

1.Увод	2
1.1 Задачата:	2
1.2 Особености на приложението:	2
1.3 Софтуер за изграждането:	2
2.Проучване	3
2.1 Предпоставки:	3
2.2 Търсене на пазара:	3
2.3 Технологии:	3
3. Случаи на употреба (use cases)	4
3.0 Случаите	4
3.1 Предимства	4
3.2 Ограничения	5
4.Истории (user stories)	7
4.1 Предимства	7
4.2 Използване	8
4.3 Ограничения	8
5.Софтуерни изисквания	9
5.0 Изисквания	9
5.1 Цели	9
5.2 Инженеринг на изискванията	10
5.3 Какво е изискване?	10
5.3 Видове изисквания	10
5.4 За кого са предназначени изискванията	11
5.5 Функционални и нефункционални изисквания	11
5.6 Функционални изисквания	11
5.7 Нефункционални изисквания	11
5.8 Неточности при изискванията	12
6.Прототипи на потребителския интерфейс	12
6.0 Очакван потребителски интерфейс	13
6.1 Прототипи с ниска точност	13
6.2 Прототипи със средна точност	13
6.3 Прототипи с висока точност	14
6.4 Предимства на прототипите	14
6.5 Инструменти	14
Обобщение	14
Източници:	15

1. Увод

1.1 Задачата:

Целта на задачата ми, възложена на изпита за придобиване на професионална квалификация е да се направи: Уеб приложение “Наслука”.

Малко повече за самият сайт: Рибарски магазин, в който да има различни рибарски принадлежности (Въдици, Макари, Корди...), с опция за преглед, достъп до информация за тях (Описание на продуктите, цената им, наличност...), както също и опция за резервиране, доставка и купуване онлайн. Плащане с карта или в брой.

1.2 Особенности на приложението:

Приложението трябва да е изградено на три нива, като на най-високото трябва да е администраторът на страницата (човекът имащ право да прави промени по количествата, да наблюдава потребителите в сайта, тяхната дейност и тн.). А на най-обикновеното стъпало да е обикновеният потребител, който има право само да разглежда и да се достъпва до информацията в приложението. За да се постигнат тези резултати и желаното оформление, ще бъде използван софтуер предоставен от “Microsoft”. Ще бъдат изградени база от данни и различни на тип елементи в средата за програмиране, чрез които ще имаме контрол над методите и случващото се в приложението. Елементите трябва да се съобразят с контекста на задачата и нейната функционалност и цел, което се прави на програмно ниво и невидимо в последствие за обикновения потребител в нашия сайт.

1.3 Софтуер за изграждането:

Чрез MVC шаблона ще оформи визуалното и логическото съдържание на приложението, така че то да се приведе във вид и функционалността му да има правилната логика на работа, за да се изпълняват ежедневни нужди на потребителите му. Използваме този софтуер, заради лесният му контрол, надеждната защита и най-вече наборът от функции и връзки между отделните компоненти, позволяващи тяхната работа и лесна промяна при нужда. Очакваме в най-кратък срок резултати, отговарящи на нуждите на пазара, достатъчно гъвкави,

за да откликват на всякакви модификации без намесата на специализиран персонал. Тоест да се направи такава функционалността, че да не налага при смяна на елементи по сайта човек да бъде експерт в областта.

2.Проучване

2.1 Предпоставки:

Една от основните причини за създаване на продукта е търсенето на пазара. Търсенето на софтуер подходящ за изискванията на крайния потребител и неговите нужди. В момента се намираме в технологичен свят, в който софтуерът е в основата му. Постоянно се създават нови и нови приложения, и страници, но необходимостта от тяхната поддръжка и създаване, не спира.

2.2 Търсене на пазара:

Такива програми има доста, но съм се заел да правя в частност за рибарски магазин, поради големия интерес на потребителите. В момента на пазара има дефицит на софтуерни приложения от този тип, затова смятам, че тази програма ще пожъне успех и ще улесни доста хората занимаващи се с риболов. Ще се стремя да я направя по стандарти, които не отстъпват по нищо на големите страници и приложения.

2.3 Технологии:

В основата му е MVC архитектурата, които остава един от най-добрите инструменти за този тип задачи. В частност ще използваме ASP.NET Core, Microsoft SQL Server, Microsoft

SQ Management Studio - за работа с базата от данни, HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap -за презентационния слой, както и трислойния модел.

