

Opis wymagań dla aplikacji



Przygotowane przez:

Karolina Romanowska

Marianna Gromadzka

Ksawery Chodyniecki

08.11.2020

Spis treści

| | |
|---|----------|
| 1. Wprowadzenie | 1 |
| 1.1 Cel | 1 |
| 1.2 Docelowy odbiorca | 1 |
| 1.3 Zakres produktu..... | 1 |
| 2. Opis Ogólny | 1 |
| 2.1 Perspektywy produktu | 1 |
| 2.2 Funkcje produktu..... | 1 |
| 2.3 Środowisko działania | 1 |
| 2.4 Ograniczenia projektowe i wdrożeniowe | 2 |
| 2.5 Założenia i zależności..... | 2 |
| 3. Zewnętrzne Wymagania Interface'u | 2 |
| 3.1 Interface Użytkownika | 2 |
| 3.2 Interface Sprzętowy..... | 2 |
| 3.3 Interface Oprogramowania | 2 |
| 4. Wymagania funkcjonalne | 3 |
| 4.1 Możliwość dodawania swoich przepisów..... | 3 |
| 4.1.1 Opis | 3 |
| 4.1.2 Sekwencja działania | 3 |
| 4.2 Możliwość wyszukania przepisów | 3 |
| 4.2.1 Opis | 3 |
| 4.2.2 Sekwencja działania | 3 |
| 4.3 Możliwość oceny przepisów | 3 |
| 4.3.1 Opis | 3 |
| 4.3.2 Sekwencja działania | 3 |
| 4.4 Możliwość łatwego poszerzania swoich zbiorów przepisów..... | 4 |
| 4.4.1 Opis | 4 |
| 4.4.2 Sekwencja działania | 4 |
| 5. Wymagania niefunkcjonalne | 4 |
| 5.1 Przenośność..... | 4 |
| 5.1.1 Opis | 4 |
| 5.2 Dostępność | 4 |
| 5.2.1 Opis | 4 |
| 5.3 Łatwość użycia | 4 |
| 5.3.1 Opis | 4 |
| 5.4 Prywatność | 5 |
| 5.4.1 Opis | 5 |
| 6. Etapy projektu | 5 |
| 6.1 Etap I..... | 5 |
| 6.2 Etap II..... | 5 |
| 6.3 Etap III..... | 5 |
| 6.4 Etap IV..... | 5 |

1. Wprowadzenie

1.1 Cel

Aplikacja ma na celu stworzenie społeczności osób zainteresowanych tematem gotowania, które mogłyby w sposób cyfrowy przechowywać swoje przepisy.

1.2 Docelowy odbiorca

Projekt został stworzony zarówno dla osób pasjonujących się gotowaniem jak i początkujących kuchcików.

1.3 Zakres produktu

Plusem takiego rozwiązania byłby z pewnością łatwość w udostępnianiu przepisów innym, jak i rzetelne źródło dzięki któremu żaden już przepis nie odszedł by w niepamięć. System bazuje na bazie danych zawierającej przepisy. Ponad wszystko, mamy nadzieję stworzyć produkt o prostym interfejsie graficznym łamiącym wszelkie bariery wiekowe.

2. Opis Ogólny

2.1 Perspektywy produktu

Problem który jest rozwiązywany poprzez stworzenie tego produktu dotyczy papierowego przechowywania rodzinnych przepisów. Przez to rodzinne sekrety są narażone na zaniknięcie. Główną perspektywą produktu jest więc cyfryzacja domowych książek kucharskich.

2.2 Funkcje produktu

- Możliwość udostępniania swoich przepisów
- Możliwość wyszukiwania przepisów po składnikach lub kluczowych frazach
- Możliwość oceniania i komentowania przepisów innych
- Możliwość łatwego poszerzania swoich zbiorów przepisów

2.3 Środowisko działania

- Klient/serwer system
- System operacyjny: Dowolny system operacyjny wspierający Javę
- Baza danych: SQL database
- Platforma: Java

2.4 Ograniczenia projektowe i wdrożeniowe

- Baza danych stworzona od podstaw, bazująca na przepisach udostępnionych przez użytkowników
- Aplikacja dostępna jedynie w wersji desktopowej
- System operacyjny z zainstalowaną Javą

2.5 Założenia i zależności

Przestrzeganie licencji na kod binarny oprogramowania Java
(<https://www.oracle.com/downloads/licenses/binary-code-license.html>)

3. Zewnętrzne Wymagania Interface'u

3.1 Interface Użytkownika

Oprogramowanie front-end: Java
Oprogramowanie back-end: SQL

3.2 Interface Sprzętowy

Dowolny system operacyjny wspierający Javę.

