

# **遊戲銷售平台 GAMLAB**

## **系統需求規格書**

### **Software Requirements Specification (SRS)**

**Version: 1.0**

<b>姓名</b>	<b>學號</b>	<b>E-mail</b>
<b>莊 永</b>	<b>107590005</b>	<b>t107590005@ntut.org.tw</b>
<b>劉恒育</b>	<b>107590007</b>	<b>robot881201@gmail.com</b>
<b>洪平彥</b>	<b>107590010</b>	<b>t107590010@ntut.org.tw</b>
<b>韓宗穎</b>	<b>107590018</b>	<b>f4f9115@gmail.com</b>
<b>康紘郡</b>	<b>107590031</b>	<b>t107590031@ntut.org.tw</b>
<b>林琨閔</b>	<b>107590033</b>	<b>sadq124329239@gmail.com</b>

**Department of Computer Science & Information Engineering  
National Taipei University of Technology**

**10/09/2020**

## 目錄 (Table of Contents)

<b>Section 1 簡介 (Introduction)</b>	<b>1</b>
1.1 目的 (Purpose)	1
1.2 系統名稱 (Identification)	1
1.3 概觀 (Overview)	1
1.4 符號描述 (Notation Description)	1
<b>Section 2 系統(System)</b>	<b>3</b>
<b>2.1 系統描述 (System Description)</b>	<b>3</b>
2.1.1 系統架構圖 (System Context Diagram)	3
<b>2.2 操作概念 (Operational Concepts)</b>	<b>4</b>
<b>2.3 設計限制 (Design, Data, and Implementation Constrains)</b>	<b>4</b>
<b>2.4 技術限制 (Technological Limitations)</b>	<b>4</b>
<b>2.5 介面需求 (Interface Requirements)</b>	<b>4</b>
2.5.1 使用者介面需求 (User Interfaces Requirements)	4
2.5.2 外部介面需求 (External Interface Requirements)	4
2.5.3 內部介面需求 (Internal Interface Requirements)	4
<b>2.6 功能性需求 (Functional Requirements)</b>	<b>4</b>
<b>2.7 非功能性需求 (Non-Functional Requirements)</b>	<b>5</b>
2.7.1 效能需求 (Performance Requirements)	5
2.7.2 測試需求 (Test Requirements)	5
<b>2.8 其他需求 (Other Requirements)</b>	<b>5</b>
2.8.1 環境需求 (Environmental Requirement)	5
2.8.2 安裝需求 (Installation Requirement)	5
<b>Glossary</b>	<b>6</b>
<b>References</b>	<b>7</b>
<b>Appendix</b>	<b>8</b>

## Section 1 簡介 (Introduction)

### 1.1 目的 (Purpose)

在這個時代，每個網站基本都會有一套資料庫系統，只要上網，就一定會使用到資料庫系統，但是目前我們都是以「使用者」這個身分去接觸它，很少會以「開發者」的角度去接觸到資料庫系統，在大三的上學期，開始有了資料庫系統的課程，也因為這次的課程，讓我們可以有機會以「開發者」的角度去建構資料庫與資料庫系統，藉由這次的專案，讓我們不只可以在課堂中學習，也可以透過實作讓我們更了解資料庫與資料庫系統的建構、運作和運用。

### 1.2 系統名稱 (Identification)

我們這次的專案將實作一個遊戲銷售平台 GAMLAB，在這個商店內系統會將使用者分成三種不同身分，分別為系統管理員、賣家以及玩家，這三種身分將會使用到商店內不同的功能，所以各個身分也將會有不同的資料表去儲存相對應的資訊，如果不同身分之間想要獲取資訊，將會經由關聯式資料庫系統去幫忙獲取。

### 1.3 概觀 (Overview)

本專案將會由一個主系統與多個子系統組成：

主系統：

GAMLAB 系統(GAMLAB System, GLS)

子系統:

管理員系統(Manager Subsystem, MS)

賣家系統(Seller Subsystem, SS)

玩家系統(Gamer Subsystem, GS)

財務系統(Financial Subsystem, FS)

使用者系統(User Subsystem, US)

網頁系統(Webpage Subsystem, WS)

商品系統(Product Subsystem, PS)

購物系統(Purchase Subsystem, PCS)

資料庫系統(Database Subsystem, DS)

### 1.4 符號描述 (Notation Description)

GLS 1.0.0	GAMLAB System will be labeling with the number 1.0.0.
MS 1.1.x	Manager Subsystem components will be labeling with the number 1.1.x.
SS 1.2.x	Seller Subsystem components will be labeling with the number 1.2.x.
GS 1.3.x	Gamer Subsystem components will be labeling with the number 1.3.x.
FS 1.4.x	Financial Subsystem components will be labeling with the number 1.4.x.
US 1.5.x	User Subsystem components will be labeling with the number 1.5.x.
WS 1.6.x	Webpage Subsystem components will be labeling with the number 1.6.x.
PS 1.7.x	Product Subsystem components will be labeling with the number 1.7.x.

