**유스케이스 명세서**

**Ver 1.0**

1. 유스케이스 패키지 목록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 유스케이스 ID | 유스케이스 패키지명 | 설명 |
| SM-UC-001 | 회원관리 | 로그인/로그아웃, 회원 가입/탈퇴,  회원정보 조회/수정, 비밀번호 찾기,  중복 로그인 방지 |
| SM-UC-002 | 구장관리 | 구장 등록/조회/삭제, 구장정보 수정 |
| SM-UC-003 | 일정관리 | 경기일정 조회/취소/등록 |
| SM-UC-004 | 게시판관리 | 게시글 조회/작성/수정/삭제 |
| SM-UC-005 | 매칭관리 | 매칭 조회/등록/삭제, 매칭 내역 수정 |
| SM-UC-006 | 채팅관리 | 채팅방 생성/조회/삭제, 메시지 전송, 알림 |

1. 엑터 목록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 엑터 ID | 엑터명 | 엑터 설명 |
| SM-AC-001 | 비회원 | 회원가입이 되어 있지 않은 비회원 |
| SM-AC-002 | 개인회원 | 예약 권한이 없는 개인회원 |
| SM-AC-003 | 팀 회원 | 예약 권한을 가지는 팀 회원 |
| SM-AC-004 | 관리자 | 구장관리 권한을 가지는 구장에 대한 관리자 |
| SM-AC-005 | 운영자 | 전체 서비스 운영을 담당하는 운영자 |

1. 유스케이스 패키지 명세 : 회원관리
2. 목록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 패키지명 | 목록명 | 설명 |
| 회원관리 | 회원가입 | 정보를 입력하여 계정을 생성하는 기능  아이디 중복을 검사하는 기능 |
| 비밀번호 찾기 | 가입 시 입력된 질문/답변을 확인하는 기능  비밀번호를 재설정하는 기능 |
| 로그인/로그아웃 | 입력된 아이디, 비밀번호를 확인하는 기능  저장된 로그인 정보를 삭제하는 기능 |
| 중복 로그인 방지 | 중복 로그인을 방지하는 기능 |
| 회원조회 | 사용자의 정보를 조회하는 기능 |
| 회원수정 | 사용자의 정보를 수정하는 기능 |
| 회원탈퇴 | 개인회원이 회원을 탈퇴하는 기능  개인회원이 팀을 탈퇴하는 기능  팀 회원을 휴면계정으로 전환하는 기능 |

1. 패키지 다이어그램

회원가입, 회원탈퇴/수정,…. 목록

1. 명세
   * 1. 회원가입 – 개인
2. 주요 엑터

* 비회원

1. 선행 조건

* 네이버 혹은 카카오 계정을 보유해야 한다.

1. 기본 시나리오

* 사용자 로그인 – 개인회원 로그인으로 이동해 네이버 혹은 카카오 로그인을 선택한다.
* 개인정보수집활용에 동의한다.
  + 1. 회원가입 – 팀

1. 주요 엑터

* 개인회원

1. 선행 조건

* 개인회원으로 등록되어 있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 개인회원 로그인 후 메인화면 상단에 있는 팀 창단을 클릭한다.
* 팀 아이디, 팀 비밀번호, 대표 아이디, 대표 연락처, 비밀번호 찾기 질문/답변을 입력한다.
* 아이디 중복검사, 비밀번호 유효성 검사 후 가입버튼을 누른다.
  + 1. 로그인

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원, 관리자

1. 선행 조건

* 개인회원은 네이버 혹은 카카오를 통해 정보수집에 동의해야 한다.
* 팀 회원은 자체 회원가입을 통해 회원가입이 되어있어야 한다.
* 관리자는 최초 부여 받은 임시 비밀번호를 변경한 상태여야 한다.

