

MYAPT



(22112055,오주은,jueun1025@naver.com)



[Revision history]

Revision date	Version #	Description	Author
05/05/2023	0.01	First Documentation	오주은



= Contents =

1.	1. Introduction	4
2.	2. Use case analysis	5
3.	3. Domain analysis	20
	4. 사용자 Interfac 22	1 51 -
5.	5. Glossary	36
6	6 References	37



1. Introduction

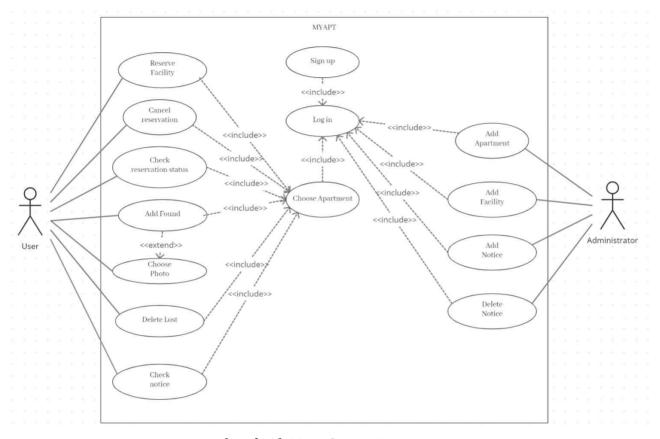
최근 건축되고 있는 신축 아파트들은 대부분 많은 편의시설을 포함하고 있다. 편의시설은 공용으로 사용되는 시설이기 때문에 적절한 사용자 관리가 필수적이다. 또한 많은 사용자가 존재하는 만큼 분실물 발생이 필연적이다. 일일이 관리자가 이것을 관리하기엔 버거움이 있다. MYAPT 시스템은 사용자와 관리자 모두의 편의를 보장하는 것을 목표에 둔다.

해당 문서는 Conceptualization의 후속 문서로, 본 시스템을 누가 언제 사용하고, 시스템이 어떤 기능을 포함하고 있는지에 대해 작성한다.



2. Use case analysis

1) Use case diagram



[그림 1] Use Case diagram



2) Use case description

Use Case #1 : Login	
GENERAL CHARACTERISTICS	
	사용자와 관리자가 MYAPT 시스템을 이
Summary	용하기 위해 등록된 회원인지 확인하는
	기능
Scope	MYAPT
Level	사용자 level
Author	오주은
Last Update	2023.04.30
Status	Analysis
Primary Actor	사용자, Administrator
Preconditions	사용자는 회원가입이 완료된 상태여야 한
	다. 통신이 가능해야한다.
Trigger	아파트 관리 시스템을 실행할 때
Success Post Condition	사용자는 로그인에 성공하여 아파트를 선
Cuscos I doc contanton	택할 수 있다.
Failed Post condition	사용자는 로그인에 실패하여 아파트를 선
ranca rost condition	택할 수 없다.
MAIN SUCCESS SCENARIO	
Step	Action
1	사용자가 'MYAPT' 시스템을 사용하고자
1	로그인할 때 시작된다.
	로그인 화면에 있는 아이디와 비밀번호
2	입력 칸에 자신의 아이디와 비밀번호를
	입력한다.
3	로그인 버튼을 누른다,
4	시스템이 데이터베이스를 확인한다.
5	로그인이 성공하면 끝난다.
EXTENSION SCENARIOS	
Step	Branching Action
	3a. 아이디나 비밀번호 입력이 잘못된 경
	우
	' 3a.1. 로그인 정보가 잘못되었다는 메
	시지를 보여준다.
3	3a.2. 아이디와 비밀번호를 입력하는
	화면으로 돌아간다.
	3b. 아이디 또는 비밀번호가 입력되지 않
	은 경우
	3b.1. 아이디와 비밀번호가 입력되지



	않았다는 메시지를 보여준다.
	4a. 데이터베이스 로딩을 실패할 경우
	4a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다.
RELATED INFORMATION	
Performance	≤3 초
Frequency	사용자당 하루 평균 2번
Concurrency	제한 없음
Due Date	



	7 U University
Use Case #2 : Sign up	
GENERAL CHARACTER	RISTICS
Curanaan	사용자가 MYAPT 시스템을 이용하고자 회원으로 등록하기
Summary	위한 기능
Scope	MYAPT
Level	사용자 level
Author	오주은
Last Update	2023.04.30
Status	Analysis
Primary Actor	사용자
Preconditions	시스템이 실행되어야 한다.
Trigger	로그인 화면에서 회원가입 버튼을 선택할 때
Success Post	MYAPT 사용자로 등록되어 회원가입에 성공한다. 이후 시
Condition	스템의 기능들을 사용할 수 있다.
Failed Post condition	MYAPT 사용자로 등록되지 않고 기능들을 사용할 수 없다.
MAIN SUCCESS SCEN	
Step	Action
1	사용자가 로그인 화면에서 회원가입 버튼을 누른다.
2	시스템은 회원가입 화면을 띄운다.
3	사용자는 정보를 입력하고 회원가입 버튼을 누른다.
4	시스템은 입력한 정보를 저장한다. 저장에 성공하면 로그인
4	화면을 띄운다.
5	회원가입이 성공하면 끝난다.
EXTENSION SCENARIO	OS .
Step	Branching Action
	3a. 입력한 아이디가 5자리 미만인 경우
	3a.1. 아이디는 5자리 이상으로 입력하라는 메시지를 띄
	운다.
	3b. 중복된 아이디가 존재하는 경우
0	3b.1. 중복된 아이디가 존재한다는 메시지를 띄운다.
3	3c. 비밀번호와 비밀번호 확인이 다른 경우
	3c.1. 비밀번호와 비밀번호 확인이 다르다는 메시지를 띄
	우다.
	3d. 모든 정보를 입력하지 않은 경우
	3d.1. 모든 정보를 입력하라는 메시지를 띄운다.
RELATED INFORMATION	
Performance	≤5 초
Frequency	사용자당 1번
Concurrency	제한 없음
Due Date	



Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 시스템에 로그인한 상태여야 한다. Trigger 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. Success Post Condition 관리 시스템이 실행되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2 아파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 5 분지ENSION SCENARIOS Step Branching Action 3 유지는 자라이 경우 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance <5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음		/ University
Summary 사용자가 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택하는 기능 Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 시스템에 로그인한 상태여야 한다. Trigger 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. Success Post Condition 관리 시스템이 실행되지 않는다. Failed Post condition 관리 시스템이 실행되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Action V용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 보다. 2 아파트 선택화면으로 전환되고 보다. 3 사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance <5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 시스템 사용 시 한 번	Use Case #3 : Choose	Apartment
Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 시스템에 로그인한 상태여야 한다. Trigger 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. Success Post Condition 관리 시스템이 실행되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2 아파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자가 로그인 버튼을 누르다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 5 관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3 . 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance <5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	GENERAL CHARACTER	RISTICS
Level	Summary	사용자가 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택하는 기능
Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 시스템에 로그인한 상태여야 한다. Trigger 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. Success Post Condition 관리 시스템이 실행되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2 아파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 2 관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Step Branching Action 3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance S 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 세한 없음	Scope	MYAPT
Last Update2023.04.30StatusAnalysisPrimary Actor사용자Preconditions시스템에 로그인한 상태여야 한다.Trigger자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다.SuccessPostCondition관리 시스템이 실행되지 않는다.Failed Post condition관리 시스템이 실행되지 않는다.MAIN SUCCESS SCENARIOStepAction1사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작 된다.2아파트 선택화면으로 전환된다.3사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다.4선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다.5관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다.EXTENSION SCENARIOSStepBranching Action33a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다.RELATED INFORMATIONPerformancePerformance≤5 초Frequency시스템 사용 시 한 번Concurrency시스템 사용 시 한 번	Level	사용자 level
Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 시스템에 로그인한 상태여야 한다. Trigger 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. Success Post Tondition 관리 시스템이 실행되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2 아파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 5 관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3 3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	Author	
Primary Actor Preconditions N스템에 로그인한 상태여야 한다. Trigger Success Post Condition Failed Post condition W라그 시스템이 실행되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2 아파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIO Step Branching Action 3 a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance S 5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	Last Update	2023.04.30
Preconditions	Status	Analysis
Trigger 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. Success Post Condition Tailed Post condition 관리 시스템이 실행되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO ****	Primary Actor	
Success Post Condition Condition 해당 아파트의 관리 시스템 화면이 나온다. Failed Post condition 관리 시스템이 실행되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2 아파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	Preconditions	
Condition 해당 아파트의 관리 시스템 화면이 나온다. Failed Post condition 관리 시스템이 실행되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2 아파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 세한 없음	Trigger	자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다.
Condition관리 시스템이 실행되지 않는다.Failed Post condition관리 시스템이 실행되지 않는다.MAIN SUCCESS SCENARIOStepAction1사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다.2아파트 선택화면으로 전환된다.3사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다.4선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다.5관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이보여지며 이 Use Case는 끝난다.EXTENSION SCENARIOSStepBranching Action33a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다.RELATED INFORMATIONPerformance≤5 초Frequency시스템 사용 시 한 번 Concurrency	Success Post	레티 이라드이 크리 카프텍 취업이 나이다
MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2 아파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 5 관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음		
Step Action 1 사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2 아파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 장리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	Failed Post condition	관리 시스템이 실행되지 않는다.
사용자가 로그인 버튼을 누르고 로그인에 성공했을 때 시작된다. 2	MAIN SUCCESS SCEN	ARIO
1 된다. 2 이파트 선택화면으로 전환된다. 3 사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다. 4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 5 관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3 3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	Step	Action
된다.2아파트 선택화면으로 전환된다.3사용자는 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택한다.4선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다.장리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다.EXTENSION SCENARIOSStepBranching Action3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다.RELATED INFORMATIONPerformance<5 초	1	
3		
4 선택이 끝나면 선택 버튼을 누른다. 관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음		,,
관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이 보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS		
보여지며 이 Use Case는 끝난다.EXTENSION SCENARIOSStepBranching Action3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다.RELATED INFORMATIONPerformance≤5 초Frequency시스템 사용 시 한 번Concurrency제한 없음	4	
보여지며 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	F	관리 시스템 화면으로 전환되고 선택할 수 있는 기능들이
EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	3	보여지며 이 Use Case는 끝난다.
3a. 아파트를 선택하지 않은 경우 3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	EXTENSION SCENARIO	
3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	Step	Branching Action
3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음		3a. 아파트를 선택하지 않은 경우
Performance ≤5 초 Frequency 시스템 사용 시 한 번 Concurrency 제한 없음	3	3a.1. 아파트를 선택하라는 메시지를 띄운다.
Frequency시스템 사용 시 한 번Concurrency제한 없음	RELATED INFORMATION	ON
Concurrency 제한 없음	Performance	≤5 초
	Frequency	시스템 사용 시 한 번
Due Date	Concurrency	제한 없음
	Due Date	