3.3 Interface Oprogramowania

| <i>Użyte oprogramowanie</i> | <i>Opis</i> |
|-----------------------------|---|
| <i>System operacyjny</i> | <i>Do użycia program będzie wymagał systemu z zainstalowaną Javą, która jest dostępna na ogromnej liczbie systemów operacyjnych</i> |
| <i>Baza danych</i> | <i>Do zapisywania wszystkich przepisów oraz ich ocen postanowiliśmy użyć baz danych SQL.</i> |
| <i>Graficzny Interface</i> | <i>Do zaimplementowania interface'u użyjemy języka programowania Java wraz z jego biblioteką JavaFX</i> |

4. Wymagania funkcjonalne

4.1 Możliwość dodawania swoich przepisów

4.1.1 Opis

Jest to kluczowa funkcja programu. Użytkownik ma mieć możliwość zapisać swój przepis i zdecydować czy będzie on dostępny publicznie

4.1.2 Sekwencja działania

Po zalogowaniu użytkownik wybiera opcję "Dodaj przepis". Następnie podaje tytuł, wymagane składniki i ich ilość i jednostkę w której jest podana, opcjonalnie na ile porcji starczą, czas wykonania, słowa kluczowe. Na koniec decyduje czy przepis ma być publiczny czy prywatny i zapisuje go.

4.2 Możliwość wyszukania przepisów

4.2.1 Opis

Użytkownik będzie miał możliwość wyszukania przepisów, które są publiczne, po składnikach, kategoriach (np. "obiad", "deser" etc.), oraz autorach.

4.2.2 Sekwencja działania

Po zalogowaniu użytkownik wybiera opcję "Wyszukaj przepis". Wpisuje składnik bądź słowo kluczowe i może przeglądać wyniki (wyświetlane malejąco w zależności od ocen). W przypadku którym podana przez użytkownika fraza nie istnieje, pojawia się komunikat o jej braku.

4.3 Możliwość oceny przepisów

4.3.1 Opis

Użytkownik będzie miał możliwość ocenienia i skomentowania przepisów innych użytkowników.

4.3.2 Sekwencja działania

Po wyszukaniu i wyświetleniu konkretnego przepisu, użytkownik wybiera opcję "Dodaj opinię", następnie wybiera ocenę (w skali 1-10), opcjonalnie wpisuje komentarz i zatwierdza.

Opis wymagań dla aplikacji “BerryGood Recipes”

Jeśli użytkownik nie wybierze oceny, to program nie pozwoli mu wysłać opinii i wyświetli czemu. W przypadku gdy użytkownicy stwierdzą, że komentarz zawiera nieodpowiednie treści mogą go zgłosić. Odpowiednia ilość zgłoszeń skutkuje usunięciem komentarza.

4.4 Możliwość łatwego poszerzania swoich zbiorów przepisów

4.4.1 Opis

Użytkownik będzie miał możliwość dodawania przepisów do ulubionych, co ułatwi późniejszy dostęp.

4.4.2 Sekwencja działania

Po wyszukaniu i wyświetleniu konkretnego przepisu, użytkownik wybiera opcję “Dodaj do ulubionych”.

5. Wymagania niefunkcjonalne

5.1 Przenośność

5.1.1 Opis

Program będzie łączył się z bazą danych Oracle, więc dostęp do swoich danych będzie można uzyskać z dowolnego komputera na którym jest nasz program.

5.2 Dostępność

5.2.1 Opis

Szukany przez nas przepis zawsze łatwo dostępny, łatwo wyszukiwalny, bez konieczności szukania zeszytu z przepisami schowanymi *gdzieś* w szafce.

5.3 Łatwość użycia

5.3.1 Opis

Prosty interface obsługiwany myszką, umożliwiający łatwe znalezienie ciekawego przepisu po produktach nam dostępnych, kategorii bądź twórcy jak i łatwe dodanie i udostępnienie go.

5.4 Prywatność

5.4.1 Opis

Użytkownicy posiadają swoje konta, na których wstawiają swoje przepisy, których publiczność zależy w pełni od nich.

6. Etapy projektu

Projekt podzielony jest na 4 etapy

6.1 Etap I

Termin ukończenia: 10.11.2020

Opis: Sprawy organizacyjne, ustalenie celu projektowego. Określenie funkcjonalności.

6.2 Etap II

Termin ukończenia: 04.12.2020

Opis: Szkielet klas, podstawowe funkcje. Implementacja głównych funkcji interfejsu graficznego.

6.3 Etap III

Termin ukończenia: 07.01.2020

Opis: Funkcjonalny prototyp aplikacji połączony z bazą danych.

6.4 Etap IV

Termin ukończenia: 29.01.2020

Opis: Wersja finalna