



## Semestrální práce

### Dokument specifikace požadavků

*Studijní program:*

B0613A140005AI – Aplikovaná informatika

*Studijní obor:*

B0613A140005 – Informační technologie

*Autor práce:*

**Daniel Kňourek**

*Vedoucí práce:*

Ing. Roman Špánek, Ph.D.

Liberec 2023

## Prohlášení

Prohlašuji, že svou semestrální práci jsem vypracoval samostatně jako původní dílo s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé semestrální práce a konzultantem.

Jsem si vědom toho, že na mou semestrální práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci nezasahuje do mých autorských práv užitím mé semestrální práce pro vnitřní potřebu Technické univerzity v Liberci.

Užiji-li semestrální práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti Technickou univerzitu v Liberci; v tomto případě má Technická univerzita v Liberci právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že má semestrální práce bude zveřejněna Technickou univerzitou v Liberci v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů.

Jsem si vědom následků, které podle zákona o vysokých školách mohou vyplývat z porušení tohoto prohlášení.

23. 3. 2023

Daniel Kňourek

# Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod</b>	<b>4</b>
1.1	Účel . . . . .	4
1.2	Rozsah . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Specifikace požadavků</b>	<b>5</b>
2.1	Funkce aplikace . . . . .	5
2.1.1	Uživatelský účet . . . . .	5
2.1.2	Bankovní účet . . . . .	6
2.2	Požadavky aplikace . . . . .	8
2.2.1	Požadavky na frontend . . . . .	8
2.2.2	Požadavky na backend . . . . .	8
2.2.3	Požadavky na externí data . . . . .	9
2.2.4	Kvalita Softwaru . . . . .	9
2.3	Vývoj a cena . . . . .	9

# 1 Úvod

Tato část dokumentu udává jeho rozsah a přehled jeho obsahu. Také slouží pro definování jeho účelu a záměru.

## 1.1 Účel

Účelem tohoto dokumentu je poskytnutí detailně definovaných požadavků aplikace 'FLEECA pocket bank'. Bude ilustrovat účel aplikace. Vysvětlí systémová omezení a potřebné zdroje k chodu. Tento dokument je primárně určen k tomu, aby byl zákazníkovi navržen ke schválení a také jako reference pro vývoj první verze systému.

## 1.2 Rozsah

Záměrem 'FLEECA pocket bank' je moderní webová aplikace, která umožní uživateli využívat jak svůj mobilní telefon tak i osobní počítač, jejím účelem je informovat uživatele o stavu jejich účtu a poskytnutí dostatečného počtu nástrojů pro manipulaci účtu a provádění transakcí mezi cizími uživateli.

## 2 Specifikace požadavků

Tato část obsahuje definici pro celé funkční chování aplikace a systémové požadavky. Popisuje detailně navržený systém a jeho funkce.

### 2.1 Funkce aplikace

#### 2.1.1 Uživatelský účet

Klient dále jako 'uživatel', má přístup ke svému uživatelskému účtu a má možnost provádět tyto akce:

- Vytvořit
- Upravit
- Smazat (Uzavřít účet)

Informace, které budou o uživateli uchovávány:

- Jméno a Příjmení
  - Údaj uvedený při registraci.
  - typ: String
- Email
  - Údaj uvedený při registraci.
  - typ: String
- Vlastněné účty
  - Údaj upravený při vytvoření/smazání bankovního účtu
  - typ: [String]

## Vytvořit

Nový uživatel má možnost vytvořit vlastní účet. Při vytváření nového účtu je třeba při registraci zadat Jméno, Příjmení, email a výchozí měnu. Při úspěšném vytvoření uživateli bude přidělen nový výchozí účet a jeho číslo nového účtu.

Při vytváření lze využít existující účet 3. strany (google, discord), v takovém případě se při vytváření účtu pokusí doplnit informace které 3. strana poskytuje, ale dovolí uživateli dokončit registraci s vlastními údaji.

Vzhledem k povaze této aplikace jako online služba a její závislost na online identitě jako je email, je využití registrace a přihlášení pomocí 3. strany bude jako jediný podporovaný způsob vedení účtu mimo přihlášení pod demo a testovací účet.