Use Case 4#: Reserve Facility GENERAL CHARACTERISTICS Summary 사용자가 편의시설을 사용하기 위해 예약을 하는 기능 Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 자신의 거주 아파트가 선택되어야 한다. Trigger 편의시설 사용을 예약하고자 할 때 Success Post Condition Failed Post condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action
Summary 사용자가 편의시설을 사용하기 위해 예약을 하는 기능 Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 자신의 거주 아파트가 선택되어야 한다. Trigger 편의시설 사용을 예약하고자 할 때 Success Post Condition Failed Post condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
Scope Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 자신의 거주 아파트가 선택되어야 한다. Trigger 편의시설 사용을 예약하고자 할 때 Success Post Condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 자신의 거주 아파트가 선택되어야 한다. Trigger 편의시설 사용을 예약하고자 할 때 Success Post Condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
Author 모주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 자신의 거주 아파트가 선택되어야 한다. Trigger 편의시설 사용을 예약하고자 할 때 Success Post Condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
Last Update2023.04.30StatusAnalysisPrimary Actor사용자Preconditions자신의 거주 아파트가 선택되어야 한다.Trigger편의시설 사용을 예약하고자 할 때SuccessPostCondition편의시설을 원하는 시간에 예약한다.Failed Post condition편의시설 사용을 예약하지 못한다.MAIN SUCCESS SCENARIO
Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 자신의 거주 아파트가 선택되어야 한다. Trigger 편의시설 사용을 예약하고자 할 때 Success Post Condition Failed Post condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
Primary Actor 사용자 Preconditions 자신의 거주 아파트가 선택되어야 한다. Trigger 편의시설 사용을 예약하고자 할 때 Success Post 전의시설을 원하는 시간에 예약한다. Failed Post condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
Preconditions 자신의 거주 아파트가 선택되어야 한다. Trigger 편의시설 사용을 예약하고자 할 때 Success Post 전의시설을 원하는 시간에 예약한다. Condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
Trigger 편의시설 사용을 예약하고자 할 때 Success Post 전의시설을 원하는 시간에 예약한다. Failed Post condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
Success Post Condition 편의시설을 원하는 시간에 예약한다. Failed Post condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
Condition편의시설을 원하는 시간에 예약한다.Failed Post condition편의시설 사용을 예약하지 못한다.MAIN SUCCESS SCENARIO
Failed Post condition 편의시설 사용을 예약하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO
MAIN SUCCESS SCENARIO
MAIN SUCCESS SCENARIO
Step Action
0.00
1 사용자가 메인화면에서 편의시설 예약 버튼을 누른다.
2 시스템은 예약 화면을 띄운다.
3 사용자는 정보를 입력하고 예약하기 버튼을 누른다.
시스템은 입력한 정보를 저장한다. 저장에 성공하면 예약 /
공 알림창을 띄운다.
5 예악 내역이 파일에 저장되면 이 Use Case는 끝난다.
EXTENSION SCENARIOS
Step Branching Action
3a. 모든 필드를 입력하지 않은 경우
3a.1. 모든 정보를 입력하라는 메시지를 띄운다.
3b. 날짜 양식에 맞지 않게 날짜를 입력한 경우
3 b.1. 날짜 양식에 맞게 입력하라는 메시지를 띄운다.
3c. 이미 해당 시간과 날짜에 예약이 존재하는 경우
3c.1. 중복된 예약이 있어 예약이 불가하다는 메시지를 띄
운다.
RELATED INFORMATION
Performance ≤5 초
Frequency variable
Concurrency 제한없음
Due Date



II	December 2011
Use Case #5 : Cancel	
GENERAL CHARACTER	
Summary	예약해둔 편의시설 사용을 취소한다.
Scope	MYAPT
Level	사용자 level
Author	오주은
Last Update	2023.04.30
Status	Analysis
Primary Actor	사용자
Preconditions	편의시설 예약이 되어있어야 한다.
Trigger	편의시설 예약을 취소하고자 할 때
Success Post	
Condition	편의시설 예약을 취소한다.
Failed Post condition	예약이 취소되지 않는다.
MAIN SUCCESS SCEN.	ARIO
Step	Action
1	사용자가 메인화면에서 편의시설 예약취소 버튼을 누른다.
2	시스템은 예약 취소 화면을 띄운다.
	사용자는 예약 내역 중 취소하고자 하는 예약을 선택하고
3	취소하기 버튼을 누른다.
4	시스템은 예약 내역 파일에서 해당 예약을 삭제한다.
•	파일에서 해당 예약 내역이 삭제되면 이 Use Case는 끝난
5	
EVERNOION COEMADIO	다.
EXTENSION SCENARIO	
Step	Branching Action
	3a. 취소할 예약을 선택하지 않고 예약 취소 버튼을 눌렀을
3	경우
	3a.1. 취소할 예약을 선택하라는 메시지를 띄운다.
RELATED INFORMATION	
Performance	≤5 초
Frequency	variable
Concurrency	제한 없음
Due Date	



	University
Use Case #6 : Check	
GENERAL CHARACTER	
Summary	편의시설 예약 현황을 볼 수 있는 기능
Scope	MYAPT
Level	사용자 level
Author	오주은
Last Update	2023.04.30
Status	Analysis
Primary Actor	사용자
Preconditions	편의시설 예약이 되어있어야 한다.
Trigger	편의시설 예약 현황을 확인하고자 할 때
Success Post	되어지지 레이어 포크리티
Condition	편의시설 예약을 조회한다.
Failed Post condition	예약 현황이 조회되지 않는다.
MAIN SUCCESS SCEN	ARIO
Step	Action
1	사용자가 메인화면에서 편의시설 예약 현황 버튼을 누른다.
2	시스템은 예약 현황 화면을 띄운다.
	시스템이 데이터베이스에서 예약 내역을 읽어와 화면에 띄
3	유다.
4	사용자는 예약 내역들을 확인한다.
_	사용자가 예약 내역을 확인 후 예약을 하고자 하면 하단에
5	
EXTENSION SCENARIO	예약하기 버튼을 누른다.
Step	Branching Action 4a. 예약하기 버튼을 누를 경우
4	
	4a.1. 편의시설 예약 화면을 띄운다.
RELATED INFORMATION	
Performance	≤5 초
Frequency	variable
Concurrency	제한 없음
Due Date	



