



Software de ingeniería INFO248

Profesores –Raimundo Vega / Cristian Olivares

Ingeniería Civil en Informática

Neuss producciones Ltda.

Documento de Especificación de Requisitos Software (ERS)

Integrantes: - Andrés Gutiérrez Salas
- Miguel Nahuelpán Aliante
- Esteban Tejeda Webar

Índice

Índice	2
Historial de revisiones	4
1. Introducción	5
1.1 Propósito	5
1.2 Personal involucrado	5
2. Descripción general	6
2.1 Características de los usuarios	6
2.2 Restricciones	6
2.3 Suposiciones	7
2.4 Evolución y futuro	7
3. Requisitos específicos	7
3.1 Requisitos comunes de los interfaces	8
3.1.1 Interfaces de usuario	8
3.1.2 Interfaces de hardware	8
3.1.3 Interfaces de software	8
3.1.4 Interfaces de comunicación	8
3.2 Requisitos funcionales	8
3.2.1 Área administrativa	8
RF1: Inicio de sesión	8
RF2: Selección de área de trabajo	8
RF3: Añadir oferta	8
RF4: Modificar oferta	9
RF5: Eliminar oferta	9
RF6: Visualizar pedidos	9
RF7: Atender pedido	9
RF8: Responder cliente	9
RF9: Historial pedidos general	9
3.2.2 Área clientes	9
RF8: Inicio de sesión	9
RF9: Configuración de perfil	9
RF10: Menú ofertas	10
RF11: Menú general	10
RF12: Lista de cotización	10
RF13: Generar cotización	10
RF14: Estado cotización	10
RF15: Historial pedidos	10
3.3 Requisitos no funcionales	11

3.3.1 Requisitos de rendimiento	11
3.3.2 Seguridad	11
3.3.3 Mantenibilidad	11

Historial de revisiones

Versión	Fecha	Comentario
v0.1	20-06-20	Creación de documento.
v0.2	20-06-20	Se realiza la Introducción y la Portada.
v0.3	06-07-20	Se realiza el historial de versiones.
v0.4	06-07-20	Se completaron los ítems de Requisitos Comunes de Interfaces y Requisitos no Funcionales
v1.0	11-07-20	Se agregaron los requisitos funcionales y se realizaron cambios leves en el documento.
v1.1	04-08-20	Se agregaron dos requisitos funcionales más, y se editaron algunos con el fin de que sean más entendibles.
v1.2	04-08-20	Se cambiaron los títulos de los requisitos por IDs
v1.2.1	04-08-20	Cambios leves en el documento.

1. Introducción

Esta Especificación de Requisitos Software para el servicio Dark Kitchen que ofrece Neuss producciones Ltda. ha sido elaborada tomando en cuenta las características del servicio ofrecido en la actualidad y la posibilidad de mejorarlo al crear un nuevo sistema, mejorando la experiencia de sus usuarios y que ambas partes salgan beneficiadas. Su estructura está hecha en base al estándar IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specification ANSI/IEEE 830- 1998.

1.1 Propósito

El objetivo de esta especificación es definir de manera clara y precisa las funcionalidades y restricciones que tendrá el sistema que se desea construir, y va dirigida al equipo de desarrollo de software.

1.2 Personal involucrado

Nombre	Andrés Gutiérrez Salas
Categoría profesional	Estudiante de Ingeniería Civil en Informática
Rol	Desarrollador
E-mail	andres.gutierrez01@alumnos.uach.cl
teléfono	+56 9 7269 0129

Nombre	Miguel Nahuelpán Aliante
Categoría profesional	Estudiante de Ingeniería Civil en Informática
Rol	Desarrollador
E-mail	miguel.nahuelpan@alumnos.uach.cl
Teléfono	+56 9 9306 1054

Nombre	Esteban Tejeda Webar
Categoría profesional	Estudiante de Ingeniería Civil en Informática
Rol	Desarrollador
E-mail	esteban.tejeda@alumnos.uach.cl
Teléfono	+56 9 8558 6176

2. Descripción general

Se posee una interfaz inicial, para el inicio de sesión y reconocimiento del tipo de usuario, la cual guía a dos interfaces principales (usuario y administrador), que poseen acceso a la base de datos de pedidos y ofertas disponibles, limitadas según cuál interfaz sea visualizada.

