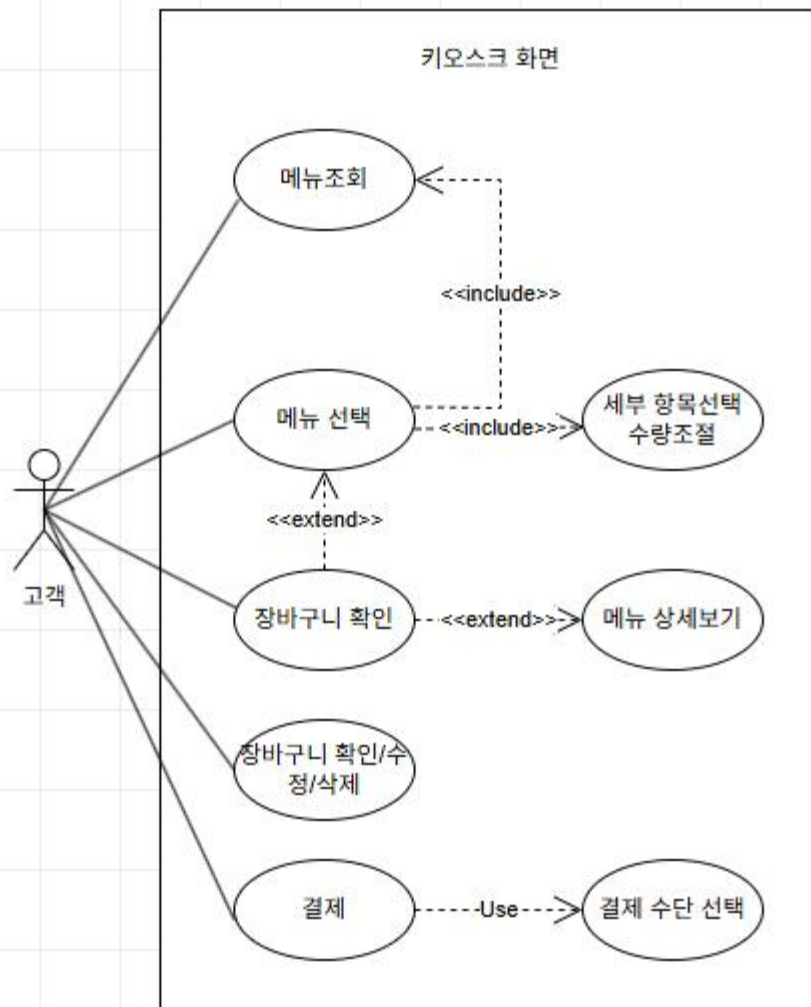
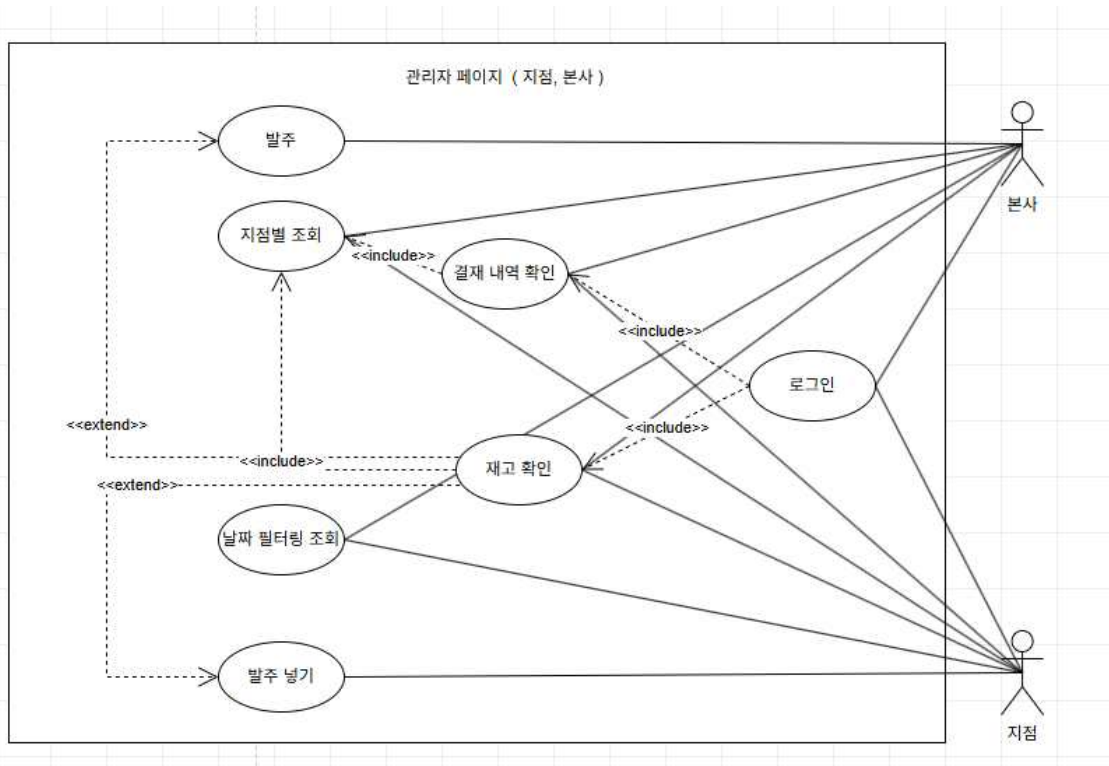


