

IPAD Part

200611450 강세용

200611458 김영승

200611518 조민경

Requirement Definition

Touch Sensor 가 영향을 주는 출력

| | |
|--------------|--|
| Speaker | 해당되는 보이스 메뉴를 눌렀을때 Speaker를 통해 해당 메뉴음성을 들려준다. |
| Network Card | 주문 또는 데이터를 입력할때 네트워크 카드를 통해서 서버로 데이터를 전송한다. |
| Display | 버튼을 눌렀을때 해당되는 다음 메뉴를 화면으로 보여준다. |

Voice Sensor 가 영향을 주는 출력

| | |
|---------|------------------------|
| Display | 상대방의 목소리를 읽어 문자로 보여준다. |
|---------|------------------------|

Requirement Definition

Network Card 가 영향을 주는 출력

| | |
|----------|---|
| Vibrator | 서버에서 전송된 호출 메시지에 따라 해당하는 IPAD의 진동기를 움직인다. |
| Display | 서버에서 전송된 호출 메시지를 Display로 보여준다. |

Display 가 작동하는 경우

| | |
|--------------|-------------------------------|
| Touch Sensor | Touch가 감지될 경우 |
| Network Card | GUI정보가 넘어왔을 경우 |
| Sound Sensor | 특정 메뉴 트리 에서 상대방 음성정보가 넘어왔을 경우 |

Requirement Definition

Vibrator 가 작동하는 경우

Network Card

네트워크로 호출이 일어났을 경우

NetWork Card 가 작동하는 경우

Touch Sensor

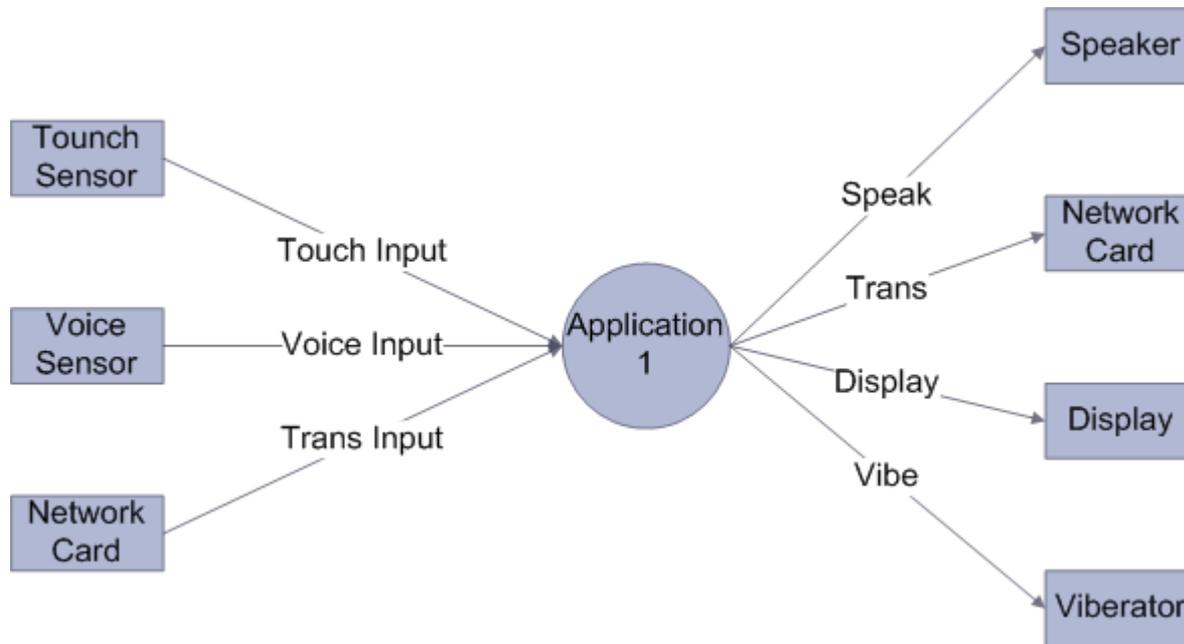
Touch로 서버에 전송해야 할 데이터가 생성됐을 경우

Speaker 가 작동하는 경우

Touch Sensor

특정 메뉴 트리에서 음성모듈메뉴를 선택했을 경우

System Context Diagram



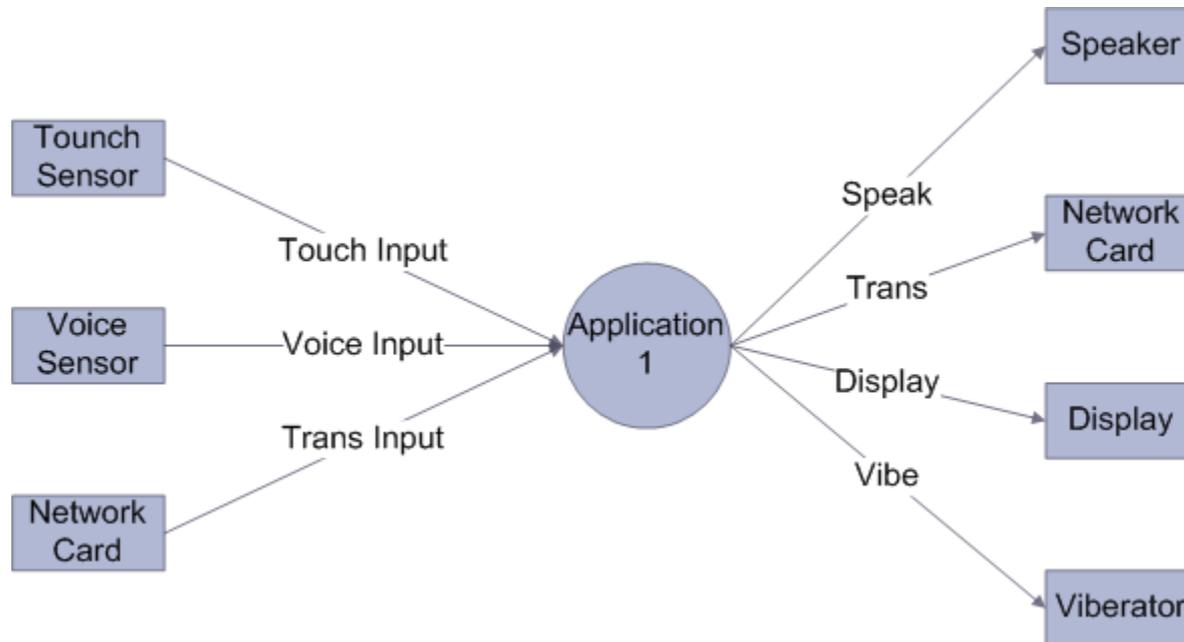
Event List

| 정보 | 설명 | 데이터형 | 범위 |
|---------------|----------------------------------|-------------------------|--------------------------------------|
| Touch Input | 사용자가 Touch Sensor를 누름 | Int, Int, Boolean | 0 ~ 1024, 0 ~ 768, true, false |
| Voice Input | 상대방의 음성을 인식 | Int Boolean | 32bit 정수 True, false |
| Network Input | 서버에서 넘어온 호출, OrderFinished 정보 | Int Boolean | 0 ~ 256, True, false |
| Speak | 선택된 음성 정보의 번호 | Int | 32bit 정수 |

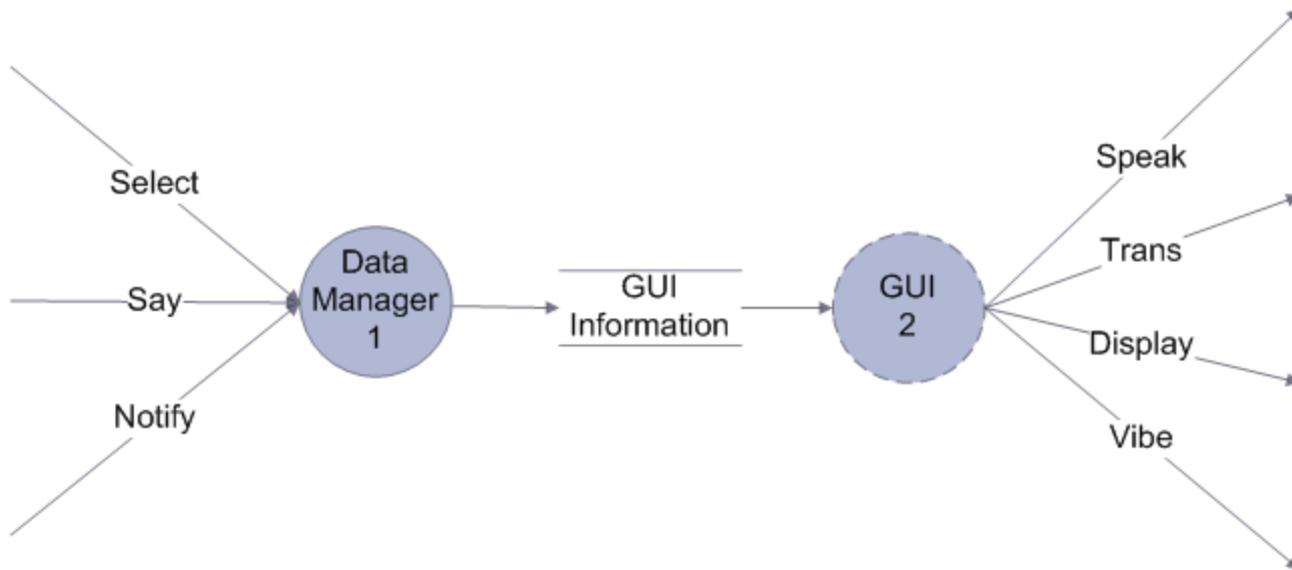
Event List

| 정보 | 설명 | 데이터형 | 범위 |
|---------|---------------------------------------|--|---|
| Display | 여러가지 GUI 메뉴트리 출력 | Int, | 32bit 정수 |
| Trans | 서버로 전송할 입력된 사용자, 테이블, 레시피 정보, 또는 주문목록 | Boolean Boolean Boolean Boolean DataStruct(p erson, table, recipe, order) | True, false True, false True, false True, false 각각의 구조체 |

