Software Requirements Specification

(Техническое задание на разработку ПО)

Заказчик

Иванов Никита Эдуардович

Тел. (+хх)ххх-ххх-хх-хх

Автор документа

Новиков Денис Игоревич

Тел. (+хх)ххх-ххх-хх-хх

**Версия 1.0**

08.10.2019

Стандарт **IEEE 830-1998**

Оглавление

[**1. ВВЕДЕНИЕ** 3](#_Toc53241093)

[**1.1. Цель и назначение** 3](#_Toc53241094)

[**1.2. Область применения** 3](#_Toc53241095)

[**1.3. Определения и сокращения** 3](#_Toc53241096)

[**1.4. Ссылки** 3](#_Toc53241097)

[**1.5. Обзор** 4](#_Toc53241098)

[**2.** **ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОДУКТУ** 4](#_Toc53241099)

[**2.1. Позиционирование продукта** 5](#_Toc53241100)

[**2.1.1. Требования к пользователям** 5](#_Toc53241101)

[**Требования к пользовательским интерфейсам** 5](#_Toc53241102)

[**2.1.3** **Требования к аппаратным интерфейсам** 6](#_Toc53241103)

[**2.1.4. Требования к программным интерфейсам** 6](#_Toc53241104)

[**2.1.5. Требования к коммуникационным интерфейсам** 6](#_Toc53241105)

[**2.1.6. Требования к памяти** 7](#_Toc53241106)

[**2.1.7. Операции** 7](#_Toc53241107)

[**2.1.8.** **Функции продукта** 8](#_Toc53241108)

[**2.1.9. Сценарии использования продукта** 8](#_Toc53241109)

[**3. ДЕТАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОДУКТУ** 9](#_Toc53241110)

[**3.1. Нефункциональные требования** 9](#_Toc53241111)

[**3.1.1. Производительность** 9](#_Toc53241112)

[**3.1.2. Ограничения** 9](#_Toc53241113)

[**3.1.3. Безопасность** 9](#_Toc53241114)

[**3.1.4. Обработка ошибок** 9](#_Toc53241115)

[**3.2. Функциональные требования** 9](#_Toc53241116)

[**3.2.1. Описание основных элементов приложения** 9](#_Toc53241117)

[**3.2.2.** **Фиксирование ошибок** 11](#_Toc53241118)

[**4. СОПРОВОЖДАЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ** 11](#_Toc53241119)

[**4.1. Схема главного экрана приложения** 11](#_Toc53241120)

[**4.2. Схема информационного окна приложения** 12](#_Toc53241121)

[12](#_Toc53241122)

# **1. ВВЕДЕНИЕ**

## **1.1. Цель и назначение**

Данный документ разработан с целью полного изложения требований и нюансов создания программного продукта, разработанному для платформы Андроид с помощью интегрированной среды разработки Android Studio.

## **1.2. Область применения**

Данное программное обеспечение представляет собой мобильное приложение. Это ПО будет носить ознакомительный характер для основной массы людей, которым интересна эта тема. В точности это будет приложение с информацией о видах пирсинга и его установке, а также о тонкостях ухода за ним.

## **1.3. Определения и сокращения**

|  |  |
| --- | --- |
| **Термин** | **Определение** |
| Панель | Функциональная часть интерфейса |
| Информационное окно | Око в котором находится информация об украшении |
| Диалоговое окно | Окно с выбором действия |

## **1.4. Ссылки**

-Стандарт организации IEEE по составлению технических заданий

на разработку ПО:

IEEE Std. 830-1998 *IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications.* IEEE Computer Society, 1998.

## **1.5. Обзор**

Для более детального ознакомления с продуктом, вся необходимая информация изложена в дальнейших пунктах данного документа.

1. **ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОДУКТУ**

В данном разделе документа приведены общие требования к разрабатываемому продукту (концепции интерфейса и функционала).

Пробная версия приложения обязана иметь в себе основные компоненты интерфейса, который позволит наблюдать работу приложения.

А это:

* Список вариантов
* Переход между вариантами
* Информация о продукте (сам пирсинг)
* Изображения

Продукт должен соответствовать современным меркам:

* Удобства
* Дизайна
* Актуальности информации

Иерархия основных (стартовых) интерфейсов

(пассивные окна приложения также входят):

Логотип приложения

Загрузочный экран

Выход

Информация о материале

Выбор украшения

Информация об украшении

Поле выбора части лица

## **2.1. Позиционирование продукта**

### **2.1.1. Требования к пользователям**

Идея приложения рассчитана на любую аудиторию, но основной аудиторией будут выступать:

* Молодые люди
* Консультанты клиентов, если это будет необходимо

Основные требования:

* Внимательное изучение информации об украшениях
* Консультация с мастером
* При необходимости консультация с врачом

### **Требования к пользовательским интерфейсам**

Пользовательский интерфейс должен быть выполнен в виде панельного меню.