1. 유스케이스 다이어그램

1-1.키오스크



2. 관리자 페이지(지점,본사)



2. 기능 유스케이스 명세

2-1. 지점 관리자 기능

유스케이스 이름	지점 로그인
유스케이스 ID	M-01
관련 요구사항	지점 관리자는 본사에서 부여한 계정으로 로그인해야 하며 회원가입 기능은 제공되지 않음.
우선순위	중간
선행조건	지점 계정이 기존 DB에 존재해야 함
관련 액터	지점 관리자
이벤트 흐름	로그인 페이지 → 아이디/비밀번호 입력 → 인증 요청 → reCaptcha 인증 → 지점 로그인 토큰 발급 → 메인페이지 이동
종료 조건	지점 관리자가 시스템에 인증됨
사후조건	인증된 세션 유지 상태로 시스템 접근 가능
기타 요구사항	비밀번호 암호화 저장, 보안 인증 처리

유스케이스 이름	발주 신청
유스케이스 ID	M-02
관련 요구사항	지점 관리자는 수량을 선택하여 발주할 수 있어야 하며, 완료 시 토스트 메시지를 표시한다.
우선순위	높음
선행조건	지점 관리자 로그인 완료, 판매유지 상태 상품
관련 액터	지점 관리자
이벤트 흐름	1. 재고 페이지 접근 → 2. 발주 버튼 클릭 → 3. 모달에서 수량 선택 → 4. 발주 요청 → 5. 완료 시 토스트 노출
종료 조건	발주 요청이 정상적으로 처리됨
사후조건	본사에서 발주 확인 가능
기타 요구사항	토스트 2초 노출, 음수 주문 불가, 모바일 지원

유스케이스 이름	발주 조회
유스케이스 ID	M-03

관련 요구사항	지점 관리자는 날짜별로 자신의 발주 상태를 확인할 수 있어야 한다.
우선순위	높음
선행조건	지점 로그인 완료
관련 액터	지점 관리자
이벤트 흐름	1. 발주 페이지 접근 → 2. 필터에서 검색 날짜 선택 → 3. 발주 데이터 조회 및 표시
종료 조건	발주 정보가 정상적으로 화면에 표시됨
사후조건	필요 시 본사에서 상태 변경 가능
기타 요구사항	반응형 UI

유스케이스 이름	재고 조회
유스케이스 ID	M-04
관련 요구사항	지점과 본사는 재고 정보를 확인할 수 있어야 하며, 본사는 전체 지점의 재고를 확인 가능해야 한다.
우선순위	높음
선행조건	지점 로그인 완료, 본사 로그인 완료
관련 액터	본사 관리자, 지점 관리자
이벤트 흐름	1. 재고 페이지 접근 → 2. 상품 리스트 확인 → 3. 상세 재고 수량 확인
종료 조건	재고 정보가 출력됨
사후조건	발주나 판매 상태 관리에 활용됨
기타 요구사항	실시간 데이터 반영 필요