3. Случаи на употреба (use cases)

3.0 Случаите

Случаите, които могат да бъдат срещнати в нашето приложение са няколко: Гост- регистриран потребител- администратор.

В други са гост-регистриран потребител-служител- администратор



3.1 Предимства

От самото начало на agile движението, техниката на потребителските истории от Extreme Programming е толкова популярна, че мнозина смятат, че това е единственото и най-доброто решение за гъвкавите изисквания на всички проекти. Алистър Кокбърн изброява пет причини, поради които все още пише случаи на употреба в гъвкава разработка.

1. Списъкът с имена на цели предоставя най -*краткото* обобщение на това, което системата ще предложи (дори от потребителските истории). Той също така

предоставя скелет за планиране на проекта, който да се използва за изграждане на първоначални приоритети, оценки, разпределение на екип и време. 2.

Основният сценарий за успех на всеки случай на употреба предоставя на всички участници споразумение относно това какво ще прави системата и какво няма да прави. Той предоставя контекста за всяко конкретно изискване за договорена позиция (напр. фино зърнести потребителски истории), контекст, който е много трудно да се получи никъде другаде.

3. Условието за разширяване на всеки случай на употреба осигуряват рамка за изследване на всички дребни, нищожни неща, които по някакъв начин заемат 80% от времето и бюджета за разработка. Той предоставя механизъм за гледане напред, така че заинтересованите страни да могат да забележат проблеми, за които вероятно ще отнеме много време, за да получат отговори. След това тези проблеми могат и трябва да бъдат поставени пред графика, така че отговорите да могат да бъдат готови, когато екипът за разработка започне да работи по тях.
4. Фрагментите на сценария за разширение на случаите на използване предоставят отговори на многото подробни, често трудни и игнорирани бизнес въпроси: „Какво трябва да правим в този случай? Това е рамка за мислене/документация, която съответства на изявлението if...then... else, което помага на програмистите да обмислят проблемите. Само дето се прави по време на изследване, а не по време на програмиране.
5. Пълният набор от случаи на използване показва, че изследователите са обмислили нуждите на всеки потребител, всяка цел, която имат по отношение на системата, и всеки включен бизнес вариант.

В обобщение, уточняването на системни изисквания в случаи на използване има тези очевидни предимства в сравнение с традиционните или други подходи.

3.2 Ограничения

Ограниченията на случаите на употреба включват:

- Случаите на употреба не са подходящи за улавяне на изисквания на системата, които не се основават на взаимодействие (като алгоритъм или математически изисквания) или нефункционални изисквания (като платформа, производителност, време или

аспекти, критични за безопасността). Те са по-добре посочени декларативно другаде.

- Тъй като няма напълно стандартни дефиниции на случаи на използване, всеки проект трябва да формира своя собствена интерпретация.
- Някои връзки от случаи на използване, като *extends* , са двусмислени при тълкуване и могат да бъдат трудни за разбиране от заинтересованите страни, както е посочено от Cockburn.
- Разработчиците на случаи на употреба често срещат трудности да определят нивото на зависимост на потребителския интерфейс (UI), което да се включат в случай на употреба. Докато теорията на случаите на използване предполага, че потребителският интерфейс не се отразява в случаите на употреба, може да е неудобно да се абстрахира този аспект на дизайна, тъй като прави случаите на употреба трудни за визуализиране. В софтуерното инженерство тази трудност се решава чрез прилагане на проследимост на изискванията , например с матрица за проследимост . Друг подход за свързване на UI елементи със случаи на употреба е да прикачите дизайн на потребителски интерфейс към всяка стъпка в случая на употреба. Това се нарича сценарий на употреба.
- Случаите на употреба могат да бъдат прекалено подчертани. Бертран Майер обсъжда въпроси като управление на системния дизайн твърде буквално от случаи на употреба и използване на случаи на използване до изключване на други потенциално ценни техники за анализ на изискванията.
- Случаите на употреба са отправна точка за проектиране на тестове, но тъй като всеки тест се нуждае от собствени критерии за успех, може да се наложи да се модифицират случаите на използване, за да се осигурят отделни пост-условия за всеки път.
- Въпреки че случаите на употреба включват цели и контексти, независимо дали тези цели и мотивации зад целите (притеснения на заинтересованите страни и техните оценки, включително липса на взаимодействие) са в конфликт или влияят негативно/положително на други системни цели, са обект на техники за моделиране на изискванията, ориентирани към цели (като BMM , I * , KAOS и ArchiMate ARMOUR).

