inspection 내용의 연번에 대해 각각의 대응 내용을 구체적으로 기술한다.*

*Ex) I02: 회원 검색에서 검색 결과로 표시되는 회원 정보들을 상세히 기술. (Use Case Description v1.0 pp. 6/16)*

1. **Inspection Result & Response**

* 1. **INS\_BD001**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **유스케이스가 나타내는 전체적인 기능이 명확히 기술되어 있는가?** |
| Inspection 내용 | I01. 셔틀콕 충전(UC-010)에서 셔틀콕을 충전하는 것은 시스템이 하는 일이아니라 직원이 하는 일이다. 시스템의 기능은 셔틀콕의 잔량이 부족함을 알리는 것이므로 기능 명을 고쳐야 한다. |
| 수정 대상 | I01:UC-010의 기능명이 셔틀콕 충전이 아니라 셔틀콕 잔량 부족 알림 등으로 변경하는 것이 좋을 것 같다. |
| 대응 결과 | 1/1 |
| 대응 내용 | I01. 셔틀콕 충전은 직원이 하는 것이므로 ‘직원’ Actor와 ‘셔틀콕 충전’ 유스케이스를 삭제하였다. |

**INS\_BD002**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **유스케이스와 관련된 액터들을 파악할 수 있는가?** |
| Inspection 내용 |  |
| 수정 대상 |  |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 |  |

* 1. **INS\_BD003**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **시스템 내부의 기능과 액터와의 상호작용 등이 지나치게 상세하게 기술되어 있지는 않은가?** |
| Inspection 내용 | I01: 결제(UC-005)기능에서 시나리오 한 줄에 너무 많은 기능을 기술하고 있다.(한 줄에 화면이 3개나 바뀐다)  I02: 카드 결제(UC-006)에서 잔액 부족은 외부 시스템(카드사 시스템)이 판단하는 것이지, 시스템의 기능이 아니므로 상세히 기술할 필요가 없다. |
| 수정 대상 | I01:UC-005의 시나리오 4번 항목을 한 줄에 서술 하지 말고, 화면 별로 구분하는 것이 좋을 것 같다.  I02:UC-006의 *Exception:* 3a. 카드 잔액 부족의 항목이 없어도 무관할 것 같다. |
| 대응 결과 | 1/2 |
| 대응 내용 | I01 : 결제 유스케이스 시나리오를 보기 쉽게 여러 기능으로 나누었다.  I02 : 카드사시스템에서 카드 잔액 여부를 결정하는 것은 맞지만 그 정보를 알파콕 시스템에 전달해주고 처리 되기 때문에 그대로 둠. |

* 1. **INS\_AC001**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **유스케이스 다이어그램에서 해당 유스케이스를 사용하는 액터가 Primary Actor로 도출되었는가?** |
| Inspection 내용 | I01. 게임설정(UC-004)에 Primary Actor가 설정되어 있지 않다. |
| 수정 대상 | I01 : UC-004의 Actor와 Activity간의 연결의 Direction 필요하다 |
| 대응 결과 | 0/1 |
| 대응 내용 | I01 : 확인 결과 설정이 제대로 되어 있어서 그대로 놔둠 |

* 1. **INS\_AC002**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **유스케이스 다이어그램에서 유스케이스와 연관된 액터 중 Primary Actor를 제외한 나머지 액터들이 Secondary Actor(s)로 표현되어 있는가?** |
| Inspection 내용 |  |
| 수정 대상 |  |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 |  |

* 1. **INS\_PR001**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **유스케이스가 수행 전에 가정하고 있는 상황이 선행조건에 명시되어 있는가?** |
| Inspection 내용 |  |
| 수정 대상 |  |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 |  |

* 1. **INS\_PR002**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **액터와 시스템 상태에 대한 제약으로 표현되어 있는가?** |
| Inspection 내용 |  |
| 수정 대상 |  |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 |  |

* 1. **INS\_PR003**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **옳고 그름을 명확히 판단 가능한 제약사항인가?** |
| Inspection 내용 |  |
| 수정 대상 |  |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 |  |

* 1. **INS\_PO001**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **후행조건을 통하여 유스케이스의 수행 결과를 파악할 수 있는가?** |
| Inspection 내용 | I01. 게임 실행(UC-003)의 후행 조건(게임 세트가 끝나면 재 결제 혹은 종료를 선택하게 한다)이 시나리오 안에 있는 내용과 중복된다.  I02. 셔틀콕 충전(UT-010)의 후행조건에 셔틀콕이 충전되었다는 조건이 없다.  I03. 카드결제(UT-006)에 카드승인이 되었다는 후행조건이 없다.  I04. 현금결제(UT-007)에 후행조건이 없다.  I05. 로그인(UT-008)에 후행조건이 없다.  I06.. 회원가입(UT-001)에 가입 후 정보가 저장된다는 후행조건이 없다. |
| 수정 대상 | 게임실행 (UC-003)  셔틀콕 충전(UT-010), 카드결제(UT-006),  현금결제(UT-007), 로그인(UT-008), 회원가입(UT-001)의 후행조건 |
| 대응 결과 | 3/6 |
| 대응 내용 | I01. 해당 후행조건이 시나리오와 겹쳐서 삭제하였다.  I02. ‘셔틀콕 충전’ 유스케이스는 직원이 하는 기능이라 삭제하였다.  I03. 후행조건이 필요하지 않아 추가하지 않았고 시나리오를 더 적절하게 수정하였다.  I04. 후행조건이 필요하지 않아 추가하지 않았고 시나리오를 더 적절하게 수정하였다.  I05. 후행조건이 필요하지 않아 추가하지 않았다.  I06. 회원가입 유스케이스에서 회원가입이 완료되면 회원 정보가 ‘고객 정보 시스템’에 저장되는 것으로 수정하였다. |