## Upravit

Uživatel bude moci kdykoli změnit své jméno.

## Smazat

Uživatel bude moci smazat, neboli uzavřít, uživatelský účet.

### 2.1.2 Bankovní účet

Každý uživatel má přiřazené bankovní účty se kterými může manipulovat. Účet může uživatel kdykoliv vytvořit. Nový uživatel je vyzván si účet vytvořit. S bankovním účtem lze provádět operace:

- Vytvořit
- Uzavřít (smazat)
- Převod financí
- Vklad financí
- Historie transakcí

Informace, které budou o bankovním účtu uchovávány:

- Vlastník
  - Vlastník účtu
  - typ: String
- Měna
  - Měna ve které je účet veden
  - typ: String

- Zůstatek
  - Aktuální stav účtu
  - typ: Int
  - max/min +-1 000 000 000 (1 Bilion)
- Číslo účtu
  - Číslo účtu
  - typ: String

Informace, které budou o transakcích uchovávány:

- Číslo účtu odesílatele
  - Číslo účtu, který je odesílatel
  - typ: String
- Číslo účtu příjemce
  - Číslo účtu, který je příjemce
  - typ: String
- Částka před transakcí
  - Částka převodu
  - typ: Int
- Měna před transakcí
  - Měna převodu
  - typ: String
- Částka po transakci
  - Částka převodu
  - typ: Int
- Měna po transakci
  - Měna převodu
  - typ: String
- Timestamp
  - Časová značka převodu
  - typ: Timestamp

## **Vytvořit**

Uživatel má možnost vytvářet bankovní účty. Při vytváření je dotázán na měnu ve které bude účet veden. Uživateli je vytvořen výchozí účet společně s provedením úspěšné registrace.

## **Uzavřít**

Bankovní účet lze uzavřít pouze pokud je zůstatek 0.

## **Převod financí**

Vlastník účtu může provádět převody mezi svými i cizími účty. Při převodu je třeba zadat číslo účtu, který obdrží finance a částku kolik se má převést. Měna převodu je vždy měna účtu, který převádí. Pokud účet má zůstatek v jiné měně, je převod proveden pomocí aktuálního kurzu.

## **Vklad financí**

Je speciální typ převodu, který se provádí na vlastní účet. Při vkladu je třeba zadat částku kolik se má převést.

## **Historie transakcí**

Všechny změny zůstatku jednoho či více účtů jsou považovány jako transakce. Provedené transakce jsou uchovávány pro účely archivní historie. Uživatel má možnost zobrazit historii transakcí jednoho či více účtů, které jsou k němu přiřazeny.

## **2.2 Požadavky aplikace**

### **2.2.1 Požadavky na frontend**

Klient aplikace pro uživatele má následující požadavky

- moderní webový prohlížeč podporující ES5.
- konektivita na internet

### **2.2.2 Požadavky na backend**

Backend aplikace má následující požadavky

- Docker prostředí schopné pustit více kontejnerů
- konektivita na internet



### 2.2.3 Požadavky na externí data

Pro funkčnost aplikace je zapotřebí externí data. Tyto data jsou:

- Kurzy měn
  - Kurzy měn ČNB
  - zdroj: [cnb.cz](https://www.cnb.cz)
  - formát: CSV hlavička: země|měna|množství|kód|kurz

Bez těchto dat nelze provádět převody mezi měnami.

### 2.2.4 Kvalita Softwaru

Aby byl snížen počet chyb v kódu a aplikace byla co nejvíce spolehlivá a bezpečná, bude využit automatizační prostředek Github Actions pro kontejnerizační platformu Docker. Tento prostředek bude spouštět testy a statickou analýzu kódu. Testy budou spouštěny při každém Testu a statická analýza bude spouštěna při každém vydání nové verze. Testy budou spouštěny pomocí frameworku Jest. Statická analýza bude spouštěna pomocí nástroje SonarQube.

## 2.3 Vývoj a cena

Vzhledem k vyžádaným platformám a požadavkům aplikace je doba vývoje odhadována na 6 týdnů. Čistá práce je odhadována na 90 hodin kumulativního času všech vývojářů. Cena aplikace je odhadována na 37 125Kč