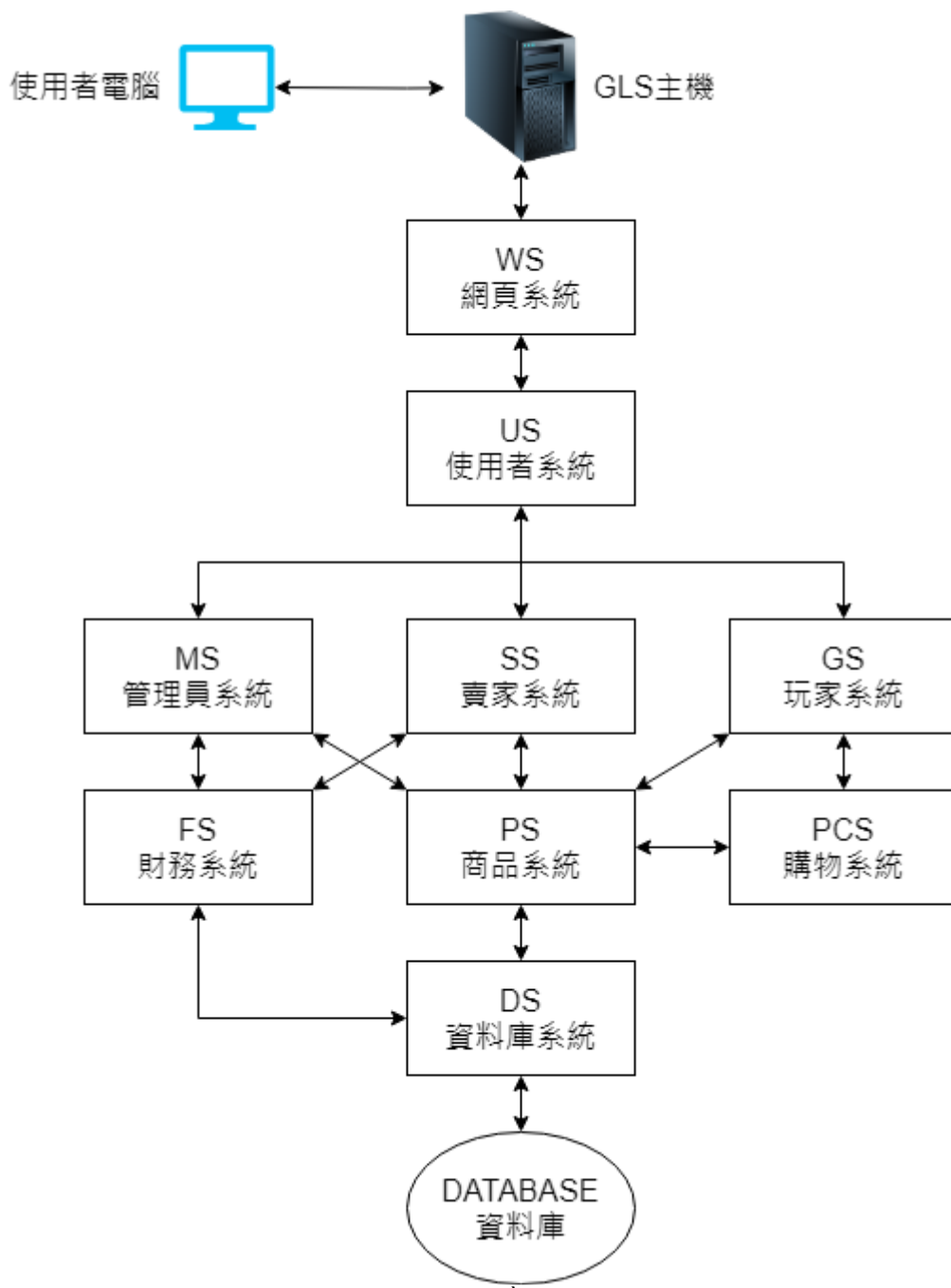
PCS 1.8.x	Purchase Subsystem components will be labeling with the number 1.8.x.
DS 1.9.x	Database Subsystem components will be labeling with the number 1.9.x.
GLS-I-xxx	GLS Interface Requirements
GLS-F-xxx	GLS Functional Requirements
GLS-N-xxx	GLS Non-Functional Requirements