1. 기본 시나리오

* 첫 페이지에서 ‘사용자 로그인’과 ‘관리자 로그인’ 중 택1한다.
* 관리자 로그인 선택 시 아이디와 비밀번호를 입력한다.
* 아이디와 비밀번호가 일치하면 로그인이 성공한다.
* ‘사용자 로그인’ 선택 시 다시 ‘개인’과 ‘팀’ 중 택 1한다.
* ‘개인’ 선택 시 네이버 혹은 카카오 API를 통해 로그인한다.
* ‘팀’ 선택 시 아이디와 비밀번호를 입력한다.
* 아이디와 비밀번호가 일치하면 로그인이 성공한다.
  + 1. 로그아웃

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원, 관리자

1. 선행 조건

* 로그인이 되어있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 화면 상단에 있는 로그아웃 버튼을 클릭한다.
* 클릭 후 로그인 화면으로 이동한다.
  + 1. 회원정보 조회

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원, 운영자

1. 선행 조건

* 로그인이 되어있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 조회
* 일반 사용자로 로그인 시 화면 상단에 있는 마이페이지를 클릭한다.
* 팀에 가입되어 있지 않은 일반 사용자가 팀페이지를 클릭 할 시 ‘사용불가’ 라는 문구를 띄어준다.
* 팀 회원으로 로그인 시 화면 상단에 있는 팀페이지를 클릭한다.
* 게시판, 예약화면, 매칭화면에서 팀 이름을 클릭한다
* 검색
* 메인화면의 검색조건을 설정한다.
* 해당 설정에 맞는 검색어를 입력한다.
  + 1. 회원정보 수정

1. 주요 엑터

* 팀 회원, 관리자

1. 선행 조건

* 로그인이 되어있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 팀 회원은 화면 상단에 있는 팀페이지에서 ‘정보수정’을 클릭한다.
* 수정하고자 하는 값을 입력한다.
* 개인 회원 : 소속팀 탈퇴
* 팀 회원 : 비밀번호, 대표 아이디, 대표 연락처
* 관리자 : 비밀번호
* 수정한 값이 유효할 경우 수
  + 1. 회원 탈퇴

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원

1. 선행 조건

* 로그인이 되어있어야 한다.
* 개인회원이 팀을 탈퇴하는 경우 : 등록된 팀이 있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 개인회원의 팀 탈퇴
* 개인 회원은 화면 상단에 있는 마이페이지를 클릭한다
* 각각의 소속팀 마다 우측에 있는 ‘팀 탈퇴’ 를 클릭한다
* 새롭게 팀 영입이 될 시 변경 된 소속팀이 자동 등록된다
* 개인회원의 회원탈퇴
* 마이 페이지 하단에 있는 ‘탈퇴’ 를 클릭한다
* 탈퇴 확인창에서 ‘확인’ 클릭 시 탈퇴 완료
* 탈퇴 확인창에서 ‘취소’ 클릭 시 마이페이지로 이동
* 회원 탈퇴 시 소속되어 있던 팀도 자동 탈퇴
* 팀 휴먼 전환(운영자 권한)
* 첫 페이지에서 로그인 할 때 관리자 로그인으로 들어간다
* 관리자 로그인에서 운영자 로그인으로 들어간다
* 운영자 페이지에서 최근 3개월간 경기가 없었던 팀들을 휴먼으로 전환한다.

1. 유스케이스 패키지 명세 : 구장관리
2. 목록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 패키지명 | 목록명 | 설명 |
| 구장관리 | 구장 등록 | 관리자 계정에 신규구장을 등록하는 기능 |
| 구장 조회 | 관리자 계정에 등록된 구장을 조회하는 기능 |
| 구장 삭제 | 관리자 계정에 등록된 구장을 삭제하는 기능 |
| 구장정보 수정 | 관리자 계정에 등록된 구장을 수정하는 기능 |
| 구장 운영일정 수정 | 관리자 계정에 등록된 구장의 일정을 수정하는 기능 |

1. 패키지 다이어그램
2. 명세
   * 1. 구장 등록
3. 주요엑터

* 관리자

1. 선행조건

* 관리자 계정으로 로그인 되어있어야 한다.

1. 시나리오

* 마이 페이지에서 ‘구장 신규등록’으로 이동한다.
* 구장명, 위치, 면적, 사진1, 사진2, 사진3, 구장특징 입력
* 구장명, 위치, 면적은 필수값
* 입력값이 유효하면 구장이 등록된다.
  + 1. 구장 조회

1. 주요엑터

* 개인회원, 팀 회원, 관리자

1. 선행조건

* 개인회원, 팀 회원, 관리자 계정으로 로그인 되어있어야 한다.

1. 시나리오

* 사용자는 메인 화면에서 구장검색 후 조회하고자 하는 구장을 선택한다.
* 관리자는 마이 페이지로 이동한다.
* ‘구장정보 조회’ 버튼을 통해 계정에 등록된 구장리스트를 조회한다.
* 구장명을 클릭하여 해당 구장의 상세정보를 조회한다.
  + 1. 구장 삭제

1. 주요엑터

* 관리자

1. 선행조건

* 관리자 계정으로 로그인 되어있어야 한다.
* 계정에 등록된 구장이 하나 이상 있어야 한다.
* 삭제하고자 하는 구장에 예약정보가 없어야 한다.