Los usuarios regulares, podrán gestionar un pedido seleccionando entre las ofertas disponibles añadiendo las que deseen a su orden junto con platillos individuales. Ellos podrán limitadamente ver la base de datos que registrará los pedidos que hayan hecho. La misma interfaz deberá señalar el estado de su orden y ofrecer los medios para pagar por el servicio (indicar si por transferencia o en efectivo).

En cuanto al personal administrativo, estos podrán tener acceso a la lista de ofertas y platillos a la venta, con facultad de añadir, modificar o eliminar ofertas a la vista. Deberán poder interactuar en tiempo real con los pedidos que se están gestionando (avisar que va en camino).

2.1 Características de los usuarios

Tipo	Formación	Habilidades	Actividades
Administrador	Variable según quién sea (ver URD).	Conocimiento básico en computación y uso de dispositivos móviles.	Gestión de ofertas y pedidos. Actualización de estados sobre pedidos. Ver historial de pedidos de usuarios.
Cliente	Ninguna especial.	Conocimiento básico en uso de dispositivos móviles.	Realizar pedidos. Ver historial personal de pedidos.

2.2 Restricciones

Todos quienes empleen la aplicación tienen un mínimo de requisitos de hardware para un dispositivo móvil.

La aplicación debe poder operar autónomamente, pudiendo interactuar con ella a cualquier hora.

Debe tener estar conectada a la red para su funcionamiento.

2.3 Suposiciones

Se asume que los requisitos descritos en este documento son estables y que cumplen con todos los requerimientos una vez que sea aprobado por todo el personal involucrado en el desarrollo de este proyecto.

2.4 Evolución y futuro

La situación sanitaria actual, obliga a la empresa a integrar este servicio para poder seguir operando. A futuro, se vislumbran 2 escenarios:

- La pandemia continúa de manera indefinida pero semi controlada, permitiendo este servicio operar con normalidad, por lo que esta aplicación tendría un tiempo indefinido operando, razón por la cual requerirá mantención y dejar espacio para mejoras (actualizaciones de diseño y optimización).
- La pandemia se logra controlar en gran medida por lo que la empresa podrá retomar su negocio original (eventos), requiriendo rediseñar esta aplicación a un medio que permita el desarrollo de estos con las mismas especificaciones para clientes y personal en lugar de gestionar pedidos de comida, gestionar eventos y todo lo que ello conlleve, requiriendo una completa reestructuración de la misma.

3. Requisitos específicos

3.1 Requisitos comunes de los interfaces

3.1.1 Interfaces de usuario

Los distintos usuarios deberán poder visualizar e interactuar con una interfaz amigable y comprensible. Esto por medio de la pantalla táctil en la versión móvil, o por medio de un teclado y ratón en la versión de navegador.

3.1.2 Interfaces de hardware

Para poder interactuar con el programa, es necesario poseer un dispositivo móvil o un computador. No se han definido más detalles de momento.

3.1.3 Interfaces de software

En el caso de la versión de teléfono, será necesario descargar la aplicación. En el caso de utilizar la versión de escritorio, será necesario poseer un navegador funcional.

3.1.4 Interfaces de comunicación

Se realizará en una red privada para el periodo de testing.

3.2 Requisitos funcionales

3.2.1 Área administrativa

RF1: Inicio de sesión

Los administradores deben ingresar su nombre de usuario y contraseña, el cual será validado dentro de la base de datos.

En caso de que la contraseña sea incorrecta, se podrá resetear la contraseña enviando un correo al email registrado.

RF2: Selección de área de trabajo

Al iniciar sesión, los administradores tendrán la opción de decidir en qué trabajarán.

Esto consta de dos opciones, una para poder gestionar todo lo que tenga relación con la modificación de ofertas y otra con la gestión de los pedidos.

RF3: Añadir oferta

Los administradores pueden agregar un producto (platillo) u oferta (uno o más platillos con algún descuento), dando alguna imagen de referencia, fijando un precio y una descripción que sea consistente con misma, la cual se podrá visualizar para todos los usuarios una vez esta sea validada.

RF4: Modificar oferta

Los administradores pueden modificar ofertas agregadas por medio de RF3, modificando cualquiera de los 3 campos (imagen, precio y descripción), para que tanto clientes como otros administradores puedan ver desde la interfaz correspondiente.

