ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS SOFTWARE

Control de Versiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Modificación** | **Fecha** | **Autor** | **Versión** |
| Versión Inicial. | 07/11/2013 | Alba Moragrega Sánchez | 1.0 |
| Se añaden otros Requisitos. | 13/11/2013 | Sergio Baños Rodríguez | 1.1 |
| Se añade la introducción al documento, una descripción general y apéndices. | 19/11/2013 | Sergio Baños Rodríguez | 1.2 |
| Se añade más precisión en la descripción de los requisitos funcionales | 04/12/2013  al 22/01/2014 | Alba Moragrega Sánchez | 1.3 |
| Revisión de requisitos funcionales. | 16/03/2014 | Félix Pérez Matos | 2.0 |
| Ampliación de requisitos no funcionales. | 06/05/2014 | Irene Núñez de Arenas | 2.1 |

Índice y Contenidos

[**1.** **INTRODUCCIÓN** 4](#_Toc387188624)

[1.1 Propósito 4](#_Toc387188625)

[1.2 Alcance 4](#_Toc387188626)

[1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas 4](#_Toc387188627)

[1.4 Referencias 4](#_Toc387188628)

[1.5 Organización del documento 5](#_Toc387188629)

[**2.** **DESCRIPCIÓN GENERAL** 6](#_Toc387188630)

[2.1 Perspectiva del producto 6](#_Toc387188631)

[2.2 Funciones del producto 6](#_Toc387188632)

[2.3 Características del usuario 7](#_Toc387188633)

[2.4 Restricciones 7](#_Toc387188634)

[2.5 Supuestos y dependencias 10](#_Toc387188635)

[2.6 Requisitos futuros 10](#_Toc387188636)

[Estadísticas: 10](#_Toc387188637)

[**3.** **REQUISITOS ESPECÍFICOS** 11](#_Toc387188638)

[3.1 Requisitos Funcionales 11](#_Toc387188639)

[3.1.1 Lista de la compra 11](#_Toc387188640)

[3.1.3 Despensa 13](#_Toc387188641)

[3.1.5 Recetario 15](#_Toc387188642)

[3.1.6 Foro 17](#_Toc387188643)

[3.2 Requisitos No Funcionales 17](#_Toc387188644)

[**4.** **ATRIBUTOS DEL SISTEMA SOFTWARE** 19](#_Toc387188645)

# **INTRODUCCIÓN**

El presente documento de Especificación de Requisitos Software (ERS) ha sido elaborado siguiendo la estructura del estándar de IEEE 830, y aborda la descripción completa del proyecto que será desarrollado por parte del equipo KitchApp. Es una documentación que pretende detallar todos y cada uno de los requisitos necesarios para el correcto uso y funcionamiento de las aplicaciones contenidas en el sistema, así como dar una visión general sobre las características principales del mismo, que afectarán en mayor o menor medida a su desarrollo.

## Propósito

Este documento de ERS está enfocado principalmente a definir de manera clara y concisa la funcionalidad, las características y las restricciones que poseerá el proyecto.

Estas líneas se dirigen especialmente a varios sectores: A los desarrolladores de KitchApp, y a los futuros clientes de la aplicación, sin olvidar también a futuros colaboradores del proyecto.

La fase de implementación de la aplicación deberá seguir las directrices marcadas en este documento, por lo tanto, todo desarrollador involucrado en el proyecto deberá seguir las pautas de este documento.

## Alcance

El nombre final elegido que designará al futuro sistema es ***KitchApp.*** La elección del nombre se llevó a cabo mediante una votación (En dicha votación se descartaron nombres existentes en la industria).

Para ver una explicación más detallada, se recomiendo visitar el documento de [Visión.](https://docs.google.com/document/d/1qK5g4LFEBWyVqPBsO1G9BCFBnsxAPbAkPQl8tu45P5g/edit?usp=drive_web)

## Definiciones, acrónimos y abreviaturas

[Enlace al documento.](https://docs.google.com/document/d/18RF8Vv0gQxXGkfe3v66Ak2O0qmxyfpGwl5poYU5eavc/edit)

## Referencias

1. Plantilla de Especificación de Requisitos Software según el estándar de IEEE 830. IEEE Std. 830-1998.
2. Documento explicativo del profesor sobre el contenido de la documentación ERS.
3. Visión, Modelo de Negocio.