1. 시나리오

* 관리자의 마이 페이지로 이동해 ‘구장정보 조회’ 버튼을 통해 구장 리스트를 조회한다.
* 삭제하고자 하는 구장의 ‘삭제’버튼을 클릭한다.
* 아이디/비밀번호를 재입력한다.
* 아이디/비밀번호가 유효하지 않을 경우 삭제 불가
* 복구가 불가능하다는 confirm창에서 확인을 눌러 최종 삭제한다.
  + 1. 구장정보 수정

1. 주요엑터

* 관리자

1. 선행조건

* 관리자 계정으로 로그인 되어있어야 한다.
* 계정에 등록된 구장이 하나 이상 있어야 한다.

1. 시나리오

* 관리자의 마이 페이지로 이동해 ‘구장정보 조회’ 버튼을 통해 구장 리스트를 조회한다.
* 수정하고자 하는 구장의 구장명을 클릭하여 상세조회로 이동한다.
* ‘수정’버튼을 클릭해 수정 페이지로 이동한다.
* 구장명, 위치, 면적, 사진1, 사진2, 사진3, 상세설명 중 수정할 내용을 입력한다.
* 수정된 내용이 없을 경우 수정되지 않는다.
  + 1. 구장 운영일정 수정

1. 주요엑터

* 관리자

1. 선행조건

* 관리자 계정으로 로그인 되어있어야 한다.
* 계정에 등록된 구장이 하나 이상 있어야 한다.
* 휴무일로 수정 시 해당 날짜에 예약내역이 없어야 한다.

1. 시나리오

* 관리자 메인 페이지에서 일정을 수정할 구장을 선택한다.
* ‘일정 수정’ 버튼을 클릭해 수정 페이지로 이동한다.
* 캘린더 형식의 수정페이지에서 휴무일을 선택한다.
* 캘린더 내 날짜를 ‘휴무/운영’로 수정
* 캘린더 위 고정선택을 통해 고정 요일 선택하여 수정
* 시간표 형식의 수정페이지에서 운영시간을 선택한다.
* 시간표 내 시간대를 ‘open/close’으로 수정
* 시간표 위 고정선택을 통해 고정 시간대를 선택하여 수정

1. 유스케이스 패키지 명세 : 일정관리
2. 목록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 패키지명 | 목록명 | 설명 |
| 일정관리 | 전체 일정조회 | 해당 구장의 전체 일정을 확인하는 기능 |
| 상세 일정조회 | 해당 날짜의 상세 일정을 확인하는 기능 |
| 일정 등록 | 선택한 날짜/시간에 예약하는 기능 |
| 일정 취소 | 예약된 정보를 취소하는 기능 |

1. 패키지 다이어그램

1. 명세
   * 1. 전체 일정조회
2. 주요 엑터

* 관리자, 팀 회원

1. 선행 조건

* 로그인이 되어있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 회원 유형에 따라 다른 진입경로를 거친다.
* 팀 회원 : 메인 화면에서 구장을 검색한다
* 검색해서 나온 구장을 클릭하여 예약화면으로 이동한다
* 관리자 : 로그인하여 메인 화면으로 진입한다.
* 캘린더의 년/월을 이동하며 전체 일정을 확인할 수 있다.
  + 1. 상세 일정조회

1. 주요 엑터

* 관리자, 팀 회원

1. 선행 조건

* 로그인이 되어있어야 한다.
* 예약메뉴에 진입하여야 한다. (관리자는 메인 메뉴)

1. 기본 시나리오

* 캘린더의 날짜를 클릭하여 시간표 형태의 예약화면 출력
* 조회하고자 하는 시간대에 마우스를 올리면 예약경기의 상세일정 노출
* 예약경기가 없을 경우 예약된 경기가 없다는 문구 노출
  + 1. 일정 등록

1. 주요 엑터

* 팀 대표

1. 선행 조건

* 팀 아이디로 로그인이 되어있어야 한다.
* 개인 회원은 일정을 등록할 수 없다

1. 기본 시나리오

* 상세 일정조회를 한다.
* 예약되어 있지 않은 시간대 중에서 원하는 시간을 선택한다.
* 예약버튼을 누른다.
* 관리자에 의해 입금이 확인되면 예약 완료된다.
  + 1. 일정 취소

1. 주요 엑터

* 팀 대표

1. 선행 조건

* 팀 아이디로 로그인이 되어있어야 한다.
* 개인 회원은 일정을 취소할 수 없다.