	/ University
Use Case #7: Add Fo	ound
GENERAL CHARACTER	RISTICS
Summary	습득물을 등록하는 기능
Scope	MYAPT
Level	사용자 level
Author	오주은
Last Update	2023.04.30
Status	Analysis
Primary Actor	사용자
Preconditions	사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야한 다.
Trigger	사용자가 습득물을 등록하려고 할 때
Success Post	
Condition	습득물의 정보를 데이터베이스에 저장한다.
Failed Post condition	습득물의 정보를 데이터베이스에 저장하지 못한다.
MAIN SUCCESS SCENA	•
Step	Action
1	사용자가 메인화면에서 습득물 등록하기 버튼을 누른다.
2	시스템은 습득물 등록 화면을 띄운다.
3	사용자는 습득물 이름, 습득 날짜와 장소, 보관 장소를 입력
3	후 등록 버튼을 누른다.
4	시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에 저장한다.
5	습득물의 정보가 성공적으로 저장되면 이 Use Case는 끝난
3	다.
EXTENSION SCENARIO	OS .
Step	Branching Action
	3a. 모든 필드를 입력하지 않은 경우
	3a.1. 모든 정보를 입력하라는 메시지를 띄운다.
	3b. 습득 날짜 양식을 지키지 않은 경우
3	3b.1. 날짜 양식에 맞게 입력하라는 메시지를 띄운다.
	3c. 사진 등록하기 버튼을 누를 경우
	3c.1. 사진을 등록할 수 있는 선택기가 실행된다.
RELATED INFORMATION	
Performance	≤5 초
Frequency	variable
Concurrency	제한 없음
Due Date	



Use Case #8 : Delete Lost GENERAL CHARACTERISTICS Summary		/ University
Summary 사용자가 습득물을 삭제하는 기능 Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 The primary Actor 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야 한다. 사용자가 자신의 분실물을 습득물 목록에서 찾아 등록된 습득물을 삭제하고자 할 때 Success Post 등록을 삭제하고자 할 때 Condition 습득물을 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제하고 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 6득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2a. 습득물 목록을 불리오지 못 할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3 습득물의 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance <5 초	Use Case #8 : Delete	Lost
Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자 Trigger 사용자가 자신의 분실물을 습득물 목록에서 찾아 등록된 습득물을 삭제하고자 할 때 Success Post Condition Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO ************************************	GENERAL CHARACTER	RISTICS
Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자 Trigger 사용자가 자신의 분실물을 습득물 목록에서 찾아 등록된 습득물을 삭제하고자 할 때 Success Post Condition Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO ************************************	Summary	사용자가 습득물을 삭제하는 기능
Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야 한다. Trigger 사용자가 자신의 분실물을 습득물 목록에서 찾아 등록된 습득물을 삭제하고자 할때 Success Post Condition 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 등록되어있는 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIO Step Branching Action 2 2a.1. 로딩실패 메시지를 띄운다. 3 습득물 목록을 불려오지 못 할 경우 2a.1. 로딩실패 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency Variable Concurrency 세한 없음	Scope	
Last Update 20/23.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야 한다. Trigger 사용자가 자신의 분실물을 습득물 목록에서 찾아 등록된 습득물을 삭제하고자 할때 Success Post Condition Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2 2a.1. 로딩실패 메시지를 띄운다. 3 습득물의 선택되지 않았을 때 3 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	Level	사용자 level
Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야 한다. Trigger 사용자가 자신의 분실물을 습득물 목록에서 찾아 등록된 습득물을 삭제하고자 할때 Success Post 등물을 삭제하고자 할때 Condition 네이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. Failed Post condition 습득물을 테이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENTIO ************************************	Author	오주은
Primary Actor 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야 한다. Trigger 사용자가 자신의 분실물을 습득물 목록에서 찾아 등록된 습득물을 삭제하고자 할때 Success Post Condition 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2 2a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a.1. 급등물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a.1. 급등물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물의 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	Last Update	2023.04.30
Preconditions	Status	Analysis
Preconditions 다. Trigger 사용자가 자신의 분실물을 습득물 목록에서 찾아 등록된 습득물을 삭제하고자 할 때 Success Post Condition Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2 2a.1. 로딩실패 메시지를 띄운다. 3 3a. 습득물의 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	Primary Actor	사용자
Trigger 사용자가 자신의 분실물을 습득물 목록에서 찾아 등록된 습득물을 삭제하고자 할 때 Success Post Condition 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2 2a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a. 1. 로딩실패 메시지를 띄운다. 3 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a. 1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	Preconditions	
Trigger 득물을 삭제하고자 할 때 Success Post Condition 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO *** Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2 2a. 습득물 목록을 불러오지 못할 경우 2a.1. 로딩실패 메시지를 띄운다. 3 3a. 습득물의 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음		
Success Post Condition Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2 2a. 습득물 목록을 불러오지 못할 경우 2a.1. 로딩실패 메시지를 띄운다. 3 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	Trigger	사용사가 사신의 분실물을 급득물 목독에서 찾아 등록된 급
Condition 데이터베이스에서 해당 습득물을 삭제한다. Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2 2a. 습득물 목록을 불러오지 못할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	1110001	득물을 삭제하고자 할 때
Condition Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	Success Post	데이디베이사에서 케다 스트므의 사케팅다
Failed Post condition 습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2 2a.1 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물 목록을 불러오지 못할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	Condition	네이터메이스에서 해당 급극물을 삭제안다.
MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 6득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2a. 습득물 목록을 불러오지 못할 경우 2a.1. 로딩실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음		습득물을 데이터베이스에서 삭제하지 못한다.
1	MAIN SUCCESS SCEN.	
1	Step	Action
2 시스템은 등록되어있는 습득물의 목록을 띄운다. 3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 6 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음		사용자가 메인화면에서 습득물 삭제하기 버튼을 누른다.
3 사용자는 찾은 물건을 선택하고 삭제하기 버튼을 누른다. 4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 5 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2 2a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	2	
4 시스템은 습득물 정보를 데이터베이스에서 삭제한다. 6 습득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난 다. EXTENSION SCENARIO Step Branching Action 2a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	3	
급득물의 정보가 성공적으로 삭제되면 이 Use Case는 끝난 다. EXTENSION SCENARIOS Step	4	
다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action 2a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	5	
StepBranching Action22a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다.33a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다.RELATED INFORMATIONPerformance≤5 초FrequencyvariableConcurrency제한 없음		
2a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우 2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	EXTENSION SCENARIO	
2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	Step	
2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다. 3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	2	2a. 습득물 목록을 불러오지 못 할 경우
3a. 습득물이 선택되지 않았을 때 3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATI Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음		2a.1. 로딩 실패 메시지를 띄운다.
3a.1. 습득물을 선택하라는 메시지를 띄운다. RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음		
RELATED INFORMATION Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	3	
Performance ≤5 초 Frequency variable Concurrency 제한 없음	RELATED INFORMATION	
Frequency variable Concurrency 제한 없음		
Concurrency 제한 없음		
·		
	-	