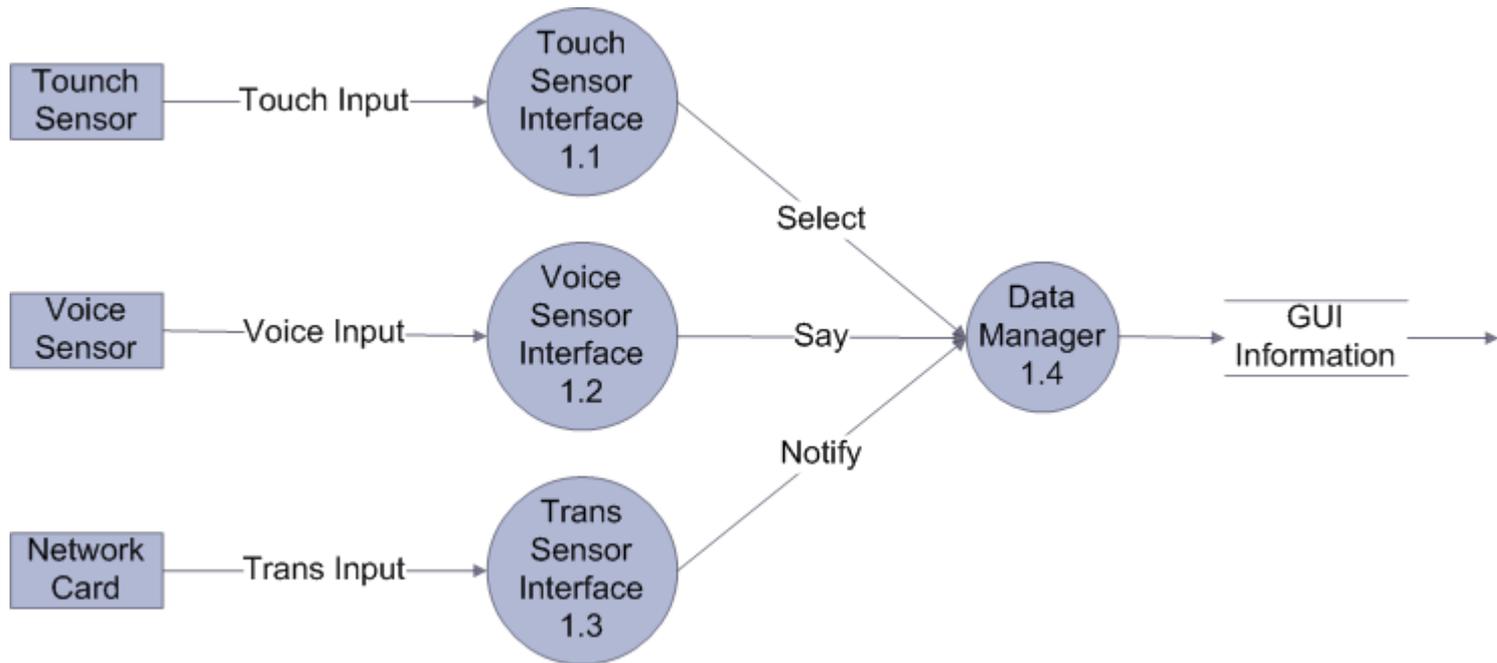
DFD Level 0



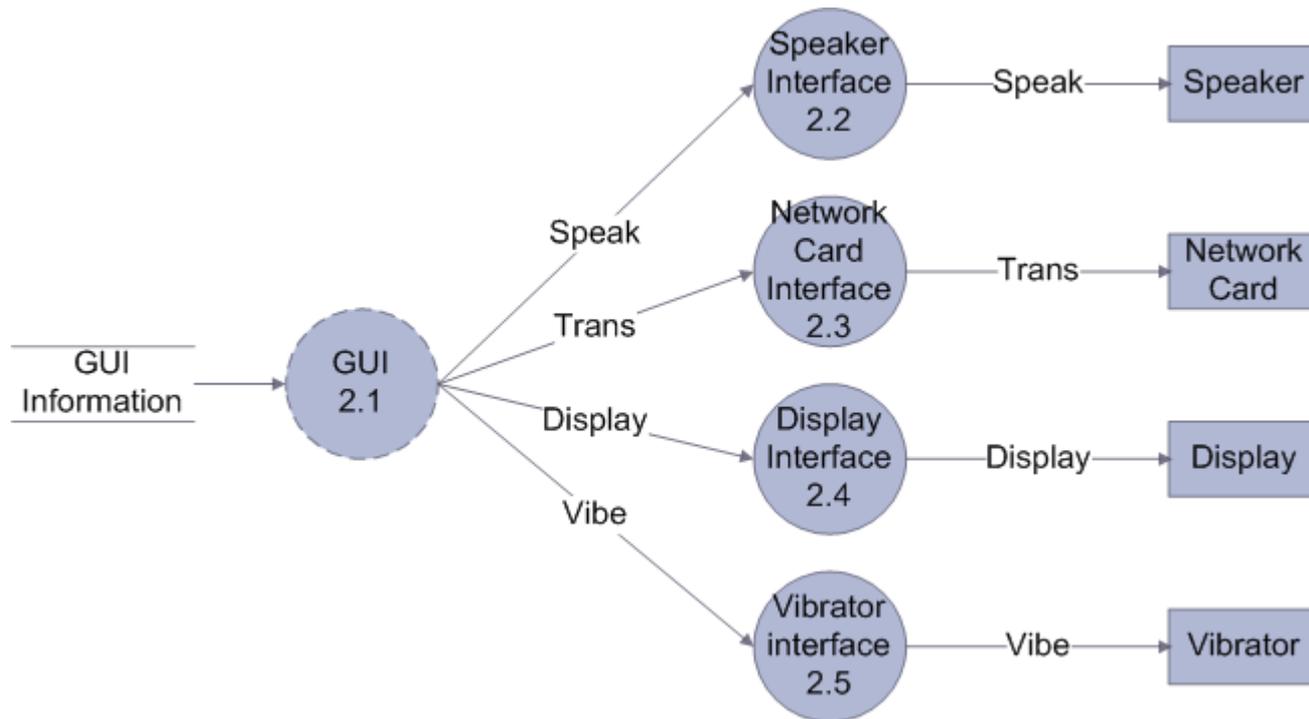
DFD Level 1



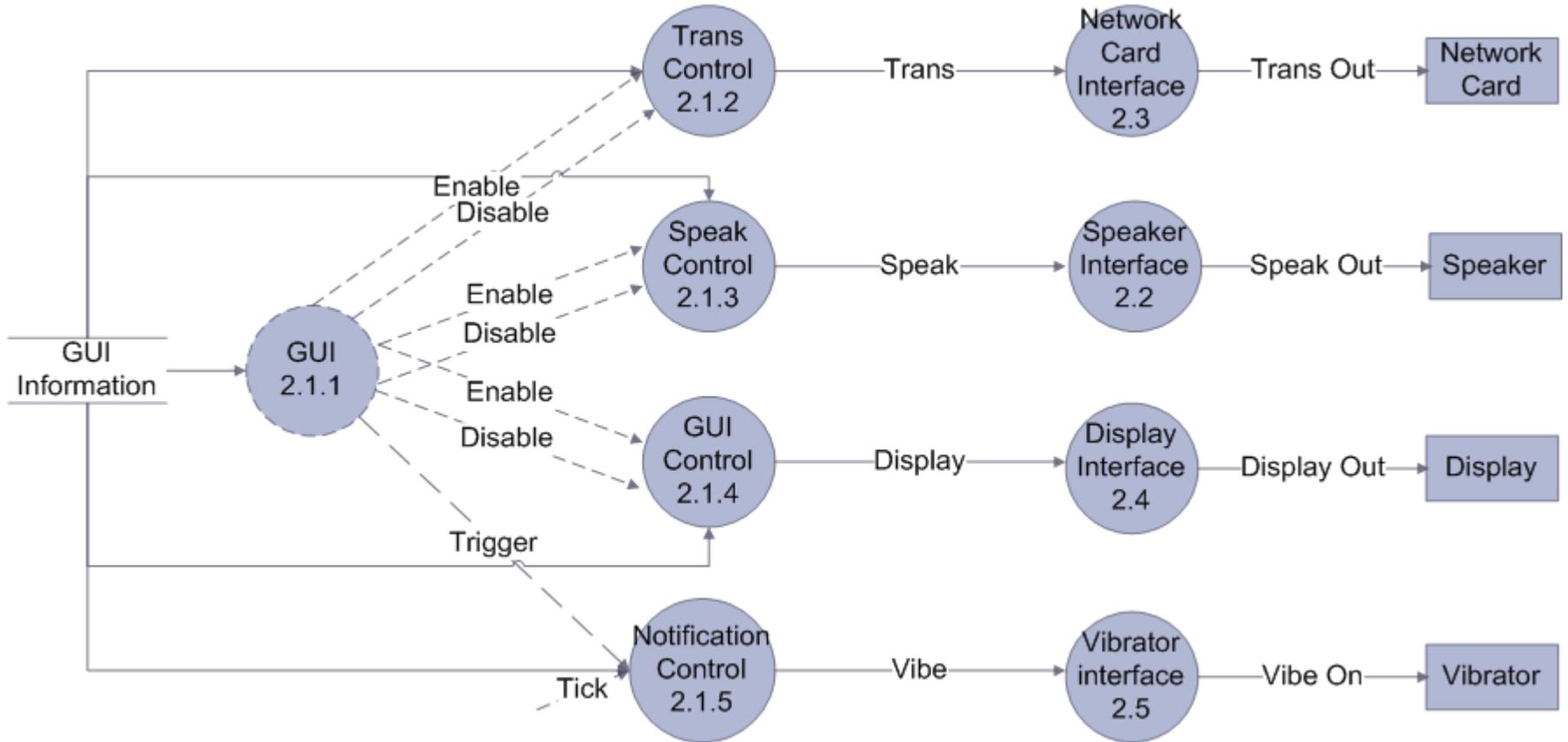
DFD Level 2.1



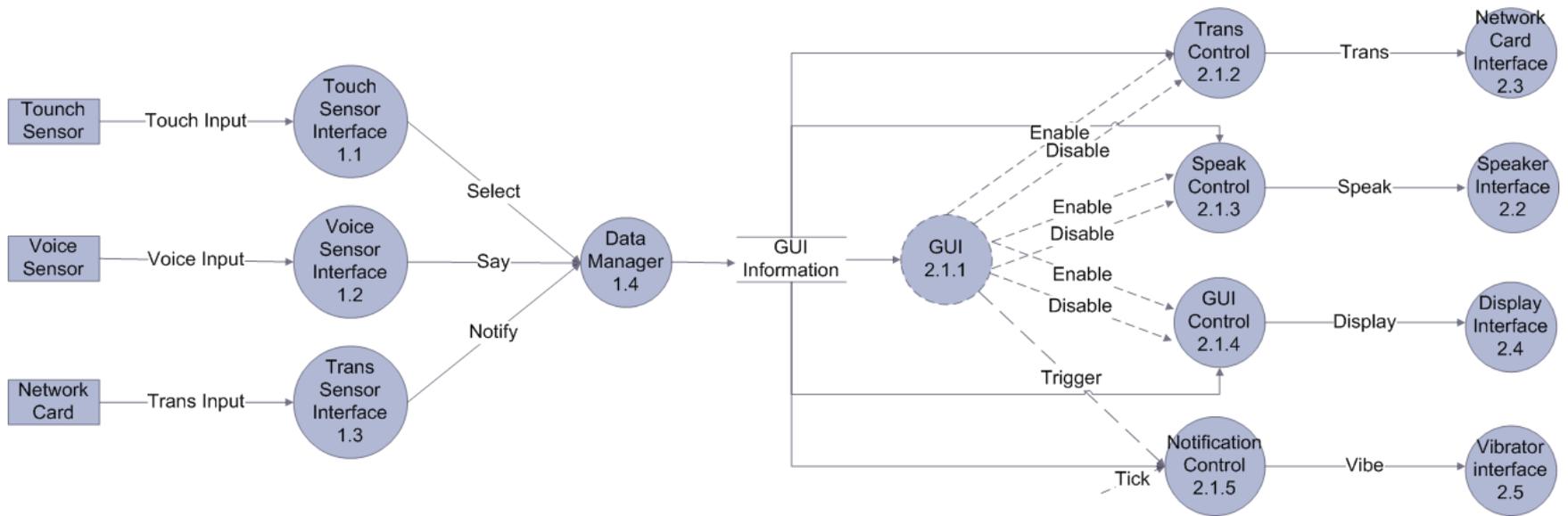
DFD Level 2.2



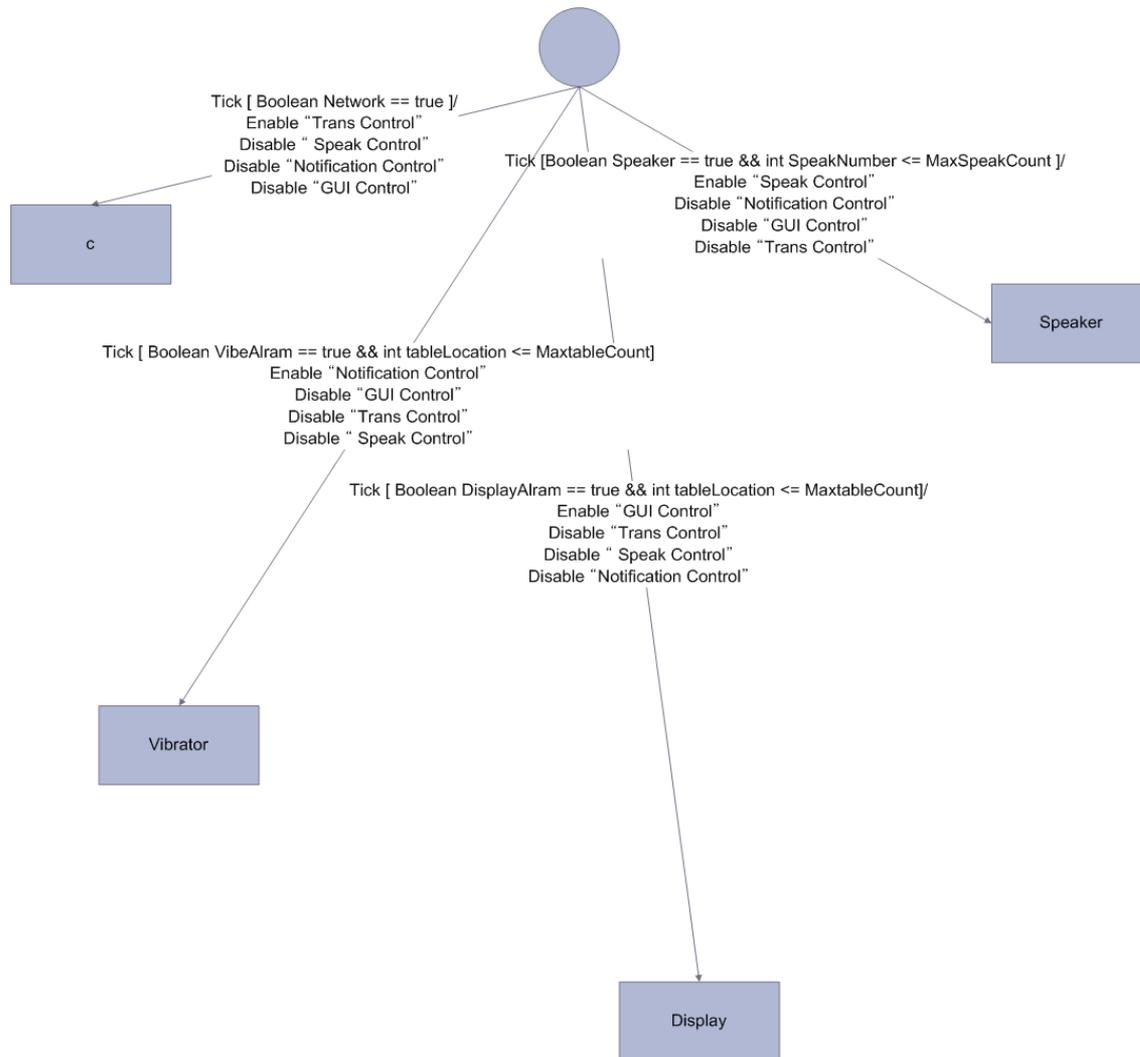
DFD Level 3



DFD Level 4



Finite State Machine - IPAD



Process Details

| | |
|---------------------|--|
| Reference No. | 1.1 |
| Name | Touch Sensor Interface |
| Input | Touch Input |
| Output | Select |
| Process Description | iPad의 Touch Sensor로부터 x, y 좌표를 입력받아 GUI 화면의 어떤 메뉴를 선택하였는지 처리하여 DataManager로 보낸다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 1.2 |
| Name | Voice Sensor Interface |
| Input | Voice Input |
| Output | Say |
| Process Description | 아날로그 음성신호를 입력받아 GUI 메뉴트리에서 해당 입력에 해당하는 메뉴를 처리하여 DataManager로 보낸다. |

| Reference No. | 1.3 |
|---------------------|---|
| Name | Trans Sensor Interface |
| Input | Trans Input |
| Output | Notify |
| Process Description | Server에서 전송받은 Notification Data를 Data Manager로 보낸다. |

| Reference No. | 1.4 |
|---------------------|--|
| Name | Data Manager |
| Input | Select, Say, Notify |
| Output | GUI Information |
| Process Description | Touch Sensor interface, Voice Sensor interface, Trans Sensor interface에서 받은 Data를 가지고 GUI Information을 구성한다. |

| Reference No. | 2.1.1 |
|---------------------|---|
| Name | GUId |
| Input | GUI Information |
| Output | Enable, Disable, Trigger |
| Process Description | GUI Information을 받아서 각 Controller로 해당 Output정보를 보내는 역할을 한다. |

| Reference No. | 2.1.2 |
|---------------------|---|
| Name | Trans Control |
| Input | Enable, Disable |
| Output | Trans (+Data Structure) |
| Process Description | Enable신호가 들어오면 GUI Information에서 전송할 정보를 가공하여 Network Card Interface로 정보를 전달한다. |

| | 1.3 |
|---------------------|---|
| Name | Trans Sensor Interface |
| Input | Trans Input |
| Output | Notify |
| Process Description | Server에서 전송받은 Notification Data를 Data Manager로 보낸다. |

| Reference No. | 1.3 |
|---------------------|---|
| Name | Trans Sensor Interface |
| Input | Trans Input |
| Output | Notify |
| Process Description | Server에서 전송받은 Notification Data를 Data Manager로 보낸다. |

| Reference No. | 2.1.3 |
|---------------------|--|
| Name | Speak Control |
| Input | Enable, Disable |
| Output | Speak |
| Process Description | Enable신호가 들어오면 GUI information에서 필요한 정보를 (SpeakNumber:int)를 사용해 SpeakControl에서 해당되는 음성정보를 Speaker Interface로 전달한다. |

| Reference No. | 2.1.4 |