1. 기본 시나리오

* 상세 일정조회를 한다.
* 자신이 예약한 시간을 선택한다.
* 취소 버튼을 누른다.
* 관리자의 승인을 받은 후 일정이 취소된다.

1. 유스케이스 패키지 명세 : 게시판
2. 목록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 패키지명 | 목록명 | 설명 |
| 게시판 관리 | 게시글 조회 | 선택한 게시판의 게시글을 조회하는 기능 |
| 게시글 작성 | 선택한 게시판에 글을 등록하는 기능 |
| 게시글 수정 | 자신의 게시글을 수정하는 기능 |
| 게시글 삭제 | 자신의 게시글을 삭제하는 기능 |
| 댓글 작성 | 선택한 게시글에 댓글을 등록하는 기능 |
| 댓글 수정 | 자신의 댓글을 수정하는 기능 |
| 댓글 삭제 | 자신의 댓글을 삭제하는 기능 |

1. 패키지 다이어그램

1. 명세
   * 1. 게시글 조회
2. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원

1. 선행 조건

* 개인/팀 회원 계정으로 로그인 되어있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 메인 화면에서 게시판 메뉴 중 원하는 게시판으로 이동한다.
* 해당 게시판의 전체 게시글 조회
* 전체 게시글 목록 중 원하는 게시글의 제목을 클릭한다.
* 해당 게시글 상세조회
* 게시판 목록 아래 검색바에 검색 키워드를 입력한다.
* 키워드에 부합하는 게시글 출력
  + 1. 게시글 작성

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원

1. 선행 조건

* 개인/팀 회원 계정으로 로그인 되어있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 게시판 메뉴를 통해 작성하고자 하는 게시판으로 이동한다.
* ‘글 작성’ 버튼을 통해 글 입력 화면으로 이동한다.
* 카테고리, 제목, 내용을 입력하고 ‘등록’버튼을 클릭한다.
* 카테고리, 제목, 내용 필수값
* 값이 유효하지 않을 경우 등록 불가
  + 1. 게시글 수정

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원

1. 선행 조건

* 개인/팀 회원 계정으로 로그인 되어있어야 한다.
* 자신이 작성한 글이 하나 이상 존재해야 한다.

1. 기본 시나리오

* 게시판 내 ‘내 글 목록‘으로 이동한다.
* 나열된 게시글 중 수정하고자 하는 글의 제목을 선택한다.
* 게시글 상세조회 페이지로 이동
* ‘수정’ 버튼을 클릭하여 수정 페이지로 이동한다.
* 카테고리, 제목, 내용 중 수정할 값을 입력하고 ‘수정완료’ 버튼을 클릭한다.
* 수정내역이 없을 경우 수정완료 불가능
  + 1. 게시글 삭제

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원

1. 선행 조건

* 개인/팀 회원 계정으로 로그인 되어있어야 한다.
* 자신이 작성한 글이 하나 이상 존재해야 한다.

1. 기본 시나리오

* 게시판 내 ‘내 글 목록‘으로 이동한다.
* 나열된 게시글 중 수정하고자 하는 글의 제목을 선택한다.
* 게시글 상세조회 페이지로 이동
* ‘삭제’ 버튼을 클릭하여 삭제여부 확인창에서 ‘확인’을 클릭하여 삭제한다.
  + 1. 댓글 작성

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원

1. 선행 조건

* 개인/팀 회원 계정으로 로그인 되어있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 댓글을 작성하고자 하는 게시글의 제목을 클릭하여 상세조회 페이지로 이동한다.
* 댓글 입력란에 내용을 입력하고 ‘등록’ 버튼을 클릭한다.
* 입력값이 유효하지 않을 경우 등록 불가
  + 1. 댓글 수정

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원

1. 선행 조건

* 개인/팀 회원 계정으로 로그인 되어있어야 한다.
* 자신이 작성한 댓글이 하나 이상 존재해야 한다.