4.Истории (user stories)

- Обикновен потребител:

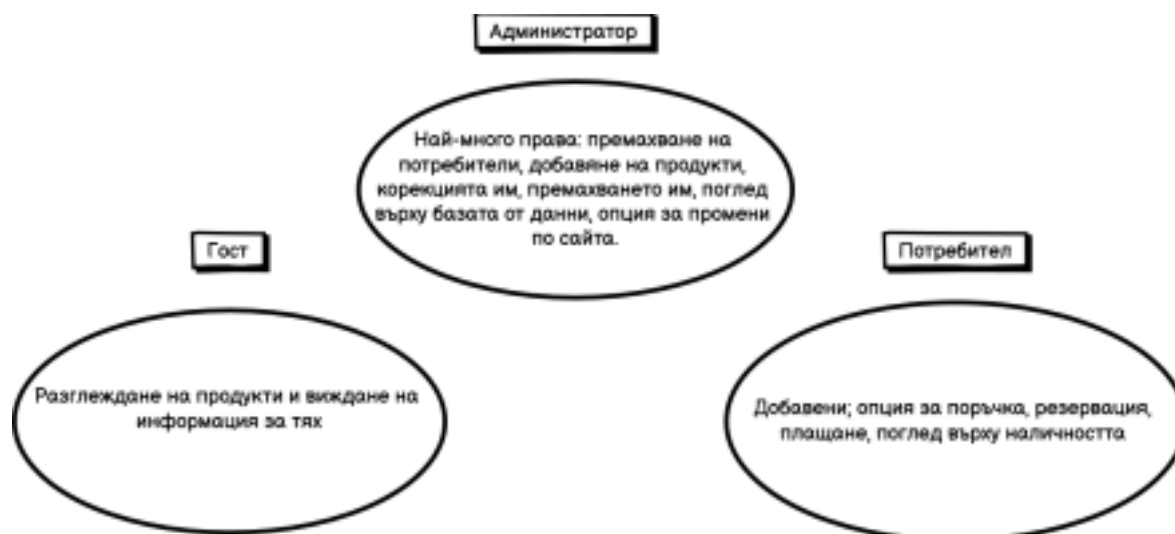
- Има достъп до обикновените функции на приложението и основните неща, които то предлага. В нашия случай-закупуване на рибарски принадлежности, тяхното резервирането им, информация за наличност и тн.

- Гости на приложението:

- Отново могат да виждат различните предмети предлагани в сайта, но нямат достъп до повечето от функциите, които сайтът предлага. (поръчка, заплащания) •

Администратор:

- Това е потребителят с най-много правомощия в приложението. Той ще по-широк набор функции, от останалите потребители. (промяна по информацията за продуктите, тяхното добавяне, премахване, преглед на потребителите и тн.)



4.1 Предимства

Кратки

Разбираеми за потребителите и разработчиците

Не е нужна поддръжка

Не налагат особени усилия

Недостатъци
Може да са непълни

Отворени за интерпретация.

Няма добри доказателства, че използването на потребителски истории повишава успеха на софтуера или производителността на разработчиците. Въпреки това, потребителските истории улесняват разбирането без ненужно структуриране на проблеми, което е свързано с успеха.

4.2 Използване

Централна част от много гъвкави методологии за разработка, като например в играта за планиране на XP , потребителските истории описват какво може да бъде вградено в софтуерния проект. Потребителските истории се приоритизират от клиента (или собственика на продукта в Scrum), за да се посочи кои са най-важни за системата и ще бъдат разбити на задачи и оценени от разработчиците. Един от начините за оценка е чрез скала на Фибоначи .

Когато потребителските истории предстои да бъдат внедрени, разработчиците трябва да имат възможност да говорят с клиента за това. Кратките истории може да са трудни за тълкуване, може да изискват някои основни познания или изискванията може да са се променили след написването на историята.

Потребителските истории могат да бъдат разширени, за да добавят подробности въз основа на тези разговори. Това може да включва бележки, прикачени файлове и критерии за приемане.