## Organización del documento

A partir de ahora, se da pie a la descripción general del proyecto *KitchApp* y a la explicación de sus funciones y sus características y, sobre todo, se tratan todos los tipos de requisitos necesarios para su realización.

Todo esto será llevado a cabo en dos secciones bien diferenciadas: la descripción general y los requisitos específicos. Como se ha comentado, la primera de ellas tendrá como objetivo proporcionar una visión generalista de ciertas características del producto, y la segunda, especificar sus requisitos.

# **DESCRIPCIÓN GENERAL**

En esta sección se van a describir algunas características y factores que afectan al desarrollo y a los requisitos del producto final. Este es el contexto en el que se va a enmarcar nuestro proyecto software.

## Perspectiva del producto

KitchApp es una aplicación totalmente independiente, no forma parte de algo, sino que es un todo.

KitchApp se enmarca dentro del conjunto de utilidades relativas a compras y repostería. El deseo final es que KitchApp consiga reunir una gran gama de funcionalidades que, aunque en algunos casos podamos encontrar en otras aplicaciones, en KitchApp se encuentran todas juntas y relacionadas entre sí, dando un abanico de posibilidades mucho mayor.

## Funciones del producto

A continuación, se muestra una descripción general de los distintos servicios que ofrecerá el producto.

***Parte Android***

La aplicación Android que forma parte del sistema KitchApp pretende ser una herramienta, fácilmente accesible desde cualquier dispositivo móvil con este sistema operativo, que favorezca todo aquello relacionado con las compras del hogar. Para llevar a cabo esta función tendrá disponible una lista en la que estará almacenado todo aquello que tenemos actualmente en la despensa y la lista de compra.

Otra parte importante de la aplicación es cómo gastar los productos que tenemos en la despensa, para ello contaremos con un amplio recetario desde el que se podrá acceder a las recetas a través de múltiples sistemas de búsqueda.

Y por último tendrá un apartado de estadísticas con el que llevar un seguimiento de los gastos realizados.

***Parte Web***

La aplicación Web que forma parte del sistema KitchApp, aparte de contener las mismas herramientas que la aplicación Android, la complementa ya que constituirá una forma fácil de edición tanto de la despensa y la lista de la compra, como de las recetas almacenadas.

Aparte contribuirá a dotar al sistema de una parte más social a través de un foro en el que poder hacer cualquier comentario sobre recetas, productos, supermercados, restaurantes o lo que al usuario se le ocurra y que esté relacionado con la aplicación.

## Características del usuario

El usuario de KitchApp tiene un perfil común. Dicho usuario no deberá tener un manejo experto en el uso de tecnologías sino que bastará con un uso básico, tal como visitar una página web o instalar una aplicación desde cualquier Market. Del mismo modo el software está orientado a personas con cualquier nivel de estudios.

Uno de los puntos fuertes de KitchApp es que la gente inexperta en el mundo de la hostelería, podrá ser guiada por gente con años de experiencia, lo que fortalecerá mucho la parte social.

## Restricciones

Esta subsección describe aquellas limitaciones que se imponen sobre los desarrolladores del producto:

Políticas de la empresa

1. En un principio KitchApp no está orientada al beneficio económico, pero si en algún momento se decidiera hacer negocio, hay un plan establecido: [Modelo de negocio](https://docs.google.com/document/d/1zzZNEQ5IJUS9-kqI1XaiWLLUvJbCM3RYXykvrGtO2Sc/edit)
2. La base de datos será común para la aplicación Android y la Web.
3. El producto será mostrado en español, pero la implementación estará en inglés, ya que abre las puertas a potenciales colaboradores de la comunidad libre.
4. Se trabajará siempre bajo la organización KitchApp, todo lo relacionado con el producto estará relacionado con la organización y no a título personal.

Limitaciones del hardware

En la parte móvil se necesitará un dispositivo móvil con una arquitectura que soporte Android.

Para la parte Web partimos de la base de que, con los equipos actuales, no hay ningún problema tanto para el desarrollo, como para el uso de la aplicación.

Requisitos de habilidad

En los orígenes del proyecto no se obliga a tener ninguna habilidad sobre ninguna tecnología en concreto, ya que se presupone que los conocimientos que tienen los desarrolladores sobre las tecnologías a usar son nulos. Por lo tanto, en la planificación está contemplado el periodo de aprendizaje de dichas tecnologías.