Use Case #9 : Check Notice GENERAL CHARACTERISTICS Summary		University
Summary 사용자가 공지 사항을 확인하는 기능 Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야한다. Trigger 사용자가 아파트 내 공지 사항을 확인하고자 할 때 와면에 공지 사항이 표시된다. Failed Post condition 화면에 공지 사항이 표시되지 않는다, MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	Use Case #9 : Check	Notice
Scope MYAPT Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자 Trigger 사용자가 아파트 내 공지 사항을 확인하고자 할 때 장면에 공지 사항이 표시된다. Success Post Condition 화면에 공지 사항이 표시되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자가 공지 사항을 확인하다. 사용자가 공지 사항을 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	GENERAL CHARACTER	ISTICS
Level 사용자 level Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자 Preconditions 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야한다. Trigger 사용자가 아파트 내 공지 사항을 확인하고자 할 때 확면에 공지 사항이 표시된다. Failed Post condition 화면에 공지 사항이 표시되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	Summary	사용자가 공지 사항을 확인하는 기능
Author 오주은 Last Update 2023.04.30 Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야한다. Trigger 사용자가 아파트 내 공지 사항을 확인하고자 할 때 Success Post Condition 화면에 공지 사항이 표시된다. Failed Post condition 화면에 공지 사항이 표시되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	Scope	MYAPT
Last Update2023.04.30StatusAnalysisPrimary Actor사용자Preconditions사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야한 다.Trigger사용자가 아파트 내 공지 사항을 확인하고자 할 때SuccessPost ConditionFailed Post condition화면에 공지 사항이 표시된다.MAIN SUCCESS SCENARIOStepAction1사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다.2시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다.3사용자는 공지 사항을 확인한다.4사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난 다.EXTENSION SCENARIOSStepBranching Action	Level	사용자 level
Status Analysis Primary Actor 사용자 Preconditions 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야한다. Trigger 사용자가 아파트 내 공지 사항을 확인하고자 할 때 확면에 공지 사항이 표시된다. Failed Post condition 화면에 공지 사항이 표시되지 않는다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 4 사용자가 공지 사항을 확인한다. 4 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	Author	오주은
Primary Actor Preconditions 사용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야한다. Trigger Success Post Condition Failed Post condition Failed Post condition Failed Post condition Failed Post condition Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. A 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 사용자가 공지 사항을 확인한다. 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	Last Update	2023.04.30
Preconditions 지용자는 로그인된 상태이고, 아파트가 선택된 상태여야한다. Trigger 지용자가 아파트 내 공지 사항을 확인하고자 할 때 Success Post Condition Failed Post condition Failed Post condition ACTION SUCCESS SCENARIO Step ACTION 1	Status	•
Preconditions 다. Trigger 사용자가 아파트 내 공지 사항을 확인하고자 할 때 Success Post Condition Failed Post condition 화면에 공지 사항이 표시된다. MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 4 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	Primary Actor	1 0 1
Trigger Success Post Condition Failed Post condition Failed Post condition Failed Post condition Action 1	Preconditions	
Success Post Condition 화면에 공지 사항이 표시된다. Failed Post condition 화면에 공지 사항이 표시되지 않는다, MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 4 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	Trigger	,
Condition보다Failed Post condition화면에 공지 사항이 표시되지 않는다.MAIN SUCCESS SCENARIOStepAction1사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다.2시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다.3사용자는 공지 사항을 확인한다.4사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다.EXTENSION SCENARIOSBranching Action		
MAIN SUCCESS SCENARIO Step Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	Condition	, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
Step Action 1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 4 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Branching Action		
1 사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다. 2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 4 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	MAIN SUCCESS SCENA	ARIO
2 시스템은 데이터베이스에 저장된 공지 사항을 불러온다. 3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 4 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	Step	
3 사용자는 공지 사항을 확인한다. 4 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action		사용자가 메인화면에서 공지 사항 확인하기 버튼을 누른다.
4 사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action		
4 다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	3	
다. EXTENSION SCENARIOS Step Branching Action	4	사용자가 공지 사항을 모두 확인하면 이 Use Case는 끝난
Step Branching Action	4	다.
	EXTENSION SCENARIO	OS .
0. 고기 사람이 뭐라이지 다 한 거이	Step	Branching Action
。	0	2a. 공지 사항을 불러오지 못 할 경우
2	2	2a 1 로딩 식패 메시지륵 띄우다
RELATED INFORMATION	RELATED INFORMATION	
Performance ≤1 초	Performance	≤1 초
Frequency variable	Frequency	variable
Concurrency 제한 없음		제한 없음
Due Date		



