1. Требования для системы онлайн-заказа еды  
  
Функциональные требования (ЧТО должна делать система):  
1. Система должна предоставлять пользователю возможность просматривать меню ресторанов с фильтрацией по категориям блюд (например, закуски, основные блюда, десерты, напитки).  
2. Система должна позволять пользователю добавлять выбранные блюда в корзину, изменять их количество и оформлять заказ с указанием адреса доставки и способа оплаты.  
3. Система должна предоставлять возможность отслеживания статуса заказа в реальном времени (например, «принят», «готовится», «передан курьеру», «доставлен»).  
  
Нефункциональные требования (КАК система должна работать):  
1. Производительность: Страницы интерфейса должны загружаться менее чем за 2 секунды при 1000 одновременных пользователей.  
2. Удобство использования (Usability): Интерфейс должен быть интуитивно понятен новому пользователю, позволяя совершить первый заказ не более чем за 5 кликов.  
3. Безопасность: Все платежные данные пользователей (номера банковских карт) должны передаваться и храниться в зашифрованном виде в соответствии со стандартом PCI DSS.  
  
Ограничение, которое может повлиять на разработку:  
\* Интеграция со сторонними сервисами: Система должна быть интегрирована с существующими системами учета ресторанов-партнеров, которые могут использовать различные API и форматы данных, что увеличит время и сложность разработки.  
  
 2. Выбор методологии  
  
Для данного проекта больше подходит Agile (в частности, фреймворк Scrum).  
  
Обоснование:  
\* Изменчивые требования: Рынок онлайн-заказа еды очень динамичен. Пожелания пользователей и требования ресторанов могут быстро меняться. Agile позволяет гибко адаптировать backlog итеративно и инкрементально, внося изменения после каждого спринта.  
\* Необходимость быстрого выхода на рынок (Time-to-Market): Можно разработать и выпустить минимально жизнеспособный продукт (MVP) с базовым функционалом уже после первого спринта, чтобы начать получать обратную связь от реальных пользователей и постепенно его улучшать.  
\* Тесное взаимодействие с заказчиками: В проекте участвуют несколько стейкхолдеров (владельцы системы, рестораны-партнеры, курьерские службы). Регулярные встречи и демонстрации в рамках Agile позволяют всем сторонам оставаться вовлеченными и оперативно вносить коррективы.  
\* Waterfall не подходит, так как его жесткая структура не позволит эффективно реагировать на изменения после начала разработки, что критично для стартапа и конкурентного рынка.  
  
 3. Международный стандарт  
  
В материалах лекции упоминается международный стандарт ISO/IEC/IEEE 29148:2018 (Системная и программная инженерия — Процессы жизненного цикла — Инженерия требований).  
  
Его назначение: Этот стандарт предоставляет единые процессы, рекомендации и лучшие практики для деятельности, связанной с инженерией требований на протяжении всего жизненного цикла системы и программного обеспечения. Он охватывает процессы выявления, анализа, спецификации, проверки и управления требованиями, обеспечивая их согласованность, полноту и непротиворечивость.