|---------------------|--|
| Name | GUI Control |
| Input | Enable, Disable |
| Output | Display |
| Process Description | Enable신호가 들어오면 GUI information에서 필요한 정보를 (DisplayNumber:int)를 사용해 GUI Tree에서 해당되는 메뉴정보를 Display Interface로 전달한다. |

| Reference No. | 2.1.5 |
|---------------------|-----------------------------------|
| Name | Notification Control |
| Input | Trigger |
| Output | Vibrate |
| Process Description | trigger가 들어오면 Vibrator로 신호를 전달한다. |

| Reference No. | 2.2 |
|---------------------|----------------------------|
| Name | Speaker Interface |
| Input | Speak |
| Output | Speak Out |
| Process Description | Speak를 가공하여 Speaker로 전달한다. |

| Reference No. | 2.3 |
|---------------------|------------------------------|
| Name | Network Card Interface |
| Input | Trans (+Data Structure) |
| Output | Trans Out (+Data Structure) |
| Process Description | Trans정보를 가공하여 네트워크 카드로 전달한다. |

| Reference No. | 2.4 |
|---------------------|---|
| Name | Display Interface |
| Input | Display |
| Output | Display Out |
| Process Description | Display는 이미 지정되어있는 GUI트리 중 특정한 화면을 지칭하며 이것을 가공하여 Display 화면으로 전달한다. |

| | |
|---------------------|------------------------------|
| Reference No. | 2.5 |
| Name | Vibrator Interface |
| Input | Vibe |
| Output | Vibrate Out |
| Process Description | Vibe정보를 가공하여 Vibrator로 전달한다. |

Data Dictionary - IPAD

| Input/Output Event | Description | Format/Type |
|--------------------|---|--|
| Touch Input | iPad에서 Touch Sensor의 입력을 받는다. 데이터 타입은 x, y 좌표 값이다. | int x, int y boolean display |
| Voice Input | 아날로그 음성신호를 입력받는다. | int voiceNumber boolean speak |
| Trans Input | Server로부터 Notification 정보를 가지고 있는 Data Structure 형식의 Data를 전송받는다. | Data Structure{ boolean vibAlram boolean displayAlram int tableLocation} boolean network |

Data Dictionary - IPAD

| Input/Output Event | Description | Format/Type |
|--------------------|---|--|
| Speak | Speaker를 통해 저장된 음성을 재생한다. | int speakNumber |
| Trans | Network를 통해 Server로 Data를 전송한다. 각종 주문 정보와 4개의 Data Structure 타입 중에 Boolean 변수를 이용하여 하나의 Data Structure 타입을 선택한다. | int coffeeNumber int tableCount boolean person boolean recipe boolean table boolean order Kind of Data Structure : Person, Table Recipe, Order |
| Display | Display를 통해 GUI를 표시한다. | int displayNumber |
| Vibrate | Vibrator를 진동시킨다. | boolean vibrate |

Server Part

Requirement Definition-server

Network Card 가 영향을 주는 출력

Network Card

네트워크 카드를 통하여 들어온 데이터는 3종류로 구분할 수 있다.