	/ University	
Use Case #10 : Add A	-	
GENERAL CHARACTER	RISTICS	
Summary	관리자가 편의시설 목록을 추가하는 기능	
Scope	MYAPT	
Level	사용자 level	
Author	오주은	
Last Update	2023.04.30	
Status	Analysis	
Primary Actor	Manager	
Preconditions	관리자로 로그인된 상태여야 한다.	
Trigger	새로운 아파트를 등록하고자 할 때	
Success Post	새로운 아파트가 데이터베이스에 등록된다.	
Condition		
Failed Post condition 새로운 아파트가 데이터베이스에 등록되지 않는다.		
MAIN SUCCESS SCENARIO		
Step	Action	
1	사용자가 메인화면에서 아파트 등록하기 버튼을 누른다.	
2	사용자가 새 아파트 이름을 입력하고 등록 버튼을 누른다.	
3	시스템은 입력한 아파트를 데이터베이스에 저장한다.	
4	아파트가 성공적으로 저장되면 이 Use Case는 끝난다.	
EXTENSION SCENARIO		
Step	Branching Action	
2	2a. 이름을 입력하지 않은 경우	
	2a.1. 이름을 입력하라는 메시지를 띄운다.	
0	3a. 데이터베이스 저장에 실패하는 경우	
3	3a.1. 저장 실패 메시지를 띄운다.	
RELATED INFORMATION	•	
Performance	≤5 초	
Frequency	variable	
Concurrency	제한 없음	
Due Date		



	/ University		
Use Case #11: Add F			
GENERAL CHARACTERISTICS			
Summary	관리자가 아파트 목록을 추가하는 기능		
Scope	MYAPT		
Level	사용자 level		
Author	오주은		
Last Update	2023.04.30		
Status	Analysis		
Primary Actor	Manager		
Preconditions	관리자로 로그인된 상태여야 한다.		
Trigger	새로운 편의시설을 등록하고자 할 때		
Success Post	새로운 편의시설이 데이터베이스에 등록된다.		
Condition	제도군 편의시설이 데이터메이스에 등록된다.		
Failed Post condition	on 새로운 편의시설이 데이터베이스에 등록되지 않는다.		
MAIN SUCCESS SCEN	ARIO		
Step	Action		
1	사용자가 메인화면에서 편의시설 등록하기 버튼을 누른다.		
2	사용자가 새 편의시설을 입력하고 등록 버튼을 누른다.		
3	시스템은 입력한 편의시설을 데이터베이스에 저장한다.		
4	편의시설이 성공적으로 저장되면 이 Use Case는 끝난다.		
EXTENSION SCENARIO			
Step	Branching Action		
2	2a. 편의시설을 입력하지 않은 경우		
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	2a.1. 편의시설을 입력하라는 메시지를 띄운다.		
	3a. 데이터베이스 저장에 실패하는 경우		
3	3a.1. 저장 실패 메시지를 띄운다.		
RELATED INFORMATION	•		
Performance	≤5 초		
Frequency	variable		
Concurrency	제한 없음		
Due Date			



	/ University	
Use Case #12 : Add N		
GENERAL CHARACTER		
Summary	관리자가 공지 사항을 추가하는 기능	
Scope	MYAPT	
Level	사용자 level	
Author	오주은	
Last Update	2023.04.30	
Status	Analysis	
Primary Actor	Manager	
Preconditions	관리자로 로그인된 상태여야 한다.	
Trigger	새로운 공지 사항을 등록하고자 할 때	
Success Post	입력된 공지 사항이 데이터베이스에 등록된다.	
Condition		
Failed Post condition 입력된 공지 사항이 데이터베이스에 등록되지 않는다.		
MAIN SUCCESS SCENARIO		
Step	Action	
1	사용자가 메인화면에서 공지 사항 등록하기 버튼을 누른다.	
2	사용자가 공지 사항을 입력하고 등록 버튼을 누른다.	
3	시스템은 입력된 공지 사항을 데이터베이스에 저장한다.	
4	공지 사항이 성공적으로 저장되면 이 Use Case는 끝난다.	
EXTENSION SCENARIO)S	
Step	Branching Action	
2	2a. 공지 사항을 입력하지 않은 경우	
Z	2a.1. 입력하라는 메시지를 띄운다.	
	3a. 데이터베이스 저장에 실패하는 경우	
3	3a.1. 저장 실패 메시지를 띄운다.	
RELATED INFORMATION		
Performance	≤5 초	
Frequency	variable	
Concurrency	제한 없음	
Due Date		