2-2. 본사 관리자 기능

유스케이스 이름	지점 매출 조회
유스케이스 ID	H-01
관련 요구사항	본사는 지점별 매출을 날짜 기준으로 조회할 수 있어야 한다.
우선순위	높음
선행조건	본사 계정 로그인 상태, 매출 데이터 존재
관련 액터	본사 관리자
이벤트 흐름	1. 매출 조회 페이지 접근 → 2. 날짜 선택 → 3. 결과 표시
종료 조건	매출 정보 출력
사후조건	본사에서 통계/분석에 활용
기타 요구사항	지점 복수 선택 가능

유스케이스 이름	결제 내역 조회
유스케이스 ID	H-02
관련 요구사항	지점과 본사는 발주에 대한 결제 내역을 조회할 수 있어야 한다.
우선순위	높음
선행조건	결제 데이터 존재
관련 액터	지점 관리자, 본사 관리자
이벤트 흐름	1. 결제 조회 페이지 접근 → 2. 날짜 입력 → 3. 결제 결과 확인
종료 조건	결제 정보가 화면에 표시됨
사후조건	회계 및 증빙 자료로 활용
기타 요구사항	지점 복수 선택 가능

유스케이스 이름	본사 로그인
유스케이스 ID	H-03
관련 요구사항	본사 관리자는 회원가입 없이 사전에 등록된 계정으로만 로그인할 수 있다.
우선순위	높음
선행조건	계정이 DB에 존재, 특정 IP 허용
관련 액터	본사 관리자

이벤트 흐름	1. 로그인 페이지 접근 → 2. 아이디, 비밀번호 입력 → 3. 인증 성공 시 메인 이동
종료 조건	본사 시스템 인증 완료
사후조건	보안 세션으로 시스템 접근 허용
기타 요구사항	DB 접근 보안 강화, IP 제한, Captcha 인증방식 도입

유스케이스 이름	발주 상태 변경
유스케이스 ID	H-04
관련 요구사항	본사 관리자가 지점 발주 내역의 상태를 드롭다운을 통해 변경하며, 확인 모달과 토스트 메시지가 함께 처리된다.
우선순위	높음
선행조건	지점에서 발주 내역 존재
관련 액터	본사 관리자
이벤트 흐름	1. 발주 내역 리스트 접근 → 2. 상태 드롭다운 선택 → 3. 확인 모달 → 4. '예' 클릭 → 5. 토스트 3초 노출
종료 조건	상태 변경이 저장됨
사후조건	발주 상태가 서버에 반영됨
기타 요구사항	지점 중복 선택 불가, 상태값 유효성 검사

유스케이스 이름	판매 상태 변경
유스케이스 ID	H-05
관련 요구사항	본사는 상품의 판매상태를 유지/중단으로 설정할 수 있어야 한다.
우선순위	높음
선행조건	상품 등록 완료
관련 액터	본사 관리자
이벤트 흐름	1. 상품 리스트 접근 → 2. 상태 변경 클릭 → 3. 모달 → 4. '예' 클릭 시 적용
종료 조건	판매상태 변경 적용
사후조건	지점 및 키오스크 반영
기타 요구사항	팝업 3초 유지

유스케이스 이름	메뉴 등록
유스케이스 ID	H-06
관련 요구사항	본사는 메뉴 등록 시 이미지, 메뉴명, 메뉴 코드를 입력할 수 있어야 한다.
우선순위	높음
선행조건	본사 로그인 완료
관련 액터	본사 관리자
이벤트 흐름	1. 등록 버튼 클릭 → 2. 모달에서 정보 입력 → 3. 등록 클릭 시 확인 모달 → 4. '예' 클릭 → 5. 팝업 표시
종료 조건	신규 메뉴 DB 반영
사후조건	지점 및 키오스크 반영
기타 요구사항	입력값들로 인한 XSS 스크립팅 공격이나, 파일로 인한 인풋태그 공격이 발생할 수 있어, 해당 부분 보안처리 필요

