

# Use Cases

---

- 요구사항을 글로 쓰는 것
- 요구사항을 발견하고 기록(특히 기능적)
- 시스템을 사용하는 스토리를 기록
- Use-Case Model : 모든 유즈 케이스의 집합, 시스템의 기능/환경에 대한 모델
- Actor가 목적 달성을 위해 시스템을 사용하는 것 : 성공/실패 시나리오 모두 포함
- 시스템이 뭘 할지 표시

## Actor

---

- 행동을 하는 무언가 (사람, 시스템, 단체 등)

## Primary Actor

- SUD(Service Under Discussion)을 사용함으로써 달성되는 목적을 가짐

## Supporting Actor

- SuD에게 서비스 제공

## Offstage Actor

- 유즈 케이스의 행동에 관심을 가짐

## Two Column Variation

---

- Conversational Format
- 액터들과 시스템간의 상호작용을 강조
- 시나리오를 두개의 열로 나눔(액터 파트 / 시스템 파트)

## 유즈케이스 찾기

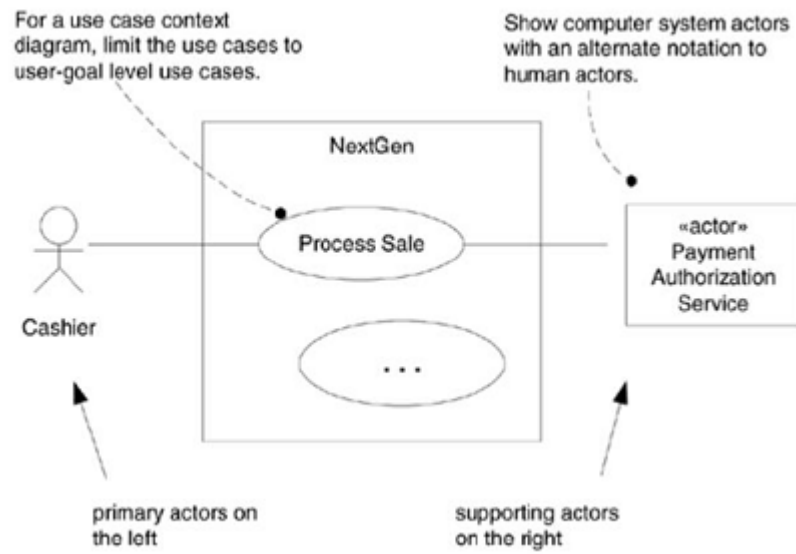
---

1. 시스템 바운더리 선택
2. Primary Actor 찾기
3. Primary Goal 찾기(Actor - Goal List 생성)
4. 유즈 케이스 정의하기 : 유즈 케이스의 이름은 동사로 시작 할 것

## Use Case Diagram

---

- 유즈 케이스의 이름들, 액터들, 그들 사이의 관계 정의



### Offstage Actor

- 유즈케이스의
-