Respecto a habilidades intangibles, como labores de presentación e interacción con otros entes, se valorará la capacidad innata de cada uno de los integrantes del equipo KitchApp para asignarle roles específicos como responsable, intermediario, portavoz…

Consideraciones acerca de la seguridad

La mayor preocupación respecto a seguridad, es hacer una Base de Datos robusta y segura, para que los datos de los usuarios estén bien preservados. Para ello se diseñará la base de datos teniendo en cuenta los problemas más frecuentes relativos a ataques.

Lenguaje(s) de programación

1. **Web:** Como marco de gestión de contenido se usará Drupal, ampliando su funcionalidad mediante la edición de su código usando HTML, CSS y PHP. Para el manejo de la Base de datos se usará MySQL. XAMPP será un buen cliente para manejar servidores locales, la base de datos y hacer pruebas sin riesgo.
2. **Android:** Como entorno de desarrollo se usará Eclipse con el plugins SDK para Android, y la Máquina virtual de Android.

Funciones de control

El control se llevará mediante reuniones semanales, que serán registradas en un acta. En dicho acta estará contemplado si se realizaron las tareas asignadas, y se asignarán nuevas. Además se debatirá si el proyecto se está llevando por los cauces acordados.

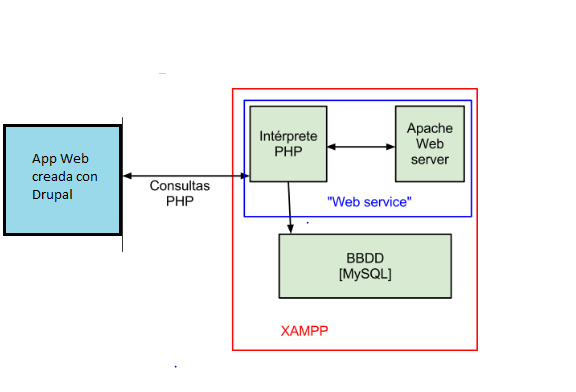
Funciones de auditoría

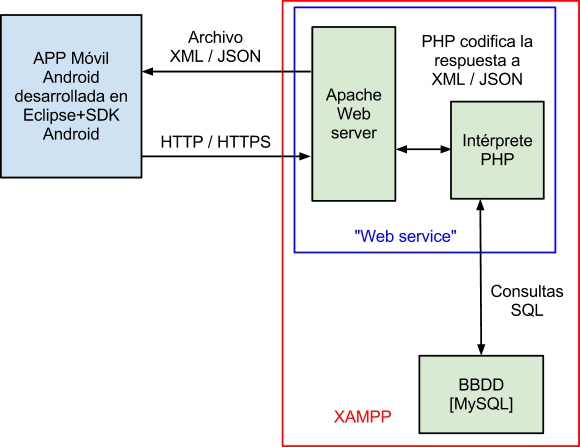
Las auditorías, abusando de la expresión, serán realizadas por los profesores de la asignatura que examinarán tanto la documentación, como el código y el correcto funcionamiento de las aplicaciones, y nos darán un feedback objetivo del progreso del proyecto.

Operaciones paralelas

El sistema KitchApp deberá ser capaz de funcionar paralelamente con otras aplicaciones, siempre que el sistema en el que trabajemos soporte multitarea.

Protocolos de comunicación





## Supuestos y dependencias

En principio, este documento no avanzará de versión hasta que todos los miembros del grupo, así como el personal que los tutela, estén de acuerdo en su contenido.

En cuanto a supuestos técnicos, los sistemas sobre los que correrá la aplicación son inamovibles y aprobados en acta, por lo que está posibilidad ni se contempla con lo que los requisitos son invariables.

## Requisitos futuros

### Estadísticas:

Una posible mejora para versiones futuras de la aplicación, podría consistir en hacer un apartado para mostrar estadísticas. Algunas posibles ideas sobre estas estadísticas serían:

1. Estadísticas sobre la compra:

Mostraríamos gráficas que indicarán al usuario cuánto ha gastado en cada compra. La cantidad de dinero que ha gastado el último mes, el dinero gastado en los últimos X meses, o un estudio por categorías de la despesa para indicar en cuál de ellas se ha invertido más dinero.

1. Estadística sobre el tipo de alimentación:

Mostraríamos, por categorías, cuáles son los alimentos más utilizados a la hora de cocinar y, por tanto, los más ingeridos.

# **REQUISITOS ESPECÍFICOS**

## Requisitos Funcionales

La aplicación KitchApp contará con 3 funcionalidades principales: lista de la compra, despensa, y recetario.