1. iPad 에서 전송된 매장 관리 정보.
2. iPad 에서 전송된 주문 정보.
3. iPad 에서 전송된 요청.(호출 등)

해당 정보는 데이터 처리 후 모두 네트워크 카드를 통하여 iPad와 Coffee Machine에 전송된다.

Requirement Definition-server

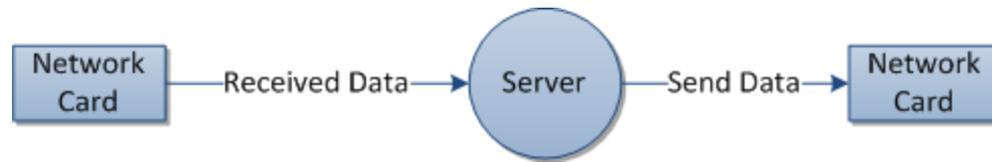
Network Card가 작동하는 경우

Network Card

Server를 통하여 가공된 정보나 기존 Server에 저장된 정보를 요청하는 프로세스의 경우 데이터를 커피 머신과 iPad에 보낸다.

1. To Coffee Machine : 오더가 있을 경우, 기존의 데이터에서 recipe 정보를 읽어들이어, Coffee Machine과 통신을 한다.
2. To iPad : iPad로 정보를 전송하는 경우는 사용자 요청이나 시스템 오류의 두 가지 경우다.

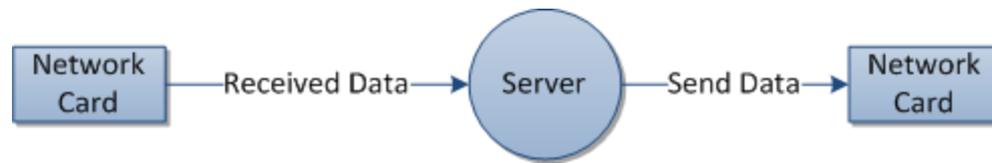
System Context Diagram



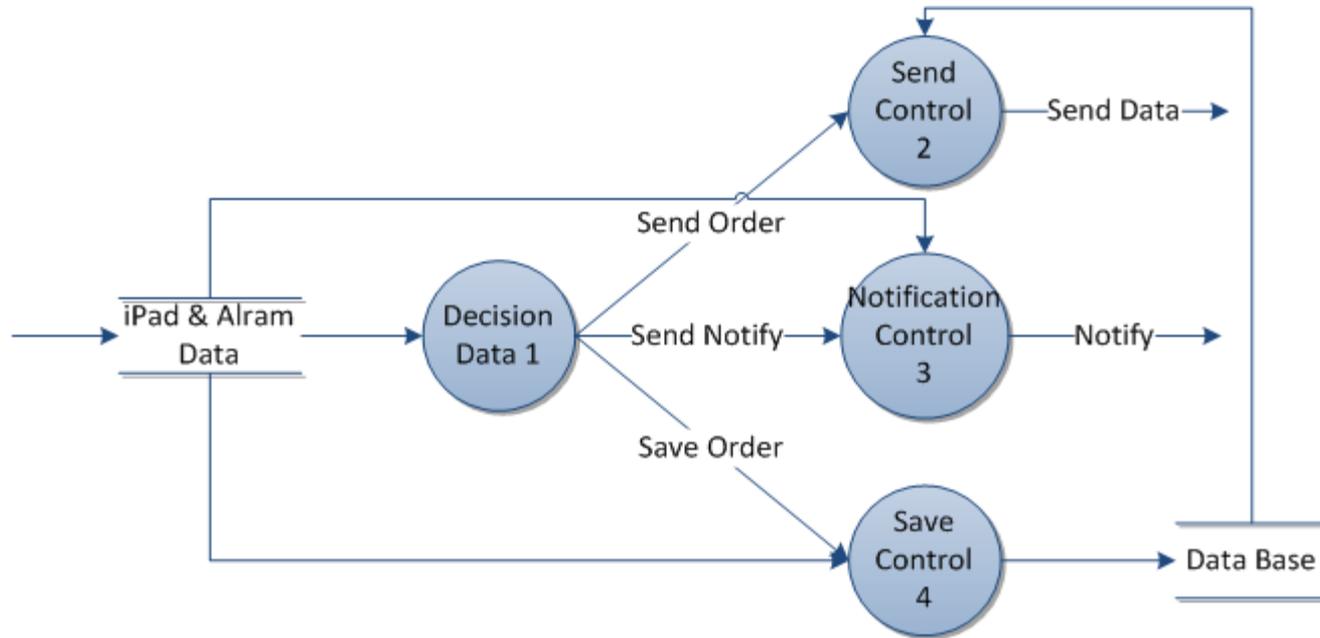
Event List

| 정보 | 설명 | 데이터형 | 범위 |
|---------------|---|--|---|
| Received Data | iPad 를 통하여 전송 받은 데이터로 일정한 자료형을 가진다. Boolean 형태로 받은 자료로 어떤 처리를 할지를 정하게 된다. | Boolean, Boolean, Boolean, Boolean, Data Struct{person, table, recipe, order} | True/False, True/False, True/False, True/False, 각각의 구조체 |
| Send Data | Server에서 처리된 데이터는 Coffee Machine이나 iPad에 보내진다. 처리된 데이터는 각각의 Boolean 데이터에 의해 결정되어 행동하게 된다. | Boolean, Boolean, Boolean, Data Struct{recipe, order} | True/False, True/False, True/False, 각각의 구조체 |

