소프트웨어공학

프로젝트 SRS

셰어택시-택시 동승 어플리케이션

NULL 사로잡겠어 리턴즈

팀장 컴퓨터학부 이민석 2016117244

팀원 컴퓨터학부 곽준창 2012105001

컴퓨터학부 우정우 2016111829

컴퓨터학부 차수진 2016111813

일어일문학과 황원규 2011000934

|  |
| --- |
| **1. Introduction** |
| 1. Purpose  🡺본 문서는 소프트웨어 공학 과목의 ShareTaxi 프로젝트에 대한 요구사항을 명시하고 있다. 소프트웨어 개발과 개발자-사용자 간 이해의 용이함을 위해 구체적으로 본 소프트웨어의 기능/비기능적 요구사항, 인터페이스와 여러 모델 등에 대한 상세한 설명을 한다.  2. Product scope  🡺ShareTaxi는 택시 동승자를 찾아주는 소프트웨어이다. 본 소프트웨어에서는 탑승 정보 설정, 동승자 검색, 방 만들기, 방 입장, 채팅방등의 여러가지 기능을 제공한다. Android 기반 스마트폰에서만 동작하며 iOS 기반 스마트폰, PC 등에서는 동작하지 않는다. 본 소프트웨어를 사용할 때의 장점은 버스를 타기 불편한 출퇴근이나 등, 하교 시간대에 사람들은 택시를 많이 이용하지만 부족한 택시 수와 금전적, 시간적인 문제로 인해 불편함을 호소하는 사람들을 위해 편의를 제공해 줄 수 있다는 것이다.  3. User  🡺본 시스템은 대중교통을 이용하는 모든 사람들을 대상으로 하고있다.  4.Glossary of terms  5.Reference  i) 참조문헌:  ii) 참조사이트: |
| **2. Overall discription** |
| 1. Context model    2. Process model (activity diagram)    3. Overall architecture  4. Use cases  **1)**   |  |  | | --- | --- | | name: ID | Search Room | | actors | User, Map | | description | 약속시간을 입력하고 지도에서 출발지와 도착지를 선택한다. 이후 검색 버튼을 누르면 | | data | 사용자의 닉네임, 출발지, 도착지, 약속시간 | | stimulus | 검색 버튼 | | response | Show Room | | comments | 사용자는 고의로 비상식적인 정보를 입력하지 않는다. |   **2)**   |  |  | | --- | --- | | name: ID | use case name : use case unique ID (🡨 직접 부여) | | actors | 관련된 actors | | description | 해당 use case에 대한 설명 | | data | 해당 use case에 사용되는 데이터 | | stimulus | actor가 trigger하는 event | | response | stimulus의 결과 | | comments | 부연 설명 (optional) |   **3)**   |  |  | | --- | --- | | name: ID | use case name : use case unique ID (🡨 직접 부여) | | actors | 관련된 actors | | description | 해당 use case에 대한 설명 | | data | 해당 use case에 사용되는 데이터 | | stimulus | actor가 trigger하는 event | | response | stimulus의 결과 | | comments | 부연 설명 (optional) |   **4)**   |  |  | | --- | --- | | name: ID | Make the Room: 4 | | actors | User | | description | 이전에 입력받은 정보(출발지, 도착지, 약속시간, 닉네임)를 가져와서 방을 만든다. | | data | 출발지, 도착지, 약속시간, 방장의 닉네임 | | stimulus | 만들기 버튼 | | response | 서버에 있는 방 리스트에 방을 추가 | | comments |  |       5)   |  |  | | --- | --- | | name: ID | Chatting Room: 5 | | actors | User | | description | 입력된 메시지를 서버에 전송한 후, 서버가 다른 사용자들에게 메시지를 전달한다. 이를 사용자들에게 보여준다. | | data | 사용자가 입력한 메시지 | | stimulus | 전송 버튼 | | response | 사용자가 입력한 메시지 | | comments | 사용자는 자신이 소속된 방을 제외한 다른 방의 채팅 메시지들은 볼 수 없어야 한다.  입장 전 대화는 볼 수 없어야 한다.  메시지는 손실없이 전달되어야 한다. | |
| **3. Environment** |
| 1. Operating environment  2. Development environment |
| **4. External interface requirements** |
| 1. User interface  2. Hardware interface  3. Software interface  4. Communication interface |
| **5. Functional system requirements** |
|  |
| **6. Nonfunctional system requirements** |
|  |
| **7. System models** |
| 1. Structural model  2. behavioral model |