4.3 Ограничения

Ограниченията на потребителските истории включват:

- Проблем с увеличаване на мащаба : Потребителските истории, написани на малки физически карти, са трудни за поддържане, трудни за мащабиране до големи проекти и обезпокоителни за географски разпределените екипи.

- Неясни, неформални и непълни : Картите с истории на потребителите се считат за начало на разговор. Тъй като са неформални, те са отворени за много интерпретации. Тъй като са кратки, те не посочват всички подробности, необходими за внедряване на функция. Следователно историите са неподходящи за постигане на официални споразумения или писане на юридически договори.
- Липса на нефункционални изисквания : Потребителските истории рядко включват подробности за производителността или нефункционалните изисквания, така че нефункционалните тестове (напр. време за реакция) могат да бъдат пренебрегнати.
- Не представяйте непременно как технологията трябва да бъде изградена: тъй като потребителските истории често се пишат от гледна точка на бизнеса, след като техническият екип започне да внедрява, може да открие, че техническите ограничения изискват усилия, които могат да бъдат по-широки от обхвата на отделна история . Понякога разделянето на истории на по-малки може да помогне за разрешаването на това. Друг път историите „само технически“ са най подходящи. Тези „само технически“ истории могат да бъдат оспорени от заинтересованите страни в бизнеса, тъй като не предоставят стойност, която може да бъде демонстрирана на клиентите/заинтересованите страни.

5.Софтуерни изисквания

5.0 Изисквания

- Компютър с подходящ софтуер за работа с него.
- Visual Studio 2019 (минимално)
- Инсталиран MVC (controller-view-model)
- Всички библиотеки необходими за стартирането на проекта (ASP.NET Core Identity)

5.1 Цели

- Да се представи концепцията на Софтуерното инженерство
- Да се представят концепциите потребителски и системни изисквания
- Да се опишат функционалните и нефункционалните изисквания
- Да се обясни как софтуерните изисквания могат да бъдат описани в документ

5.2 Инженеринг на изискванията

- Процес на установяване на услугите, които даден клиент изисква от системата, както и ограниченията на работа и разработване.
- Сами по себе си изискванията са описание на системните функции и ограниченията, които се установяват по време на инженеринга на изискванията
- Неформално... Дисциплина от софтуерното/ системното инженерство, която обхваща дейностите по специфициране на продукта/системата.
- ИИ е изключително важна част от процеса на системно разработване, която направлява всички останали дейности към постигане на резултатите за които системата е предназначена
- ИИ оказва влияние на целия жизнен цикъл на дадена система

5.3 Какво е изискване?

- Изискванията могат да варират от много абстрактни описания на дадена системна функционалност или ограничения до много точни и детайлни математически функционални спецификации
- Изискванията могат да имат двойна роля: – Могат да послужат като заявка за търг – следователно трябва да са отворени за интерпретация – Могат да бъдат и база за договор – следователно трябва да бъдат детайлно дефинирани. – И в двата случая имаме изисквания.

5.3 Видове изисквания

- Потребителски изисквания – Указания на естествен език и диаграми на услугите, които системата ще предоставя, както и съответните оперативни ограничения. Написани за клиентите.
- Системни изисквания – Структуриран документ с детайлно описание на системните функции, услуги и оперативни ограничения. Определя какво трябва да се имплементира и може да бъде част от договора между клиента и разработчика

5.4 За кого са предназначени изискванията

Потребителски изисквания Клиенти Системни потребители Технолозите при клиента, Специалисти по договори Системни архитекти
Системни изисквания Системни потребители, Технолозите при клиента, Системни архитекти, Разработчиците

5.5 Функционални и нефункционални изисквания

- Функционални изисквания – Описание на услугите, които системата трябва да предоставя, начинът по който системата трябва да реагира на конкретни входни данни и поведението и в конкретни ситуации.
- Нефункционални изисквания – Ограничения върху услугите или функционалността на системата като времеви ограничения, ограничения върху процеса на разработване, използваните стандарти и др.

5.6 Функционални изисквания

- Описват функции или услуги на системата.
- Зависят от типа на софтуера, потенциалните потребители и типа на системата, в която ще бъде използван софтуера.
- Функционалните потребителски изисквания могат да бъдат описания на високо ниво на това какво трябва да прави системата, но функционални системните изисквания трябва да описват системната функционалност в детайли.