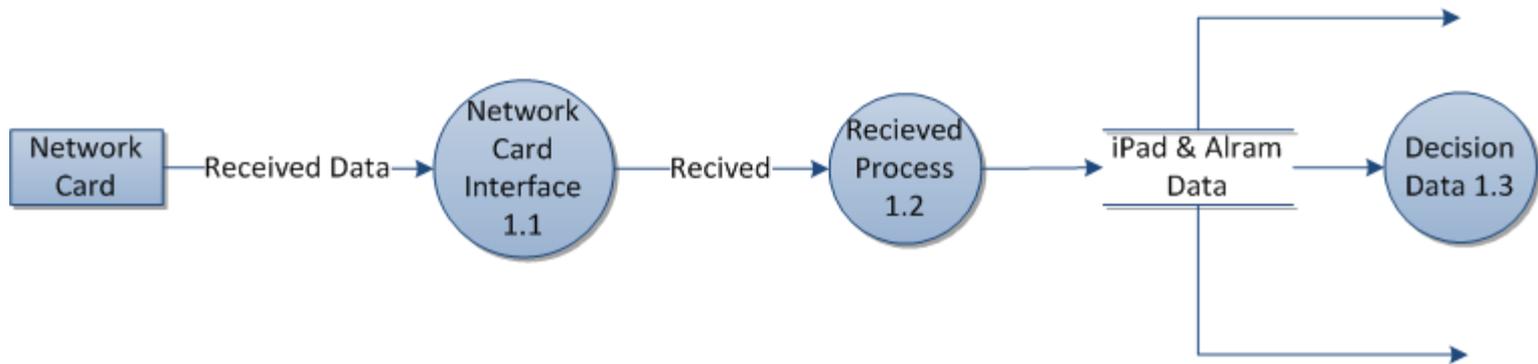
DFD Level 0



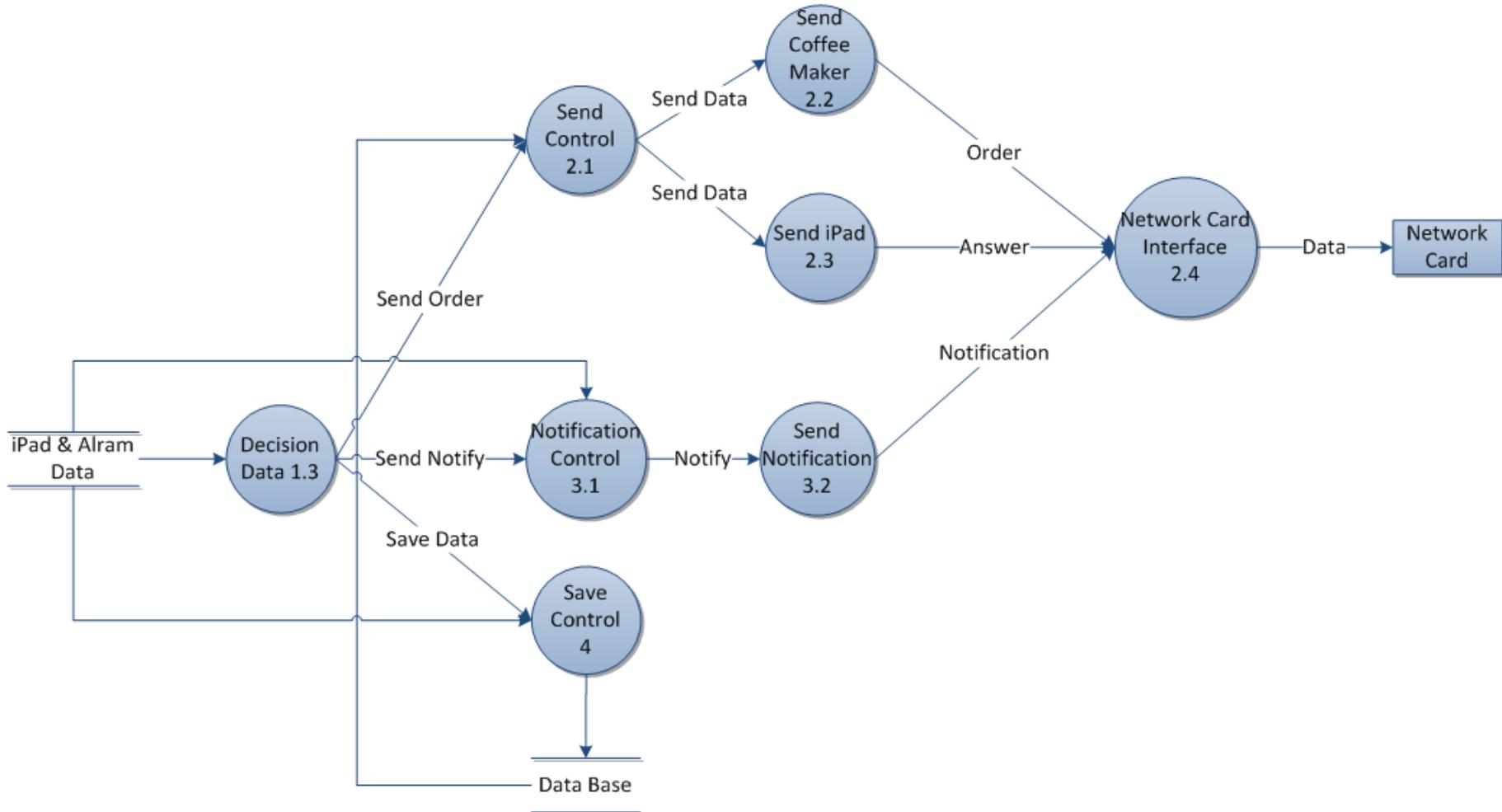
DFD Level 1



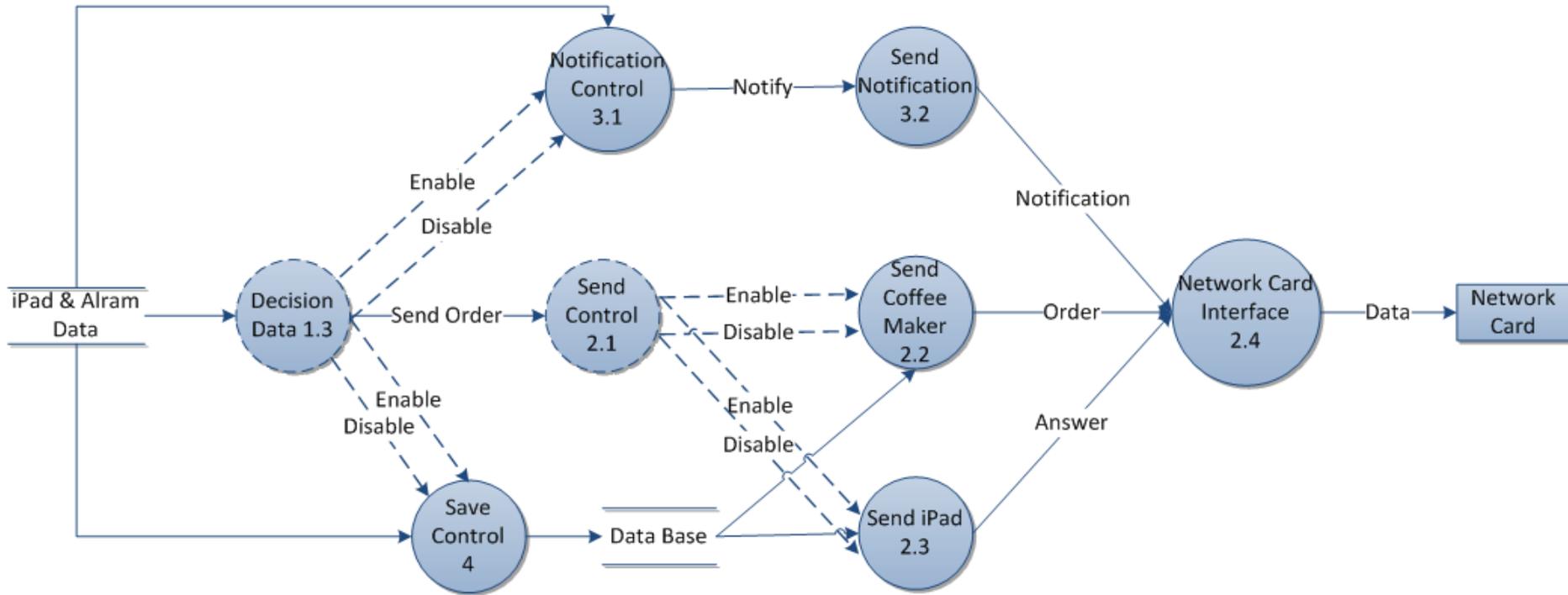
DFD Level 2.1



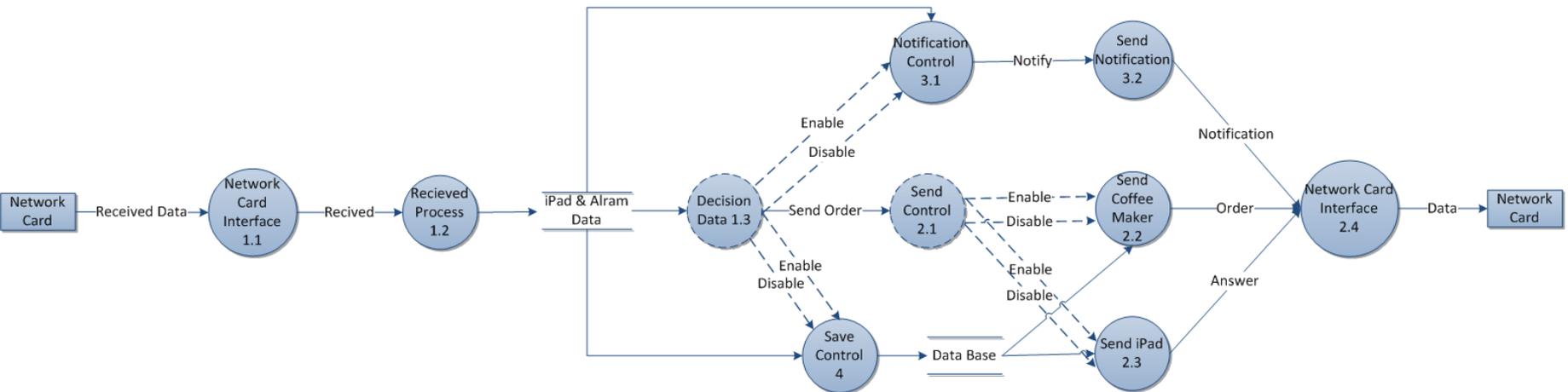
DFD Level 2.2



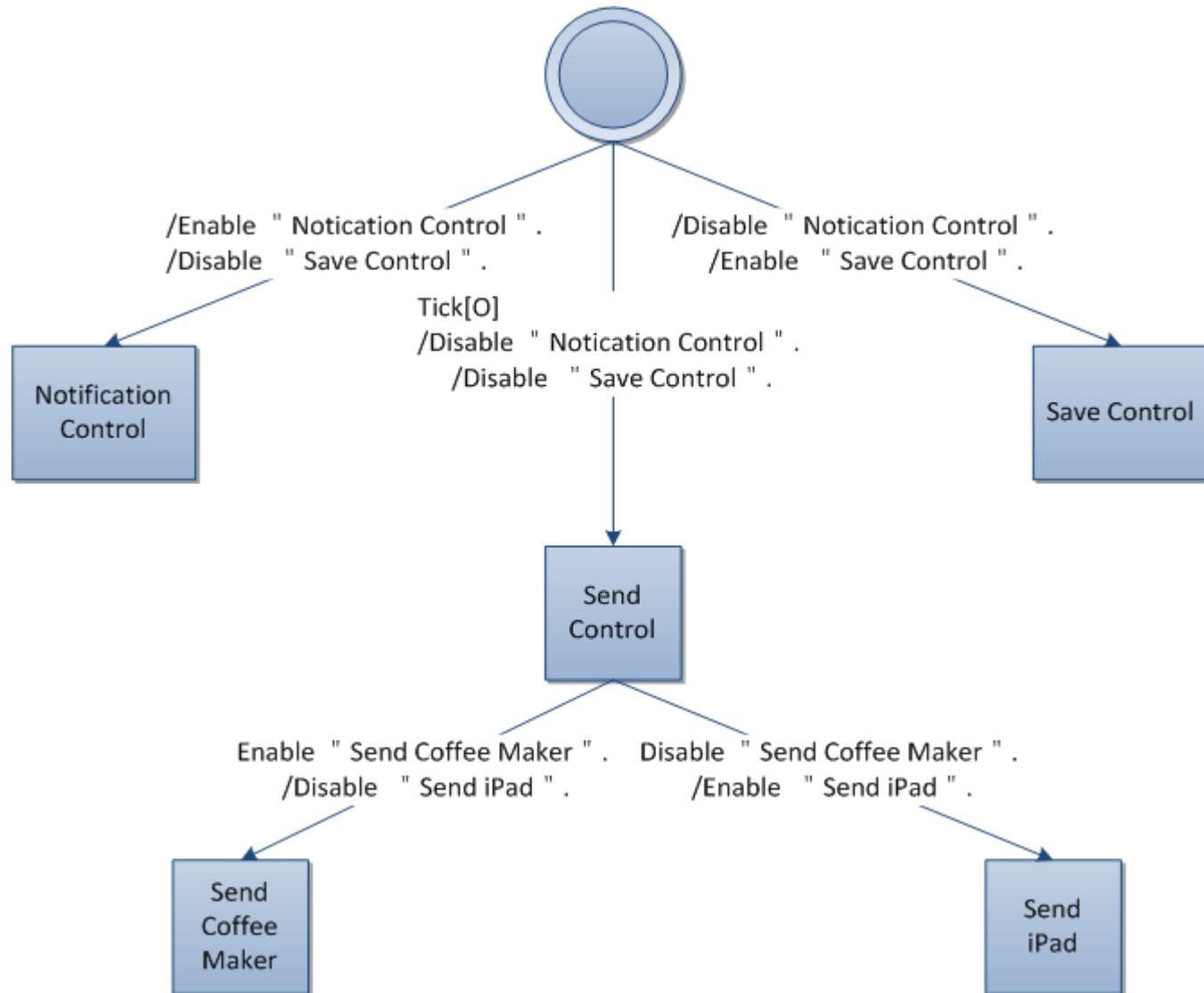
DFD Level 3



DFD Level 3(Server Total)