	University	
Use Case #13 : Delete	Notice	
GENERAL CHARACTERISTICS		
Summary	관리자가 공지 사항을 삭제하는 기능	
Scope	MYAPT	
Level	사용자 level	
Author	오주은	
Last Update	2023.04.30	
Status	Analysis	
Primary Actor	Manager	
Preconditions	관리자로 로그인된 상태여야 한다.	
Trigger	등록된 공지 사항을 삭제하고자 할 때	
Success Post	기디를 크고 기술L이 메이트베이 사에 자기되다	
Condition	선택한 공지 사항이 데이터베이스에 삭제된다.	
Failed Post condition	선택한 공지 사항이 데이터베이스에 삭제되지 않는다.	
MAIN SUCCESS SCENARIO		
Step	Action	
1	사용자가 메인화면에서 공지 사항 삭제하기 버튼을 누른다.	
2	시스템이 데이터베이스에서 공지 사항을 불러온다.	
	사용자가 공지 사항 목록 중 삭제할 공지 사항을 선택하고	
3	삭제 버튼을 누른다.	
4	시스템은 데이터베이스에 선택된 공지 사항을 삭제한다.	
5	공지 사항이 성공적으로 삭제되면 Use Case는 끝난다.	
EXTENSION SCENARIOS		
Step	Branching Action	
	2a. 데이터베이스에서 목록을 불러오는 데 실패하는 경우	
2	2a.1. 실패 메시지를 띄운다.	
	3a. 아무것도 선택하지 않은 채 삭제하기 버튼을 누를 경우	
3		
	3a.1. 선택하라는 메시지를 띄운다.	
4	4a. 데이터베이스에 저장 실패하는 경우	
	4a.1. 저장 실패 메시지를 띄운다.	
RELATED INFORMATION		
Performance	≤2 초	
Frequency	variable	
Concurrency	제한 없음	
Due Date		



3. Domain analysis

1) User

사용자 클래스다. 사용자의 아이디와 비밀번호를 불러올 수 있는 함수가 담겨있다.

2) Login

시스템을 사용하기 위해 실행해야 하는 클래스이다. 시스템에 접근하는 사용자가 회원인지 여부를 확인해주는 클래스이다.

3) SignUp

회원으로 등록하는 사용자의 정보들을 저장하는 메소드가 담긴 클래스이다.

4) ChooseApartment

사용자가 아파트를 선택하는 과정에서 필요한 메소드가 담긴 클래스이다.

5) ReserveFacility

사용자가 입력한 예약 정보를 저장하는 메소드가 담긴 클래스이다.

6) CancelReservation

사용자들이 예약한 내역들을 불러오고 취소된 예약을 삭제하는 메소드가 담긴 클래스이다.

7) ResrvationStatus

사용자들의 예약 현황을 불러오는 메소드가 담긴 클래스이다.

8) AddFound

사용자가 등록한 습득물을 저장하는 메소드가 담긴 클래스이다.

9) DeleteLost

사용자가 등록한 습득물을 불러오는 메소드와 사용자가 선택한 습득물을 삭제하는 메소드가 담긴 클래스이다.

10) CheckNotice

관리자가 등록한 공지 사항을 불러오는 메소드가 담긴 클래스이다.

11)Admin



관리자 클래스다. 관리자의 기능들을 실행하는 메소드가 담겨있다.

12) AddApartment

관리자가 입력한 아파트를 저장하는 메소드가 담긴 클래스이다.

13) AddFacility

관리자가 입력한 편의시설을 저장하는 메소드가 담긴 클래스이다.

14) AddNotice

관리자가 입력한 공지 사항을 저장하는 메소드가 담긴 클래스이다.

15) DeleteNotice

선택한 공지 사항을 데이터베이스에서 삭제하는 메소드가 담긴 클래스이다.



- 4. 사용자 Interface prototype
- 1. Login Screen



(그림 2) 로그인 화면

그림은 MYAPT 시스템을 실행했을 때 나타나는 로그인 화면이다. 사용자와 관리자는 각각 자신의 아이디와 비밀번호로 로그인할 수 있다.

로그인 과정에서 발생하는 예외 상황에 맞는 메시지들과 팝업창이 띄어진다.



2. Sign up Screen

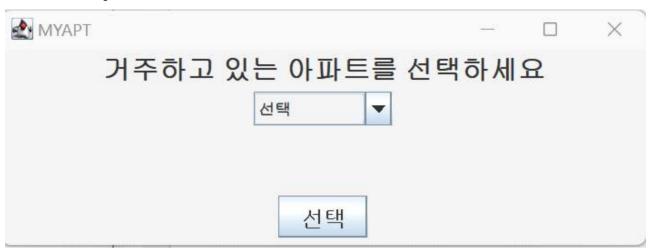
MYAPT JOIN	; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ; ;		×
	회원가입		
아이디:		중복	확인
비밀번호:			
비밀번호 확인:			
연락처:			
	회원가입		

(그림 3) 회원가입 화면

회원으로 등록되지 않은 사용자가 회원으로 등록하기 위해 로그인 화면에서 회원가입 버튼을 눌렀을 때 나타나는 화면이다. 필요한 정보들을 입력하고 회원가입 버튼을 눌렀 을 때 가입에 성공하면 로그인 화면으로 다시 이동하고, 실패하면 예외 상황에 맞는 메 시지와 팝업창을 띄운다.



3. Choose Apartment



(그림 4) 아파트 선택화면

사용자 계정으로 로그인에 성공하면 다음과 같은 아파트 선택화면이 나타난다. 해당 화면에서 자신이 거주하고 있는 아파트를 선택할 수 있다.