Окна должны быть адаптивными под различные расширения

Экраны меню должны соответствовать сеттингу по своему дизайнерскому (визуальному и аудиальному) оформлению.

Каждое окно, с возможностью входа / выхода должна иметь соответствующую клавишу или кнопку, как элемент интерфейса.

Отдельные панели, такие как:

* Выход из приложения
* Выход из окна с информацией

Должны находиться в другой части экрана, то есть отдельно от основного контента.

А выход из приложения должен находится на главном экране приложения.

* + 1. **Требования к аппаратным интерфейсам**

Наличие работоспособного экрана без повреждений.

### **2.1.4. Требования к программным интерфейсам**

Поддерживаемые операционные системы:

* Android

### **2.1.5. Требования к коммуникационным интерфейсам**

Отсутствуют

### **2.1.6. Требования к памяти**

|  |  |
| --- | --- |
| **Операционная система (OS)** | Android 7.1.2 (Nougat), обновляется до Android 8.0 (Oreo); LG UX 6 |
| **Чипсет** | - Qualcomm MSM8998 Snapdragon 835 (10 nm) |
| **Процессор CPU** | |
| - 8 ядерный (4x2.45 GHz Kryo + 4x1.9 GHz Kryo) | |
| **Видеопроцессор GPU** | - Adreno 540 |
| **Внешняя память** | microSD, до 512 GB (выделенный слот) - одной SIM модельmicroSD, до 512 GB (использовать SIM 2 слот) - d |
| **Внутренняя память** | 128 GB, 4 GB RAM (V30+) 64 GB, 4 GB RAM (V30) |

### **2.1.7. Операции**

Необходима поддержка следующих операций:

* Переход между окнами в приложении
* Возможность делать Screenshot
  + 1. **Функции продукта**

Данный продукт несет в себе информационный характер.

Пользователю доступен весь функционал, предоставляемый реализованными ГФ.

Разграничение по типам пользователей отсутствует.

### **2.1.9. Сценарии использования продукта**

Сценарий инициализации загрузочных окон

1. Приложение показывает загрузочный экран приложения

Сценарий поля “Выбор части лица”

1. Подбор конкретной области для установки украшения
2. Выбор украшения
3. Открытие окна с информацией об украшении

Сценарий экрана “Информация о материале”

1. Открытия поля “Материалы на главном экране”
2. Выбор материала
3. Вывод информационного окна о материале

Сценарий панели «Выход»

1. Открытие диалогового окна
2. клавиша «Да» - программа закрывается
3. клавиша «Нет» - возврат в меню / игру

# **3. ДЕТАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОДУКТУ**

## **3.1. Нефункциональные требования**

### **3.1.1. Производительность**

Производительность может зависеть от текущего на момент запуска программы уровня загрузки ЦП

(оперативной / физической памяти)

### **3.1.2. Ограничения**

* Приложение поддерживает только русский язык
* Критически важные системные папки и файлы игры скрыты и не отображаются в каталоге с папкой игры

### **3.1.3. Безопасность**

* Программа не несет потенциальной и фактической угрозы для устройства, на котором она запускается.
* Приложение носит только ознакомительный характер

### **3.1.4. Обработка ошибок**

* Ошибки и сбои работы приложения фиксируются и приложение выводит на экран сообщение об ошибке.
* Разработчик не несет ответственности за сбои, вызванные некомпетентным использованием приложения

## **3.2. Функциональные требования**

### **3.2.1. Описание основных элементов приложения**

**Элемент панелей выбора**

Любая панель в приложении представляет собой прямоугольную область с подписью того за что она отвечает, каждая панель имеет определенный цвет.

Каждая панель открывает следующие панели выбора и только окончательная панель выбора украшения и панель “материалы” открывают после нажатия информационное окно.

**Информационное окно**

Это окно, в котором размещено изображение украшения, а ниже идет информация о нем: кто его носит, как оно появилось и его описание.

**Панель “Информация о материале”**

После нажатия на эту панель открывается информационное окно материалы, из которых изготовлены украшения, а также информация о каждом, возможные противопоказания.

Свойства:

Реализация некоторых свойств:

**Панель кнопки выхода**

Открывает перед пользователем диалоговое окно для подтверждения действия с текстом: “Выход” и вариантом ответов: да и нет.

* + 1. **Фиксирование ошибок**

Информация об ошибках выводится на главный экран устройства.

# **4. СОПРОВОЖДАЮЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ**

## **4.1. Схема главного экрана приложения**

Бровь

Нос

Хеликс

Ухо

Rook

Губы

Daith

Язык

Материал

Трагус

Выход

Мочка

## **4.2. Схема информационного окна приложения**

Кнопка возврата на главный экран

Информация

Изображение