## Section 2 系統(System)

### 2.1 系統描述 (System Description)

本專案將會由一個主系統與多個子系統組成，主系統為 GAMLAB 系統(GAMLAB System, GLS)，主系統內有需多的子系統，分別為管理員系統(Manager Subsystem, MS)、賣家系統(Seller Subsystem, SS)、玩家系統(Gamer Subsystem, GS)、財務系統(Financial Subsystem, FS)、使用者系統(User Subsystem, US)、網頁系統(Webpage Subsystem, WS)、商品系統(Product Subsystem, PS)、購物系統(Purchase Subsystem, PCS)、資料庫系統(Database Subsystem, DS)。

#### 2.1.1 系統架構圖 (System Context Diagram)



## 2.2 操作概念 (Operational Concepts)

### (1) 頁面導覽概念

當使用者進入網站之後，網頁系統(Webpage Subsystem, WS)會透過使用者系統(User Subsystem, US)去辨別該使用者為何種身分，不同的身分將會顯示不同的頁面供使用者操作。若為管理員，網頁系統(Webpage Subsystem, WS)會透過管理員系統(Manager Subsystem, MS 1.1.0)顯示網站管理工具，若為賣家，網頁系統(Webpage Subsystem, WS)會透過賣家系統(Seller Subsystem, SS)顯示銷售管理頁面，若為玩家，網頁系統(Webpage Subsystem, WS)會透過玩家系統(Gamer Subsystem, GS)獲取該玩家的喜好，自動將符合喜好之遊戲載入到頁面上，若使用者未登入，網頁系統(Webpage Subsystem, WS)則會將熱銷商品顯示在頁面上。

### (2) 管理員操作概念

## 2.3 設計限制 (Design, Data, and Implementation Constrains)

## 2.4 技術限制 (Technological Limitations)

## 2.5 介面需求 (Interface Requirements)

### 2.5.1 使用者介面需求 (User Interfaces Requirements)

GLS-I-001	網站首頁提供使用者登入頁面、熱門商品推薦、商品頁面瀏覽。
GLS-I-002	使用者登入後，網站會依照不同身分的使用者提供不同的頁面。

### 2.5.2 外部介面需求 (External Interface Requirements)

GLS-I-003	使用者透過瀏覽器使用 HTTP 通訊瀏覽網頁。
GLS-I-004	網頁使用 PHP 與 GLS 主機連結。

### 2.5.3 內部介面需求 (Internal Interface Requirements)

GLS-I-005	MS 能透過 US 獲取目前已註冊的會員，並對各身分使用者進行管理
GLS-I-006	MS 與 SS 能透過 PS 獲取商品的各式資訊，也可以對商品上下架與進行編輯
GLS-I-007	MS、SS 能透過 FS 管理銷售相關功能、財務檢視
GLS-I-008	MS、SS、GS 能透過 US 對其帳號進行管理的功能
GLS-I-009	WS 可以透過 US 去獲取使用者身分顯示不同的頁面
GLS-I-010	WS 會透過 GS 獲取玩家喜好再透過 PS 獲取商品資訊後顯示在頁面上
GLS-I-011	GS 可以透過 PCS 去購買商品
GLS-I-012	PCS 可以透過 PS 去修改商品的銷售量
GLS-I-013	DS 要能正確的從資料庫獲取資料

## 2.6 功能性需求 (Functional Requirements)

GLS-F-001	使用者管理功能，能對賣家以及玩家身分的使用者進行各式功能管
-----------	-------------------------------

	理。
GLS-F-002	商品功能，提供商品編輯、上下架、檢視銷售量，玩家流量，商品獲利檢視。
GLS-F-003	社群功能，提供好友管理、遊戲管理、遊戲評論。
GLS-F-004	財務功能，提供系統管理員檢視網站各式銷售額統計，提供賣家檢視旗下各類遊戲目前銷售金額、獲利情況、帳戶金額檢視、帳戶金額管理。
GLS-F-005	註冊功能，管理新進會員的註冊、提供註冊驗證機制。
GLS-F-006	頁面功能，提供各種身分所需要使用的頁面以及商品顯示、商品推薦、商品搜尋、流量統計。
GLS-F-007	商品功能，儲存各種商品所需的各類資訊。
GLS-F-008	銷售功能，玩家能購買或退回商品，同時間商品的銷售資訊會進行更新
GLS-F-009	資料庫功能，提供新增、刪除、修改資料庫等相關功能。

## 2.7 非功能性需求 (Non-Functional Requirements)

### 2.7.1 效能需求 (Performance Requirements)

GLS-N-001	頁面響應應小於 5 秒
GLS-N-002	當系統出現在錯誤時，應顯示錯誤頁面並讓使用者返回上一頁

### 2.7.2 測試需求 (Test Requirements)

GLS-N-00	主系統與所有子系統需經過完善的測試才能讓使用者使用
----------	---------------------------

## 2.8 其他需求 (Other Requirements)

### 2.8.1 環境需求 (Environmental Requirement)

### 2.8.2 安裝需求 (Installation Requirement)

## **Glossary**



## References

## **Appendix**