* 1. **INS\_PO002**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **유스케이스 수행 후 시스템의 상태 변화에 대한 제약으로 표현되어 있는가?** |
| Inspection 내용 |  |
| 수정 대상 |  |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 |  |

* 1. **INS\_EV001**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **유스케이스와 관련된 액터와 시스템 사이의 모든 상호 작용이 기술되어 있는가?** |
| Inspection 내용 |  |
| 수정 대상 |  |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 |  |

* 1. **INS\_EV002**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **액터와 시스템의 입/출력이 명확히 기술되어 있는가?** |
| Inspection 내용 |  |
| 수정 대상 |  |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 |  |

* 1. **INS\_EV003**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **개발자의 기술 용어를 사용하지 않고 도메인의 용어를 사용하여 이해가 쉽게 기술되어 있는가?** |
| Inspection 내용 | I01. KIOSK(AT-005)에 대한 설명이 부족하다. |
| 수정 대상 | I01:AT-005에서 KIOSK에 대해 명세 할 필요가 있다. |
| 대응 결과 | 1/1 |
| 대응 내용 | I01. KIOSK Actor에 대해 명세를 하고 개요를 추가하였다. |

* 1. **INS\_EV004**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **기본 흐름과 주요 대안 흐름이 모두 기술되어 있는가?** |
| Inspection 내용 | I01. 게임설정(UC-004)의 시나리오에서 해당 시나리오에 대한 대안시나리오가 아닌 것이 삭제되지 않았다.  I02. 현금결제(UC-007)의 시나리오에서 결제 중에 결제 취소를 할 경우 현금반환 문제가 있을 수 있는데 그 부분에 대한 기술이 부족하다.  I03. 현금결제(UC-007)의 시나리오에서 시스템이 잔돈 보유 부족이란 예외 상황이 3번 “시스템은 잔돈을 제공한다”의 예외상황으로 더 적절한 것 같다. |
| 수정 대상 | I01:UC-004의 “*Alternate-*센서의 판단으로 아웃 혹은 고객의 진영에 셔틀콕이 떨어진 경우” 와 “*Alternate-*센서의 판단으로 고객의 승리인 경우”를 삭제해야한다.  I02:UC-007에서 결제 도중 결제 취소일 경우 현금 반환 문제에 대해 기술을 추가하면 좋을 것 같다.  I03:UC-007의 시나리오에서 “*Exception:* 2a. 시스템 잔돈 보유 부족”이라는 예외 상황을 시나리오 “3. 시스템은 잔돈을 제공한다.”의 예외로 바꾸는 것이 좋을 것 같다. |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 | I01. ‘게임 설정’에서 삭제된 대안 시나리오 인데 삭제가 완료되지 않았던 부분이라 삭제를 하였습니다.  I02. 현금 결제 취소와 반환에 대해 대안 시나리오를 추가 하였다.  I03. ‘잔돈 보유 부족’ 시나리오는 잔돈 제공에 대한 예외 시나리오이므로 3번 시나리오의 예외 시나리오로 수정하였다. |

* 1. **INS\_EV005**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **각 이벤트는 시스템 또는 액터를 주어로 기술되어 있는가?** |
| Inspection 내용 | I01. 사용자에 대한 정의가 되어있지 않은데 결제(UT-005)와 카드결제(UT-006) 시나리오에서 주어로 기술되어 있다. |
| 수정 대상 | I01:결제(UT-005), 카드결제(UT-006)의 시나리오에서 주어를 명확히 해주면 좋을 것 같다. |
| 대응 결과 | 1/1 |
| 대응 내용 | I01. ‘결제’ 시나리오의 대안 시나리오에서 사용자란 말을 고객으로 수정하였다. |

* 1. **INS\_EV006**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **각 스텝을 통하여 액터 또는 시스템의 궁극적인 목적을 이해할 수 있는가?** |
| Inspection 내용 |  |
| 수정 대상 |  |
| 대응 결과 |  |
| 대응 내용 |  |

* 1. **INS\_NO001**

|  |  |
| --- | --- |
| Content | **검증이 가능하도록 명확하고 구체적으로 기술되어 있는가?** |
| Inspection 내용 | I01. 셔틀콕 충전(UT-010)에서 잔량 부족의 기준이 명확하지 않다. |
| 수정 대상 | I01:셔틀콕 충전(UT-010)에서 셔틀콕의 잔량 기준을 명확하게 해야한다. |
| 대응 결과 | 1/1 |
| 대응 내용 | I01. ‘셔틀콕 충전’ 유스케이스는 시스템이 수행하는 기능이 아니기 때문에 삭제하였다. |