5.7 Нефункционални изисквания

- Определят системни характеристики и ограничения като надеждност, време за отговор и др.
- Изисквания към процеса могат също да бъдат специфицирани – например конкретна CASE система, програмен език или метод на разработване.

- Нефункционалните изисквания могат да бъдат по-критични от функционалните и от тях може да зависи пригодността на системата.

5.8 Неточности при изискванията

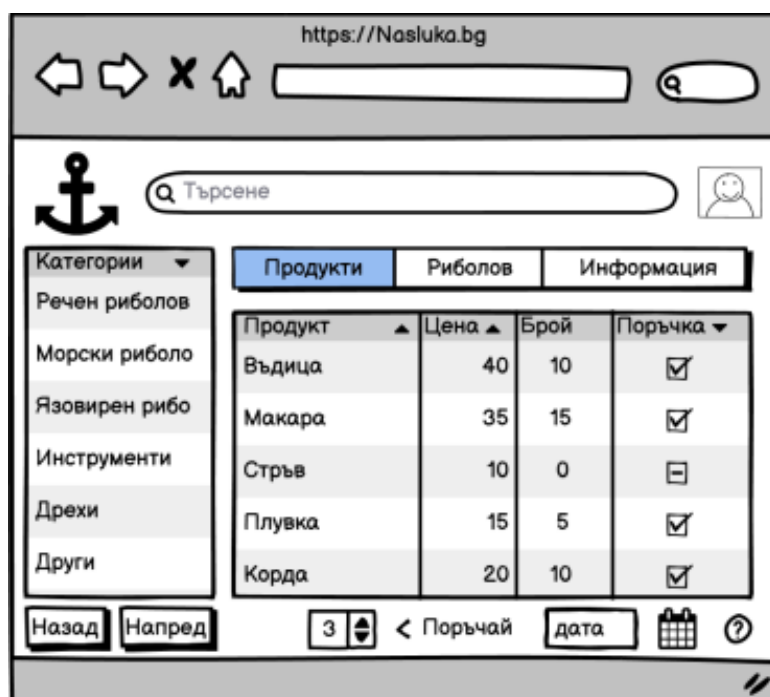
- Поради неточното описание на изискванията могат да възникнат проблеми.
- Двусмислените изисквания могат да бъдат интерпретирани по различен начин от разработчиците и потребителите.
- Ако разгледаме изискването за ‘ подходящата среда ’ – Според потребителя – различна среда за всеки различен тип документ. – Според разработчиците – да се предостави текстова среда, която да покаже съдържанието на документа.

6.Прототипи на потребителския интерфейс

Позволява да се тества дали продуктът може да се използва гладко Позволява на дизайнерите да покажат продукта си,което го прави по-лесен за разбиране

Прототипи могат да се създават по време на всеки етап от процеса по дизайн, за да помогнат да се демонстрират идеи, които трудно биха се изразили само с думи.

6.0 Очакван потребителски интерфейс



6.1 Прототипи с ниска точност

Хартия.

Най-бърз.

6.2 Прототипи със средна точност

Прототипи, позволяващи кликове.

Не са прекалено детайлни.

Позволяват на потребителя да почувства как ще изглежда финалният дизайн.

6.3 Прототипи с висока точност

Сложни интеракции и промени.

Включва по-сложни анимации.

6.4 Предимства на прототипите

Скорост: дизайнерите бързо могат да тестват няколко различни идеи преди да дадат на екип да ги разработи

Позволяват преглеждане и оценяване на дизайнерските решения
Обратна връзка

Рано откриване на проблеми в дизайна

Лесно могат да се сравнят няколко различни дизайна

6.5 Инструменти

Sketch

Adobe XD

Axure XP

Balsamiq

Composite
Fluid UI

Framer X

Обобщение

Софтуерни изисквания

Случаи на употреба (use cases)

Истории (user stories)

Спецификация на изискванията

Прототипи на потребителския интерфейс (UI prototyping)

Източници:

https://learn.fmi.uni-sofia.bg/pluginfile.php/116877/mod_resource/content/1/L4-1-RE-BCs-2014-15.pdf

https://en.wikipedia.org/wiki/User_story

https://en.wikipedia.org/wiki/Use_case#Examples

<https://classroom.google.com/u/0/c/MzkxMzkyMDA4NTI1/m/NDY5MTAxNjQxMDU3/details>