2-3. 사용자 키오스크 기능

유스케이스 이름	키오스크 인트로 화면
유스케이스 ID	C-01
관련 요구사항	결제 완료 후 마지막 페이지에서 결제 메모리가 초기화되며, 시간이 지나면 인트로 페이지로 돌아오도록 한다
우선순위	낮음
선행조건	브랜드 키오스크 사용지점에서 사용 가능
관련 액터	사용자, 지점 관리자
이벤트 흐름	1. 메뉴보기 버튼 클릭 → 키오스크 메뉴 선택 화면으로 이동
종료 조건	키오스크 메뉴 선택 화면으로 이동
사후조건	키오스크 메뉴 선택 화면으로 이동
기타 요구사항	결제 완료 후 마지막 페이지에서 결제 메모리가 초기화되며, 시간이 지나면 인트로 페이지로 돌아오도록 하는 것으로, 메모리 덮어쓰우기를 방지한다.

유스케이스 이름	키오스크 메인 메뉴 선택 화면
유스케이스 ID	C-02
관련 요구사항	장바구니에 메뉴를 선택하여 담았을 시, 화면 하단 장바구니 버튼 우측 상단에 장바구니에 들어간 요소 개수가 표시된다. 결제하기를 누르면 현재 장바구니내의 요소들로 결제 여부를 선택하여 결제할 수 있다. 메뉴를 클릭했을 시 메뉴를 선택하는 창으로 이동하여 상세한 옵션을 선택할 수 있다.
우선순위	높음
선행조건	인트로 페이지에서 클릭하여 이동, 장바구니 페이지에서 이전 버튼 눌러서 이동, 메뉴 옵션 선택창에서 옵션 선택을 완료하여 장바구니 버튼을 눌러 장바구니에 담으며 메인페이지로 이동, 메뉴 선택창에서 이전 버튼,취소 버튼을 눌러서 장바구니에 담기지 않은채로 메인 페이지로 이동
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	1. 마음에 드는 메뉴를 클릭 → 2. 메뉴 옵션선택 창으로 이동 → 3. 수량 및, 맛 선택 → 4. 담기 버튼 클릭 시 장바구니 페이지에 담김 → 5. 메인 페이지로 돌아와서 장바구니 페이지 및 결제 페이지로 이동가능
종료 조건	메뉴를 클릭, 장바구니, 결제 버튼 클릭, 30초 이상 아무 활동 없을 시 인트로 페이지로 이동
사후조건	키오스크에 데이터 반영
기타 요구사항	페이지를 이동하는 중심에 있는 페이지이기 때문에, 페이지의 데이터가 잘못되지 않는 쪽으로 지속해서 검증이 필요

유스케이스 이름	옵션 선택 창
유스케이스 ID	C-03
관련 요구사항	본사는 메뉴 등록 시 이미지, 메뉴명, 메뉴 코드를 입력할 수 있어야 한다.
우선순위	높음
선행조건	메뉴 선택 화면에서 메뉴 클릭
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	1. 마음에 드는 메뉴를 클릭 → 2. 메뉴 옵션선택 창으로 이동 → 3. 수량 및, 맛 선택 → 4. 담기 버튼 클릭 시 장바구니 페이지에 담김
종료 조건	옵션 선택 중도 취소 혹은 장바구니 담기 성공
사후조건	장바구니 데이터에 선택한 옵션이 반영 됨.
기타 요구사항	추후 본사 페이지에서 새로운 메뉴를 추가했을 시 그에 따라 맛 선택 페이지에서 실제로 맛이 추가 되어야 함. 그 밖에도, 이달의 맛이나, 판매중지된 맛 등등 추가할 요소가 많음.