1. 기본 시나리오

* 자신이 작성한 댓글에서 ‘수정’ 버튼을 클릭한다.
* 수정할 내용을 입력하고 ‘수정완료’ 버튼을 클릭한다.
* 수정된 값이 없을 경우 수정완료 불가능
  + 1. 댓글 삭제

1. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원

1. 선행 조건

* 개인/팀 회원 계정으로 로그인 되어있어야 한다.
* 자신이 작성한 댓글이 하나 이상 존재해야 한다.

1. 기본 시나리오

* 자신이 작성한 댓글에서 ‘삭제’ 버튼을 클릭하여 삭제한다.

1. 유스케이스 패키지 명세 : 매칭관리
2. 목록

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 패키지명 | 목록명 | 설명 |
| 매칭 관리 | 매칭 조회 | 등록된 매칭카드와 성사된 매칭을 조회하는 기능 |
| 매칭 등록 | 매칭카드를 등록하고 등록된 매칭카드에 매칭을 신청하는 기능 |
| 매칭 삭제 | 등록된 매칭카드/신청/내역을 삭제하는 기능 |
| 매칭내역 수정 | 매칭내역을 삭제하는 기능 |

1. 패키지 다이어그램

1. 명세
   * 1. 매칭 조회
2. 주요 엑터

* 개인회원, 팀 회원

1. 선행 조건

* 개인/팀 회원으로 로그인 되어있어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 매칭 메뉴로 이동한다.
* 등록된 모든 매칭 카드가 조회된다.
* 매칭 메뉴의 검색바에 키워드를 입력한다.
* 해당 키워드에 부합하는 매칭 카드만 조회된다.
* 키워드 : 주 활동지, 팀 명, 경기방식
* 소속 팀의 팀 페이지로 이동해 팀 매칭 메뉴로 이동한다.
* 소속 팀의 모든 매칭 내역이 조회된다.
  + 1. 매칭 등록

1. 주요 엑터

* 팀 회원

1. 선행 조건

* 팀 회원으로 로그인 되어있어야 한다.
* 팀원이 세명 이상 등록되어 있어야 한다.
* 팀의 다가올 매칭 내역이 세건 미만이어야 한다.

1. 기본 시나리오

* 매칭 카드 등록
* 매칭 메뉴에서 ‘매칭 카드 등록’ 버튼을 클릭하여 카드 등록 페이지로 이동한다.
* 예약구장과 팀 소개, 경기방식을 입력 후 ‘등록’ 버튼을 클릭한다.
* 예약구장은 필수 값이며 입력값이 유효하지 않을 경우 등록이 불가능하다.
* 매칭 신청
* 매칭 메뉴에서 매칭을 신청할 팀의 카드의 ‘신청’ 버튼을 클릭한다.
* 예약구장, 팀 소개를 입력 후 ‘신청완료’ 버튼을 클릭한다.
  + 1. 매칭 삭제

1. 주요 엑터

* 팀 회원

1. 선행 조건

* 팀 회원으로 로그인 되어있어야 한다.
* 매칭 내역이 존재해야 하며 카드/신청 삭제 시 매칭이 성사되지 않은 상태여야 한다.

1. 기본 시나리오

* 소속 팀의 팀 페이지로 이동해 팀 매칭 메뉴로 이동한다.
* 매칭 카드/신청 삭제
* 대기 중인 매칭 내역 중 삭제할 매칭의 ‘삭제’ 버튼을 클릭해 삭제한다.
* 지난 매칭 내역 삭제
* 지난 매칭 내역 중 삭제할 매칭의 ‘삭제’ 버튼을 클릭해 삭제한다.
  + 1. 매칭 내역 수정

1. 주요 엑터

* 팀 회원

1. 선행 조건

* 팀 회원으로 로그인 되어있어야 한다.
* 팀원이 세명 이상 등록되어 있어야 한다.
* 팀의 지난 매칭 내역이 하나 이상 존재해야 한다.

1. 기본 시나리오

* 소속 팀의 팀 페이지로 이동해 팀 매칭 메뉴로 이동한다.
* 수정할 매칭의 ‘수정’ 버튼을 클릭해 수정 페이지로 이동한다.
* 지난 매칭 : 경기결과, 한줄평 중 수정할 내용을 입력하고 ‘수정완료’ 버튼을 클릭해 수정한다.
* 다가올/대기 중 매칭 : 구장, 경기방식 중 수정할 내용을 입력하고 ‘수정완료’ 버튼을 클릭해 수정한다.