Finite State Machine - Server



Process Details

| Reference No. | 1.1 |
|---------------------|---|
| Name | Network Card Interface |
| Input | Received Data |
| Output | Received |
| Process Description | Network Card를 통하여 입력받은 데이터를 사용자가 처리 가능한 데이터 형태로 번역한다. |

| Reference No. | 1.2 |
|---------------------|---|
| Name | Received Process |
| Input | Received |
| Output | iPad & Alram Data |
| Process Description | Network Card를 통하여 전달받은 데이터를 정리하여 "iPad&Alram Data"에 저장한다. |

| Reference No. | 1.3 |
|---------------------|---|
| Name | Decision Data |
| Input | iPad&Alram Data |
| Output | Send Order, Enable, Disable, |
| Process Description | iPad & Alram Data에 저장된 데이터를 판별하여 Notification Control이나 Save Control을 Enable 또는 Disable 시켜 주고, 그렇지 않을 경우, Send Sontrol에게 데이터를 전달한다. |

| Reference No. | 2.1 |
|---------------------|---|
| Name | Send Control |
| Input | Send Order |
| Output | Enable, Disable |
| Process Description | Decision Control을 통하여 전달받은 데이터를 판별하여 Coffee Machine에 보낼지 iPad에 보낼지 Enable, Disable을 결정한다. |

| Reference No. | 2.2 |
|---------------------|---|
| Name | Send Coffee Macker |
| Input | Enable, Disable, DataBase |
| Output | Order |
| Process Description | Enable이 되면 DataBase에 저장되어 있는 recipe를 읽어와 해당 내용을 분석하여 커피 머신에게 주기적인 통신을 수행한다. |

| Reference No. | 2.3 |
|---------------------|---|
| Name | Send iPad |
| Input | Enable, Disable, DataBase |
| Output | Answer |
| Process Description | Enable이 된 경우, Data Base에 저장되어 있는 모든 Order정보를 요청한 iPad에게 전송한다. |

| | |
|----------------------|--|
| Reference No. | 2.4 |
| Name | Network Card Interface |
| Input | Notification, Order, Answer |
| Output | Data |
| Process Description | Network Card Interface로 입력되는 모든 데이터는 한 시점에 한 가지만 입력되게 되어 있기 때문에, 해당 데이터를 받게 되면 그 기능에 맞게 데이터가 전송될 수 있도록 데이터를 변경하여 Network Card에 전달하낱. |

| | |
|----------------------|---|
| Reference No. | 3.1 |
| Name | Notification Control |
| Input | Enable, Disable, iPad & Alarm Data |
| Output | Notify |
| Process Description | Enable 되면 iPad & Alarm Data를 읽어와 해당 알람에 대한 내용을 읽어 구조체 형식의 Notify를 전송한다. |

| Reference No. | 3.2 |
|---------------------|---|
| Name | Send Notification |
| Input | Notify |
| Output | Notification |
| Process Description | 이전 프로세스에서 받은 데이터를 Network card Interface가 확인할 수 있는 형태의 정보로 변환하여 전송한다. |

| Reference No. | 4 |
|---------------------|---|
| Name | Save Control |
| Input | Enable, Disable, iPad & Alarm Data |
| Output | DataBase |
| Process Description | Enable이 되면 iPad & Alarm Data에 있는 정보를 모두 DataBase에 저장한다. |

Data Dictionary - Server

| Input/Output Event | Description | Format/Type |
|--------------------|---|----------------------------|
| Received Data | iPad로부터 NetworkCard로 전송받은 데이터. | Boolean and Data Structure |
| iPad&Alram Data | Received Process를 통해 가공된 Received Data 정보. iPad에서 전송된 주문 정보와 Alram 정보를 가지고 있다. | Boolean and Data Structure |
| Send Order | Send Control으로 전송될 데이터. CoffeeMaker로 전송될 데이터인지 iPad로 전송될 데이터인지 Send Control에서 제어된다. | Boolean and Data Structure |
| Notify | Notification Control이 Enable 일 때 iPad&Alram Data에서 추출된 알람정보. 이 정보는 SendNotification으로 전송된다. | Boolean and Data Structure |
| Notification | SendNotification에서 가공된 Notify데이터. NetworkCard Interface로 전송된다. | Boolean and Data Structure |

Data Dictionary - Server

| Input/Output Event | Description | Format/Type |
|--------------------|---|----------------------------|
| Order | Send Coffee Maker가 Enable 일 때 iPad&Alram Data에서 추출된 주문정보. 이 정보는 NetworkCard로 전송된다. | Boolean and Data Structure |
| Answer | iPad로 보내어질 주문 리스트 정보. NetworkCard로 전송된다. | Boolean and Data Structure |
| Send Data | NetworkCard Interface에서 들어온 데이터를 가공하여 CoffeeMaker로 전송할 데이터. | Boolean and Data Structure |

Coffee Machine Part

Requirement Definition

| Network Card가 영향을 주는 출력 | |
|-------------------------|-----------|
| Cup Slot | 컵을 셋팅한다. |
| Water | 물을 넣는다. |
| Milk | 우유를 넣는다. |
| Ice | 얼음을 넣는다. |
| Steam | 스팀을 넣는다. |
| Coffee | 커피를 넣는다. |
| Mocha | 모카를 넣는다. |
| Caramel | 카라멜을 넣는다. |
| Syrup | 시럽을 넣는다. |
| FreshCream | 생크림을 넣는다. |

Requirement Definition

Cup slot이 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다.

Water가 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다

Milk가 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다

Ice가 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다

Steam이 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다

Requirement Definition

Coffee이 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다.

Mocha가 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다

Caramel이 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다

Syrup이 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다

FreshCream 작동하는 경우

NetWork Card

비트플래그에 해당신호가 들어온다

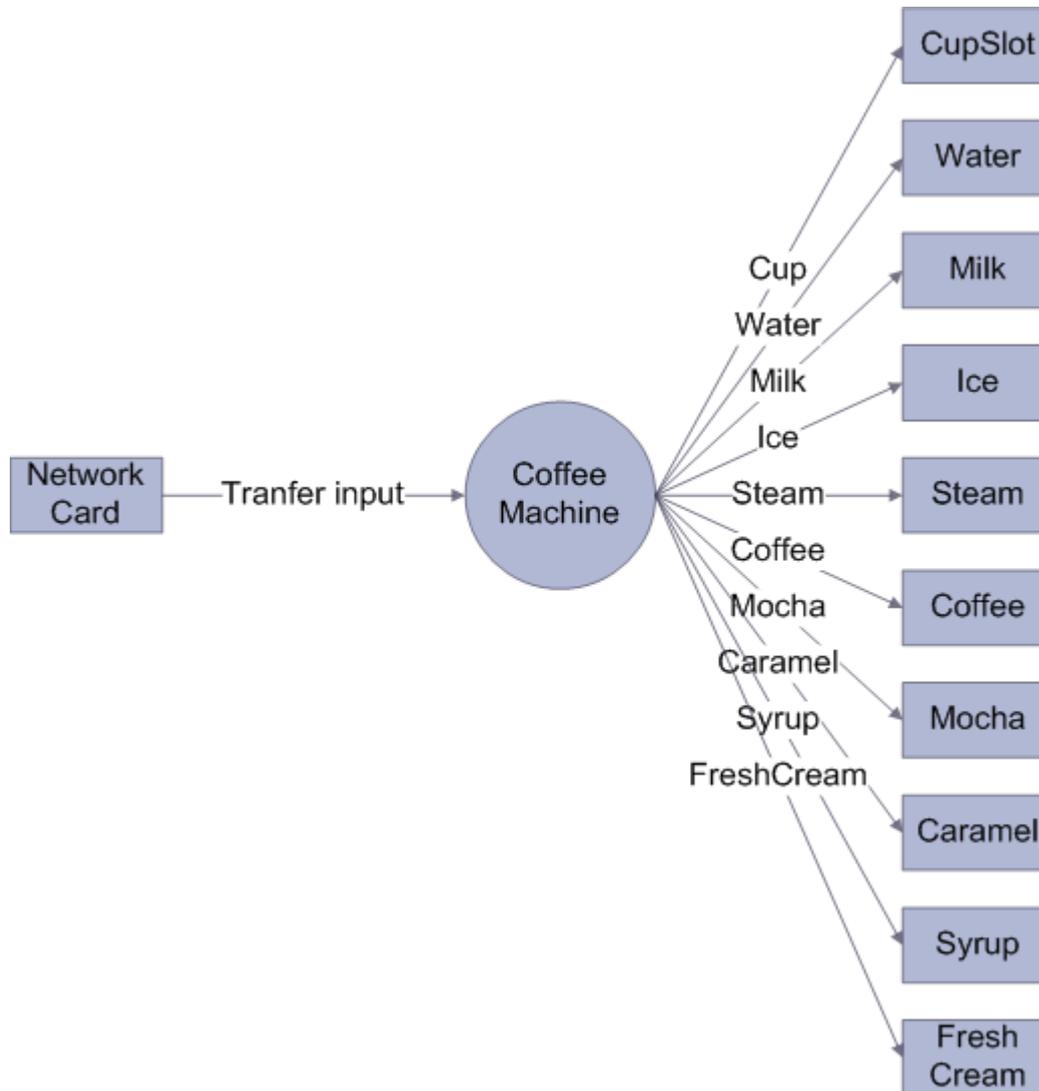
Event List

| 정보 | 설명 | 데이터형 | 범위 |
|----------------|------------------------|--------------------|----------|
| Transper Input | 서버에서 전송된 oneBitFlag | oneBitFlag[1 0] | 0 ~ 1024 |