유스케이스 이름	장바구니 확인
유스케이스 ID	C-04
관련 요구사항	장바구니 안에는 옵션 세부 선택창에서 선택하지 않은 옵션은 들어가 있지 않아야 하며, 선택하여 담기를 누른 옵션은 들어가 있어야함. 장바구니 페이지에서도 수량 조절이 가능
우선순위	높음
선행조건	메인 메뉴 페이지에서 장바구니 페이지로 이동
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	1. 메인 메뉴 페이지에서 장바구니 버튼 클릭 → 2. 지금까지 선택하여 장바구니에 추가된 옵션들의 수량과 가격 표시 → 3. 최종적으로 수량과 결제 여부 선택하여 결제 페이지로 이동하거나 메인 메뉴 페이지로 다시 되돌아 감
종료 조건	결제 페이지로 이동
사후조건	결제 금액에 장바구니 데이터가 반영
기타 요구사항	장바구니 페이지에서 수량을 조절한 뒤에 메인 메뉴 페이지로 이동했을 시, 기존 수량으로 덮어씌워지지 않게 해야 함

유스케이스 이름	결제 수단 및 쿠폰 선택
유스케이스 ID	C-05
관련 요구사항	쿠폰 및 결제 금액 및 방식에 따라 결제창이 다르게 뜨도록 함
우선순위	높음
선행조건	장바구니 및 메인 메뉴 페이지에서 장바구니 안에 요소가 5000원 이상일 시에 결제 버튼을 눌러 결제 페이지로 이동 가능.
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	장바구니 및 메인 메뉴 페이지에서 장바구니 안에 요소가 5000원 이상일 시에 결제 버튼을 눌러 결제 페이지로 이동 가능.
종료 조건	결제 페이지로 이동, 메인 메뉴, 장바구니 페이지로 이동.
사후조건	결제 페이지에서 할인된 금액으로 결제 가능.

기타 요구사항	입력값들로 인한 XSS 스크립팅 공격이나, 파일로 인한 인풋태그 공격이 발생할 수 있어, 해당 부분 보안처리 필요
---------	---

유스케이스 이름	결제 페이지
유스케이스 ID	C-06
관련 요구사항	토스페이먼츠 API를 활용하여 결제창이 뜨도록 함
우선순위	높음
선행조건	장바구니에서 금액 데이터와 옵션 데이터를 받아서 해당 데이터를 결제창에 넘기도록 함
관련 액터	사용자, 본사 관리자, 지점 관리자
이벤트 흐름	1. 결제 버튼 누를 시 결제 페이지로 이동 → 2. 결제 수단 선택하고 해당 수단으로 결제 → 3. 결제가 완료되면 주문 번호 페이지로 이동.
종료 조건	주문 번호 페이지로 이동, 결제 도중 취소
사후조건	지점 및 본사 페이지에 결제 내역 반영
기타 요구사항	본사 페이지의 결제 내역에 등록되도록 함

유스케이스 이름	주문 번호 페이지
유스케이스 ID	C-07
관련 요구사항	데이터 베이스와 연동하여 주문 완료 시 새로운 주문 번호가 생성됨.
우선순위	중간
선행조건	결제 완료
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	1. 결제 완료 → 2. 주문 번호가 생성되어 사용자가 자신의 주문번호를 확인 가능 → 3. 매장에서 홀 주문 및 배달,포장 주문 시 호출 가능
종료 조건	주문 번호 페이지에서 5초가 지났을 시, 주문번호가 포함된 영수증이 출력된 후 영수증을 받아갈 시에 종료됨.
사후조건	결제 번호를 지점에서 활용가능
기타 요구사항	추후 번호로 적립금을 받는 경우, 플러스 친구로 추가할 시에 적립금 정보를 발송

