

MVOP Projekt – SRS

Verze: 1.1

Shrnutí verze: Prvotní verze tohoto dokumentu

Datum vytvoření: 13.3.2020

Autor: Daniel Dolejš, 3.B

Obsah

Obsah.....	2
1. Úvod.....	3
1.1. Účel.....	3
1.2. Pro koho je dokument určený.....	3
1.3. Kontakty.....	3
2. Celkový popis.....	3
2.1. Produkt jako celek.....	3
2.2. Funkce.....	3
2.3. Uživatelské skupiny.....	3
2.4. Provozní prostředí.....	3
2.5. Uživatelské prostředí.....	3
2.6. Omezení návrhu a implementace.....	3
2.7. Předpoklady a závislosti.....	3
3. Požadavky na rozhraní.....	4
3.1. Uživatelská rozhraní.....	4
3.2. Hardwarová rozhraní.....	4
3.3. Softwarová rozhraní.....	4
4. Vlastnosti systému.....	5
4.1. Generování.....	5
4.1.1. Popis a důležitost.....	5
4.1.2. Vstupy – Akce – Výsledek.....	5
4.2. Recepty a podrobné informace.....	5
4.2.1. Popis a důležitost.....	5
4.2.2. Vstupy – Akce – Výsledek.....	5
4.3. Počítadlo kalorií.....	5
4.3.1. Popis a důležitost.....	5
4.4. Úprava receptů – funkce pro editora.....	5
4.4.1. Popis a důležitost.....	5
5. Nefunkční požadavky.....	6
5.1. Výkonnost.....	6
5.2. Spolehlivost.....	6
5.3. Projektová dokumentace.....	6
5.4. Uživatelská dokumentace.....	6

1. Úvod

1.1. Účel

Účelem této aplikace je rychlá a snadná tvorba jídelníčků pomocí náhodného generování.

1.2. Pro koho je dokument určený

Tento dokument je určen budoucím uživatelům aplikace FEEZT.

1.3. Kontakty

e-mail: dolejs.daniel.2017@skola.ssps.cz

2. Celkový popis

2.1. Produkt jako celek

Účelem tohoto softwaru je vytvoření unikátních jídelníčků pomocí náhodného generování.

2.2. Funkce

Generování jídelníčku

Možnost přegenerování jednotlivých pokrmů nebo celého jídelníčku

Zobrazování receptů a podrobných informací o jídle

Počítání kalorií

2.3. Uživatelské skupiny

Program je cílen na lidi, kteří si chtějí nějak zlepšit, osvěžit nebo kompletně předělat jejich jídelníček.

Správce – instaluje software, stará se o údržbu

Editor – přidává, maže, upravuje recepty

Koncový uživatel – používá aplikaci k vlastním účelům

2.4. Provozní prostředí

Windows OS (minimálně Windows XP pro zprovoznění WPF aplikací)

2.5. Uživatelské prostředí

WPF aplikace

2.6. Omezení návrhu a implementace

Aplikace nebude obsahovat žádná videa ani obrázky

2.7. Předpoklady a závislosti

Aplikace je závislá na specifikacích počítače, na kterém bude spuštěna, tzn. že počítač musí splňovat minimální podmínky pro spuštění WPF aplikace.

3. Požadavky na rozhraní

3.1. Uživatelská rozhraní

The screenshot shows a web form titled "NÁZEV" (Name) with a red "1" next to it. Below the title are five meal options, each with a radio button (labeled "4"), a text input field (labeled "3"), and a checkbox (labeled "2"). The options are: "Snídaně" (Breakfast) with "jídlo1" and a checked checkbox; "Svačina" (Snack) with "jídlo2" and a checked checkbox; "Oběd" (Lunch) with "jídlo3" and an unchecked checkbox; "Svačina" (Snack) with "jídlo4" and a checked checkbox; and "Večeře" (Dinner) with "jídlo5" and an unchecked checkbox. At the bottom is a "Generuj" (Generate) button (labeled "5") and a text display "0/x kcal" (labeled "6").

1. Název aplikace

2. CheckBox

Při zaškrtnutí se přičte kalorická hodnota jídla do celkové kalorické sumy (6)

3. Název jídla

Možnost rozkliknutí pro podrobné informace

4. Talčitko pro přegenerování

Po zmáčknutí přegeneruje vybraný chod

5. Tlačítko pro generování jídelníčku

Po stisku vygeneruje nové jídlo na všech chodech

6. Celkový kalorický součet

3.2. Hardwarová rozhraní

Systém bude prozatím fungovat jako desktopová verze.

3.3. Softwarová rozhraní

Aplikace nebude nijak závislá na jiných aplikacích

4. Vlastnosti systému

4.1. Generování

4.1.1. Popis a důležitost

Generování jídel je základní vlastnost programu, na kterém bude celý postaven.

Priorita: nejvyšší

4.1.2. Vstupy – Akce – Výsledek

Recepty se budou generovat ze seznamu nebo databáze. Výstup bude tvořen pomocí TextBoxu nebo Labelu s názvem jídla, který při kliknutí zobrazí podrobné informace.

Priorita: nejvyšší

4.2. Recepty a podrobné informace

4.2.1. Popis a důležitost

Recepty budou sepsané v databázi nebo listu a společně s generováním je zásadní funkcí programu.

Priorita: střední

4.2.2. Vstupy – Akce – Výsledek

Při kliknutí na název jídla se otevře okno, ve kterém budou všechny informace sepsány.

4.3. Počítadlo kalorií

4.3.1. Popis a důležitost

V rohu hlavního WPF okna bude label, ve kterém se budou přičítat přijaté kalorie z jednotlivých jídel. Tato vlastnost není nijak zásadně důležitou funkcí programu.

Priorita: nízká

4.4. Úprava receptů – funkce pro editora

4.4.1. Popis a důležitost

Editor bude mít možnost vložit, upravit nebo odebrat jednotlivé recepty-

Priorita: střední

1.1.1.1.1.1.1.1.1.

5. Nefunkční požadavky

5.1. Výkonnost

Zařízení, na kterém aplikace poběží musí splňovat minimální podmínky pro spuštění WPF aplikací.

Generování proběhne v řádu milisekund

5.2. Spolehlivost

Principy programu nejsou nijak náročné tudíž můžeme zajistit téměř stoprocentní spolehlivost.

5.3. Projektová dokumentace

Testování aplikace nejdříve proběhne jen na pár zkušebních receptech, nebo čistě jen řetězcích