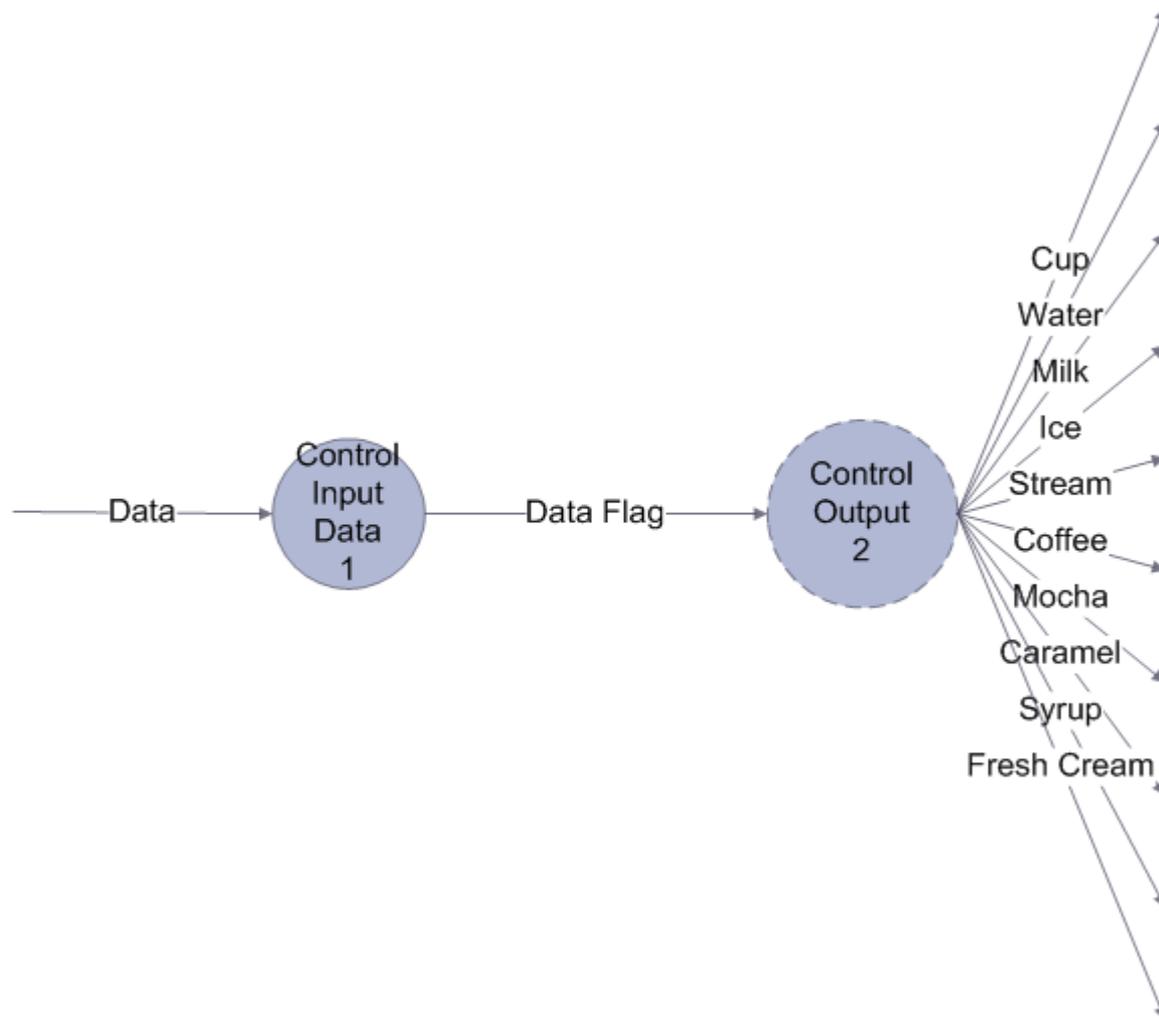
Event List

| 정보 | 설명 | 데이터형 | 범위 |
|------------|-----------------|---------|-------------|
| Cup Slot | 컵을 셋팅한다. | Boolean | True, false |
| Water | 물을 10ml 넣는다. | Boolean | True, false |
| Milk | 우유를 10ml 넣는다. | Boolean | True, false |
| Ice | 얼음슬롯을 2초 넣는다. | Boolean | True, false |
| Steam | 스팀을 10초동안 넣는다. | Boolean | True, false |
| Coffee | 에스프레소 15ml 넣는다. | Boolean | True, false |
| Mocha | 모카를 2g 넣는다. | Boolean | True, false |
| Caramel | 카라멜을 2g 넣는다. | Boolean | True, false |
| Syrup | 시럽을 5ml 넣는다. | Boolean | True, false |
| Freshcream | 생크림을 2g 넣는다. | Boolean | True, false |