유스케이스 이름	주문 내역 알림 어플
유스케이스 ID	C-08
관련 요구사항	주문 완료 시 FCM 파이어베이스 api를 활용하여 주문 내역을 알려줌
우선순위	중간
선행조건	주문 완료
관련 액터	사용자
이벤트 흐름	1. 결제 완료 → 2. 주문 번호가 생성되어 사용자가 자신의 주문번호를 확인 가능 → 3. 매장에서 홀 주문 및 배달,포장 주문 시 호출 가능 → 4. FCM 토큰을 사용하여, 적립금 적립을 위해 번호를 입력하면 해당 번호를 가진 단말로 적립금 내역과 주문 내역을 발송.
종료 조건	주문 번호 페이지에서 5초가 지났을 시, 주문번호가 포함된 영수증이 출력된 후 영수증을 받아갈 시에 종료됨.
사후조건	적립금 데이터를 활용가능.
기타 요구사항	추후 번호로 적립금을 받는 경우, 플러스 친구로 추가할 시에 적립금 정보를 발송

3. 기능 요구사항

ID	요구사항 명칭	설명	우선순위	대상
M-01	지점 로그인	지점 관리자가 본사에서 부여받은 계정으로 로그인한다. 회원가입 없이 인증 절차를 통해 시스템 접근이 가능하다.	높음	지점
M-02	발주 신청	지점 관리자는 수량을 선택하여 단건으로 발주할 수 있어야 하며, 완료 시 토스트 메시지를 표시한다.	높음	지점,본사
M-03	발주 조회	지점 관리자는 자신이 발주한 내역을 조회할 수 있어야 한다.	높음	지점
M-04	재고조회	지점과 본사는 재고 정보를 확인할 수 있어야 하며, 본사는 전체 지점의 재고를 확인 가능해야 한다.	높음	지점,본사
H-01	지점 매출 조회	본사 관리자가 특정 날짜를 기준으로 지점 매출을 조회한다.	중간	지점,본사
H-02	결제 내역 조회	지점과 본사는 발주에 대한 결제 내역을 조회할 수 있어야 한다.	높음	지점,본사
H-03	본사 로그인	본사 관리자는 회원가입 없이 등록된 계정으로 로그인해야 한다.	높음	본사
H-04	발주 상태 변경	본사 관리자가 지점 발주 내역의 상태를 드롭다운을 통해 변경하며, 확인 모달과 토스트 메시지가 함께 처리된다.	높음	본사
H-05	판매 상태 변경	본사는 상품의 판매상태를 유지/중단으로 설정할 수 있어야 한다.	중간	본사
H-06	메뉴 등록	본사는 메뉴 등록 시 이미지, 메뉴명, 메뉴 코드를 입력할 수 있어야 한다.	중간	본사
C-01	키오스크 인트로 화면	사용자가 키오스크 화면에 접근하여 결제를 시작할 수 있도록 한다.	낮음	사용자
C-02	키오스크 메인 메뉴 선택 화면	사용자가 메뉴를 선택하고 장바구니에 담는다. 장바구니에 담겨진 선택된 요소들의 개수를 장바구니 버튼 우측 상단에 표시하여 확인 할 수 있도록 한다.	높은	사용자
C-03	옵션 선택 창	맛과 수량 옵션을 선택하여 최종적으로 장바	높음	사용자, 본

		구니 페이지 데이터에 들어가도록 한다.		사,지점
C-04	장바구니 확인	장바구니에서 최종 수량과 요소들의 결제 여부를 확인하여, 수정할 수 있도록 한다.	높음	사용자
C-05	결제 수단 및 쿠폰 선택	결제 수단 및 쿠폰을 선택하여 장바구니 페이지에서 정한 최종 수량을 마지막으로 확인하여 결제 여부를 정한다.	높음	사용자
C-06	결제 페이지	결제 수단 및 쿠폰 선택 페이지에서 정한 최종금액과 결제수단으로 토스 페이먼트 API를 불러와 결제 처리한다.	높음	사용자, 지점
C-07	주문 번호 페이지	결제 페이지에서 결제 승인이 나면, 주문 번호가 데이터베이스와 연동하여 생성된다. 이 주문 번호는 매장에서 활용할 수 있다.	중간	사용자
C-08	주문 내역 알림 어플	주문 번호 페이지에서 적립금 및 할인정보를 받겠습니다. 버튼을 클릭하고 번호를 입력하면 해당 단말로 FCM api를 활용하여 적립금과 결제내역을 쏜다.	중간	사용자, 지점