4. Choose Service

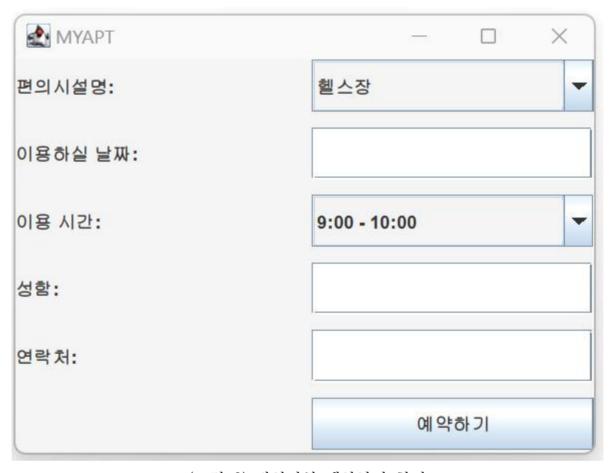


(그림 5) 기능 선택 메인화면

MYAPT 시스템에서 제공하는 기능을 선택할 수 있는 메인화면이다. 아파트를 선택하면 해당 화면으로 이동한다. 해당 화면에서 실행하고자 하는 기능을 골라 버튼을 선택하면 해당 기능을 실행하는 화면을 띄운다.



5. Reserve Facility



(그림 6) 편의시설 예약하기 화면

메인화면에서 "편의시설 예약하기" 버튼을 누르면 해당 화면을 띄운다. 예약하려는 편의시설을 선택 후 예약 정보를 입력하고 예약하기 버튼을 누르면 예약할 수 있다.



6. Calcel Reservation



(그림 7) 예악 취소 화면

메인화면에서 "편의시설 예약 취소하기" 버튼을 누르면 실행되는 화면이다. 해당 화면에서 자신이 예약한 편의시설 이용을 취소할 수 있다.



7. Facility Status



(그림 8) 예약 현황 화면

메인화면에서 "편의시설 예약 현황" 버튼을 눌렀을 때 실행되는 화면이다. 편의시설의 예약 현황을 전부 확인할 수 있다. 또한 하단의 예약하기 버튼을 통해 편의시설을 예약하는 화면으로 이동할 수 있다.



8. FoundRegister

<u>₹</u> МҮАРТ		-	X
	습득물 등록		
	- 12 O 1		
습득물 이름			
습득 날짜:			
습득 장소:			
	·		
보관 장소:			
	사진: 사진 선택하기		
	등록하기		

(그림 9) 습득물 등록 화면

메인화면에서 "습득물 등록" 버튼을 눌렀을 때 실행되는 화면이다. 자신이 습득한 물건에 대한 정보를 입력하고 등록하기 버튼을 누르면 습득물을 등록할 수 있다. 추가로 사진을 선택하여 등록할 수 있다.



9. DeleteLost



(그림 10) 분실물 삭제 화면

메인화면에서 "분실물 삭제" 버튼을 눌렀을 때 실행되는 화면이다. 자신이 습득물 목록에서 찾은 분실물을 해당 화면에서 삭제할 수 있다.



10. CheckNotice



(그림 11) 공지사항 확인 화면

메인화면에서 "공지 사항 확인" 버튼을 눌렀을 때 실행되는 화면이다. 공지 사항 불러오기 버튼을 통해 실시간으로 공지 사항을 불러올 수 있다.



11. Admin

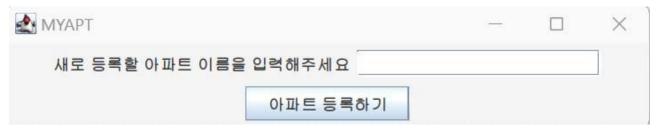


(그림 12) 관리자 메인화면

관리자 권한으로 로그인했을 때 실행되는 메인화면이다. 관리자는 네 가지 기능 중 원하는 기능을 선택하여 사용할 수 있다.



12. AddApartment



(그림 13) 아파트 등록 화면

"아파트 등록하기" 버튼을 눌렀을 때 실행되는 화면이다. 관리자는 새롭게 아파트를 입력하여 등록할 수 있다.

13. AddFacility

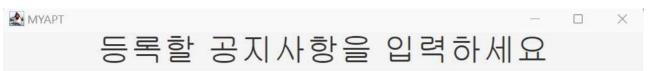


(그림 14) 편의시설 등록 화면

"편의시설 등록하기" 버튼을 눌렀을 때 실행되는 화면이다. 관리자는 새롭게 편의시설을 입력하여 등록할 수 있다.



14. AddNotice



제 2기 5월 정기회의(10차) 입주대표호의 결과 공고

등록하기

(그림 15) 공지사항 등록 화면

"공지 사항 등록하기" 버튼을 눌렀을 때 실행되는 화면이다. 관리자는 입주민들에게 알릴 사항들을 입력하여 등록할 수 있다.



15. DeleteNotice

№ MYAPT	-		X
☑ 아직 주차 등록을 하지 않은 입주민분들은 5/4내로 등록하시길 바랍니다			
✓ 우리 아파트 정문 주차게이트를 3월 15일부터 정상 운영하오니 이용에 착오 없으시	길 바랍니다	4.	
Delete			

(그림 16) 공지 사항 삭제 화면

"공지 사항 삭제하기" 버튼을 눌렀을 때 실행되는 화면이다. 관리자는 입력한 공지 사항들 중 삭제할 공지 사항을 선택하여 삭제할 수 있다.



5. Glossary

Term	Description
데이터베이스	data base. 여러 사람에 의해 공유되어 사용될 목적으로 통합하여 관리되는 데 이터 집합
메소드	Java에서 클래스 내의 함수
날짜 입력 양식	YYYY/MM/DD로 정의
팝업창	예외상황에 대한 메시지를 담은 UI



6. References

[Analysis] Example 1

[Analysis] Example 2

[Analysis] Example 3

[Analysis] Example 4

[Analysis] Example 5

[Analysis] Example 6