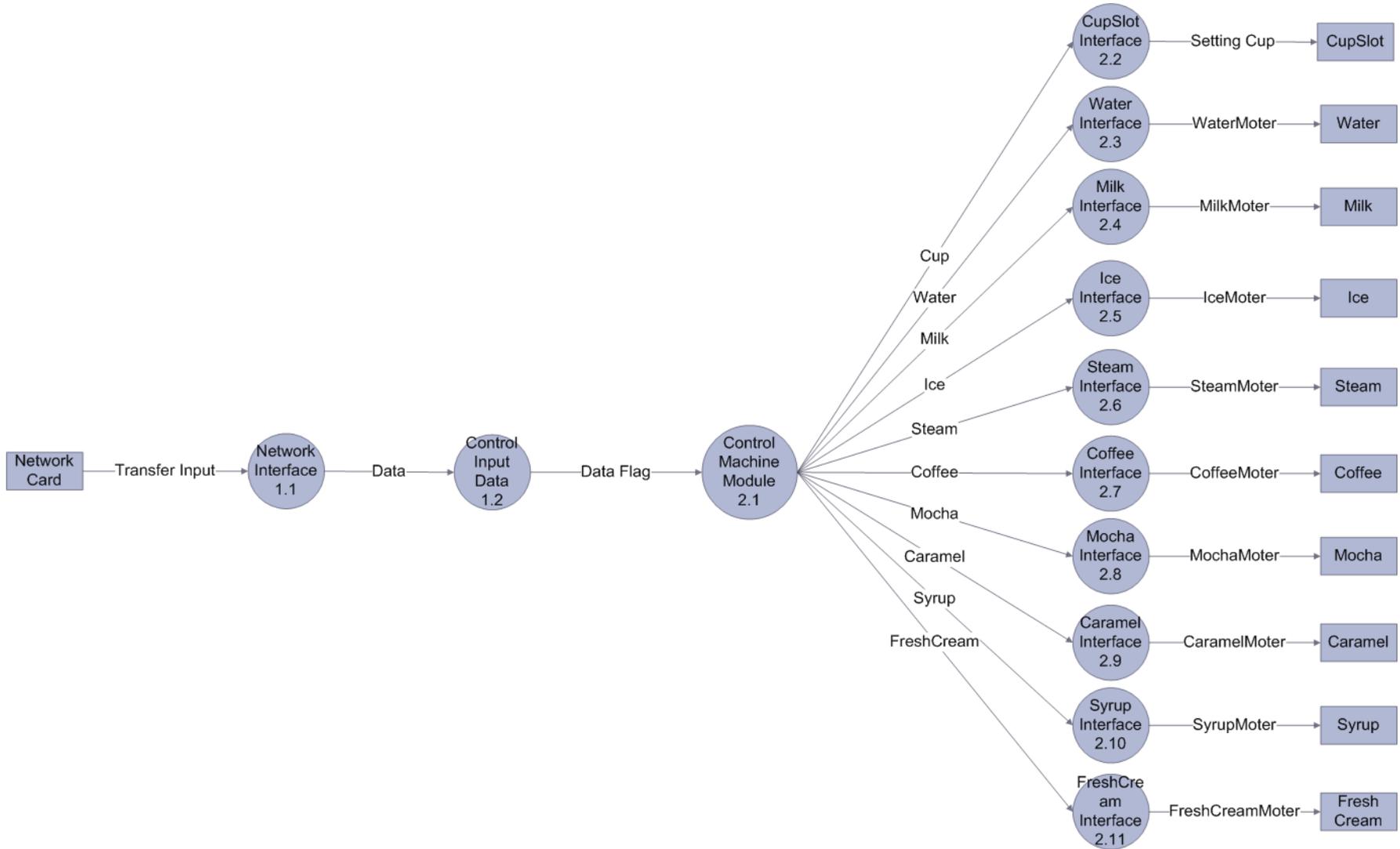
DFD Level 0



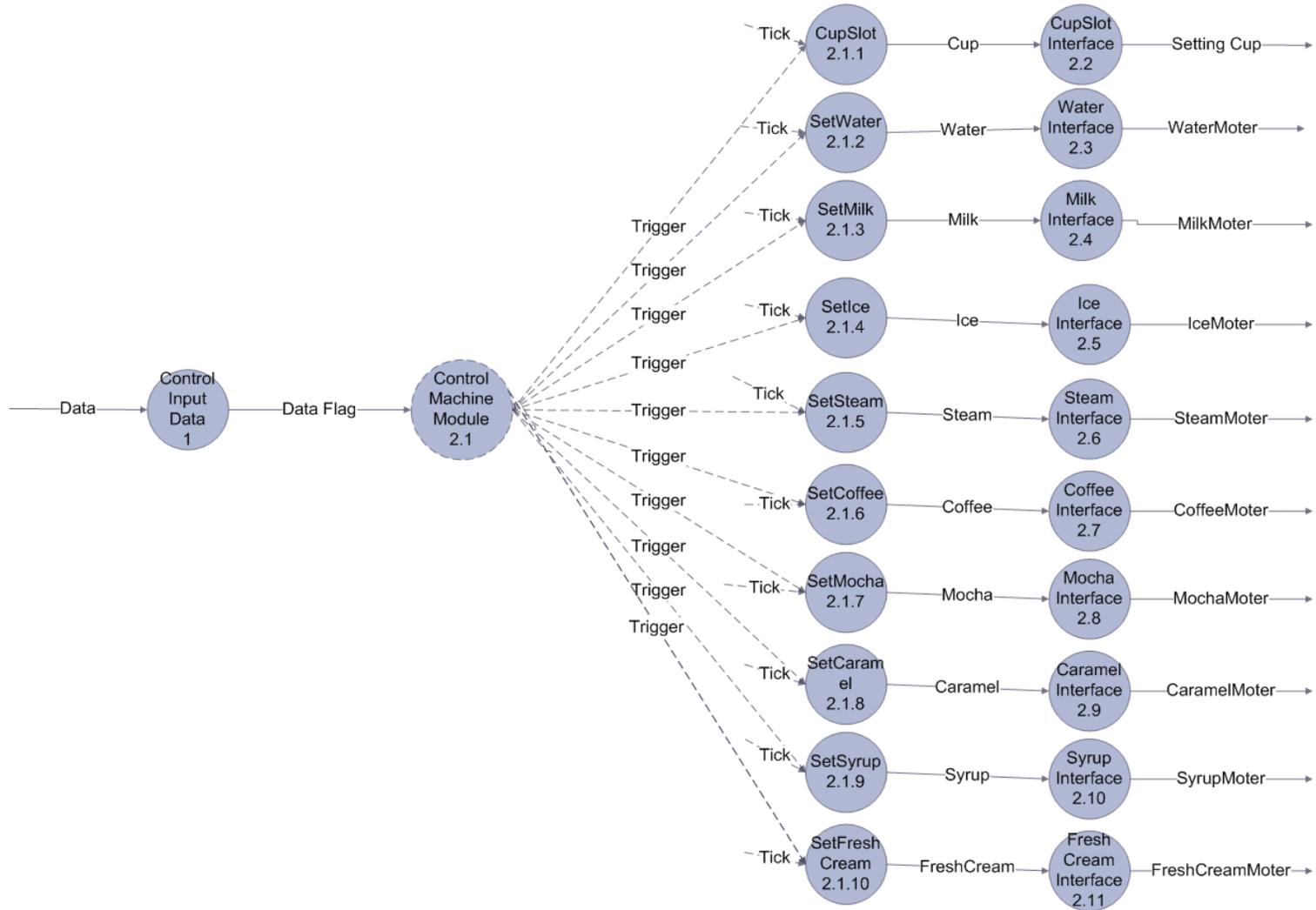
DFD Level 1



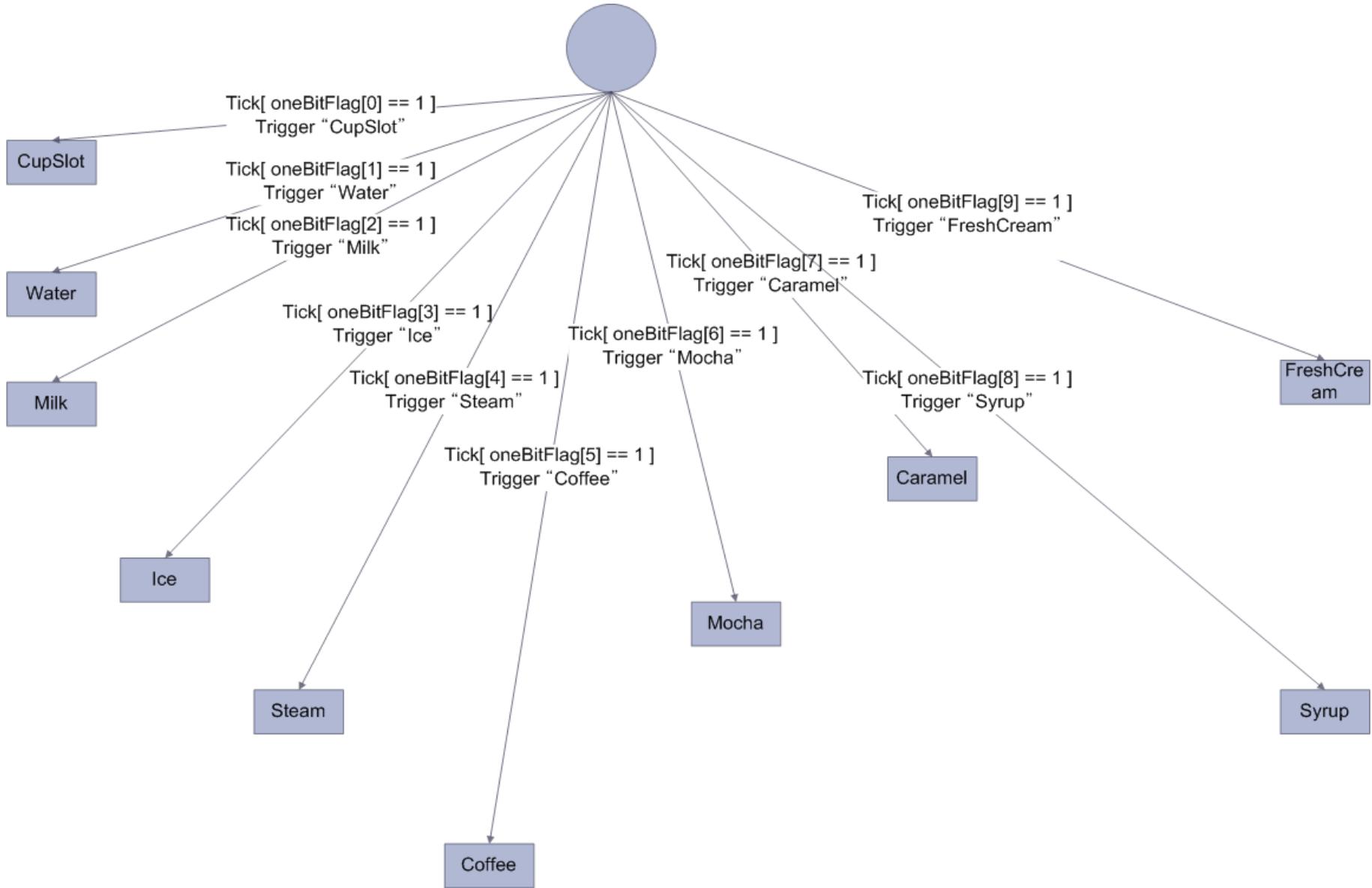
DFD Level 2



DFD Level 3



Finite State Machine–Coffee maker



Process Details

| | |
|---------------------|--|
| Reference No. | 1 |
| Name | Control Input Data |
| Input | Data |
| Output | Data Flag |
| Process Description | NetworkCard에서 받은 Data를 Control Machine Module에 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.1 |
| Name | Control Machine Module |
| Input | Data Flag |
| Output | trigger |
| Process Description | Control Input Data에서 받은 Data Flag를 분석하여 해당 컨트롤로 trigger를 보낸다. |

Process Details

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.2 |
| Name | CupSlot |
| Input | trigger, tick |
| Output | Cup |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Cup 신호를 CupSlot Interface로 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.3 |
| Name | SetWater |
| Input | trigger, tick |
| Output | Water |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Water 신호를 Water Interface로 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.4 |
| Name | SetMilk |
| Input | trigger, tick |
| Output | Milk |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Milk 신호를 Milk Interface로 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.5 |
| Name | SetIce |
| Input | trigger, tick |
| Output | Ice |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Ice 신호를 Ice Interface로 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.6 |
| Name | SetSteam |
| Input | trigger, tick |
| Output | Steam |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Steam 신호를 Steam Interface로 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.7 |
| Name | SetCoffee |
| Input | trigger, tick |
| Output | Coffee |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Coffee 신호를 Coffee Interface로 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.8 |
| Name | SetMocha |
| Input | trigger, tick |
| Output | Mocha |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Mocha 신호를 Mocha Interface로 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.9 |
| Name | SetCaramel |
| Input | trigger, tick |
| Output | Caramel |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Caramel 신호를 Caramel Interface로 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.10 |
| Name | SetSyrup |
| Input | trigger, tick |
| Output | Syrup |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Syrup 신호를 Syrup Interface로 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.1.11 |
| Name | SetFreshCream |
| Input | trigger, tick |
| Output | FreshCream |
| Process Description | trigger로 활성화되어 FreshCream 신호를 FreshCream Interface로 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|--|
| Reference No. | 2.1.12 |
| Name | Notify Check |
| Input | trigger, tick |
| Output | Notification |
| Process Description | trigger로 활성화되어 Notification 신호를 Network Interface로 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.2 |
| Name | CupSlot Interface |
| Input | Cup |
| Output | Setting Cup |
| Process Description | CupSlot으로부터 Cup 신호를 받아 SettingCup 신호를 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.3 |
| Name | Water Interface |
| Input | Water |
| Output | WaterMoter |
| Process Description | SetWater로부터 Water 신호를 받아 WaterMoter 신호를 전송한다. |

| | |
|---------------------|--|
| Reference No. | 2.4 |
| Name | Milk Interface |
| Input | Milk |
| Output | MilkMoter |
| Process Description | SetMilk로부터 Milk 신호를 받아 MilkMoter 신호를 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.5 |
| Name | Ice Interface |
| Input | Ice |
| Output | IceMoter |
| Process Description | SetIce로부터 Ice 신호를 받아 IceMoter 신호를 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.6 |
| Name | Steam Interface |
| Input | Steam |
| Output | SteamMoter |
| Process Description | SetSteam로부터 Steam 신호를 받아 SteamMoter 신호를 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|--|
| Reference No. | 2.7 |
| Name | Coffee Interface |
| Input | Coffee |
| Output | CoffeeMoter |
| Process Description | SetCoffee로부터 Coffee 신호를 받아 CoffeeMoter 신호를 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.8 |
| Name | Mocha Interface |
| Input | Mocha |
| Output | MochaMoter |
| Process Description | SetMocha로부터 Mocha 신호를 받아 MochaMoter 신호를 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.9 |
| Name | Caramel Interface |
| Input | Caramel |
| Output | CaramelMoter |
| Process Description | SetCaramel로부터 Caramel 신호를 받아 CaramelMoter 신호를 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.10 |
| Name | Syrup Interface |
| Input | Syrup |
| Output | SyrupMoter |
| Process Description | SetSyrup로부터 Syrup 신호를 받아 SyrupMoter 신호를 전송한다. |

Process Details

| | |
|---------------------|--|
| Reference No. | 2.11 |
| Name | FreshCream Interface |
| Input | FreshCream |
| Output | FreshCreamMoter |
| Process Description | SetFreshCream로부터 FreshCream 신호를 받아 FreshCreamMoter 신호를 전송한다. |

| | |
|---------------------|---|
| Reference No. | 2.12 |
| Name | Network Interface |
| Input | Notification |
| Output | Notify |
| Process Description | SetFreshCream로부터 FreshCream 신호를 받아 Nofity 신호를 NetwrokCard로 전송한다 |

Data Dictionary - CoffeeMaker

| Input/Output Event | Description | Format/Type |
|--------------------|----------------------------------|--------------------|
| Transfer Input | Server에서 전송된 One Bit Flag 정보이다 . | OneBitFlag |
| Cup | CupSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean cup |
| Water | WaterSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean water |
| Milk | MilkSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean milk |
| Ice | IceSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean ice |
| Steam | SteamSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean steam |
| Coffee | CoffeeSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean coffee |
| Mocha | MochaSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean mocha |
| Caramel | CaramelSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean caramel |
| Syrup | SyrupSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean syrup |
| FreshCream | FreshCreamdSlot 모듈을 활성화시킨다. | boolean freshcream |