RF5: Eliminar oferta

Los administradores pueden eliminar ofertas agregadas por medio de RF3, para que deje de estar visible en la interfaz correspondiente.

RF6: Visualizar pedidos

Los administradores podrán ver una lista de todos los pedidos pendientes que han sido realizados por los clientes.

RF7: Atender pedido

Los administradores podrán recibir ofertas mandadas por clientes según RF6. De esta manera, marcar el mismo como “en revisión”, “aceptado”, “en preparación”, “en camino”, “entregado” o “cancelado” que podrá ser modificado solo por administradores.

RF8: Responder cliente

Tras ser aceptado un pedido, los administradores podrán ponerse en contacto con los clientes (de verlo necesario), para brindar o solicitar información pertinente.

Una vez que se acepta el pedido, automáticamente quedará en estado “aceptado”.

RF9: Historial pedidos general

Existirá dentro del programa, una pestaña llamada “Pedidos”. En esta, los administradores podrán a nivel general todas las cotizaciones que se han realizado por parte de los clientes, como también los estados y el detalle de estos.

3.2.2 Área clientes

RF8: Inicio de sesión

Los clientes deben ingresar su nombre de usuario y contraseña, el cual será validado dentro de la base de datos.

En caso de que la contraseña sea incorrecta, se podrá resetear la contraseña enviando un correo al email registrado.

RF9: Configuración de perfil

Los clientes tendrán un apartado donde podrán configurar su perfil. Esto consiste en ingresar ciertos datos personales, como también las direcciones en donde quieren que se realicen los envíos.

En caso de que los usuarios no ingresen este campo, se les solicitará obligatoriamente antes de generar la cotización en RF13.

RF10: Menú ofertas

Los clientes accederán a una pestaña en la cual podrán visualizar una pestaña donde podrán ver los platillos que se encuentren en oferta, como también menús predefinidos. Todos esto se verá acompañado del precio.

Estos menús son seleccionados por el usuario y agregados a una lista llamada “Cotización”.

RF11: Menú general

Además del menú de ofertas, los clientes podrán visualizar una sección donde verán todos los platillos de manera general. Esto acompañado de su precio.

A medida de que el usuario ingrese los distintos platillos deseados, se irán agregando a una lista llamada “Cotización”.

RF12: Lista de cotización

A medida de que los clientes agreguen los menús o platillos, estos se irán agregando a la lista de cotización.

Esta lista se puede ver en un apartado independiente, y permite que el cliente pueda ver un precio estimado del menú que está solicitando.

Además de lo anterior, puede agregar o quitar las unidades seleccionadas, así como también puede eliminar los menús o platillos que no desea.

RF13: Generar cotización

Una vez que el usuario haya finalizado con su cotización, podrá enviarla junto a un cuadro de texto llamado “Petición”, en este puede enviar un mensaje personalizado a los administradores dando ciertas condiciones sobre los platillos o los menús que el cliente desee.

Una vez que se envíe la cotización, esta será cerrada y será enviada a los administradores para que puedan ponerse en contacto con el cliente.

RF14: Estado cotización

Cuando la cotización es enviada a los administradores, el cliente puede cancelarla en caso de que ya no la desee, como también, puede enviar algún otro mensaje personalizado en caso de que requiera más información o alguna alteración de los platillos o de los menús.

RF15: Historial pedidos

Existirá dentro del programa, una pestaña llamada “Pedidos”. En esta, los clientes podrán ver a nivel general todas las cotizaciones que se han realizado ellos como clientes, como también los estados y el detalle de estos.

3.3 Requisitos no funcionales

3.3.1 Requisitos de rendimiento

Dado que existirán dos versiones del programa (Una móvil y otra para computador desde el navegador).

Se tomaron de ejemplo los requisitos mínimos para la última versión del navegador hasta la fecha y la versión de Android más utilizada hasta el momento.

Versión Móvil	Versión Ordenador
SO: Android 5.1 Lollipop	SO: Windows 7 (O superior) o GNU/Linux compatible con la versión del navegador. Navegador: Google Chrome 83.x (O superior)

3.3.2 Seguridad

La aplicación debe garantizar que las transacciones y la información de quién la use no debe ser manipulada indebidamente o por terceros, por lo que se considera de alta prioridad.

No se han definido hasta el momento más medidas de seguridad.

3.3.3 Mantenibilidad

La aplicación debe ser autosustentable, requiriendo mantención mínima.