Para poder acceder a todas ellas desde la aplicación Android, es necesario que el usuario haga un login mediante un nombre de usuario, un correo, y una contraseña nada más empezar. La aplicación dará la opción de que el usuario pueda recordar los datos para que cuando vuelva a iniciar sesión, no los tenga que volver a introducir.

La parte Web presenta una pequeña diferencia a la hora del acceso ya que habrá partes que serán visibles para todos los usuarios, con independencia de que hayan hecho login o no, con la restricción de que no podrán editar sino solamente consultar.

### Lista de la compra

Este apartado de la aplicación contará con 6 subsecciones: Crear una lista, eliminar lista, abrir una lista para consulta y/o edición, añadir productos a la lista de la compra, eliminar productos de la lista y compartir la lista. Para poder acceder a ellas, el usuario tiene que estar registrado y ha debido iniciar su sesión.

Primero, antes de poder usar las opciones de este apartado, el usuario ha tenido que crear adecuadamente al menos una lista. Si no estuviera creada, no se podrán usar funciones mencionadas como, por ejemplo, añadir productos a la lista.

La lista de la compra se visualizará como una lista ordenada por categorías, siendo estas las siguientes: Lácteos, Pan y Bollería, Carnes, Salsas y Condimentos, Congelados, Frutas y Verduras, Bebidas, Pescados, Pastas y Arroces, Varios.

En cada categoría se mostrarán los productos ordenados alfabéticamente y junto a cada producto se mostrará la cantidad disponible de cada uno.

1. Crear lista:

Antes de poder usar la funcionalidad de la lista de la compra, el usuario debe crear al menos una lista de la compra. Puede crear las listas de la compra que desee, pero como mínimo tiene que tener una.

Para crear una lista, el usuario sólo tendrá que introducir el nombre que le quiere poner a la lista. En el caso de que cree más de una lista, siempre tendrá que poner un nombre distinto a cada una de ellas.

1. Eliminar lista:

Se permitirá al usuario eliminar una o más listas de la compra que tenga creadas en su cuenta. Se eliminarán de una en una y, si el usuario no tiene ninguna lista creada, está opción no estará habilitada.

Se podrá eliminar una lista tanto si contiene productos como si no contiene nada. Si contiene productos, simplemente se muestra al usuario una notificación preguntándole si está de acuerdo en eliminar todo el contenido.

1. Abrir lista:

Una vez se acceda a la opción de abrir lista de la compra, se mostrarán todas las listas creadas ordenadas alfabéticamente y, para poder acceder a cualquiera de ellas, solo es necesario pulsar en la que se quiera abrir.

Una vez en la lista ya se mostrarán todas las categorías que se enunciaron al principio.

Solo se podrá mantener abierta una lista, no se podrán abrir varias simultáneamente. Si no hay ninguna lista creada, la opción de abrir lista aparecerá deshabilitada hasta que no haya creado una previamente.

1. Añadir productos:

La aplicación proporcionará al usuario 2 opciones de añadir productos a la lista de la compra: mediante voz o manualmente.

Se tendrá también una modalidad para añadir productos automáticamente a la lista de la compra, pero aquí ya no intervendrá el usuario sino que lo hará la propia aplicación.

Una de las formas es añadir productos automáticamente a la lista de la compra es cuando el usuario haya seleccionado realizar una receta de la sección Recetario y no disponga en la despensa de uno o más ingredientes que hacen falta para hacerla. Para añadir los productos, el usuario ha tenido previamente que aceptar hacer la receta, si no acepta hacerla no se añadirá nada a la lista de la compra.

Otra de las formas es añadir automáticamente los productos de la despensa cuando se haya pasado su fecha de caducidad.

Y finalmente, se añadirán automáticamente los productos que se hayan acabado en la despensa.

En estas tres maneras de añadir automáticamente, el producto siempre se añadirá a la lista en la categoría que le corresponda para seguir manteniendo la lista ordenada como se dijo al principio.

1. Eliminar productos:

Los productos se eliminarán de la lista manualmente y automáticamente.

La eliminación manual se realizará mediante la selección previa en la lista de la compra de un producto o varios productos y se podrá eliminar el producto al completo o solo eliminar alguna de sus cantidades.

La eliminación automática se realizará cuando se haga la compra y se borren todos los productos que se hayan comprado de la lista.

No se podrán eliminar productos si la lista se encuentra vacía.

1. Compartir la lista:

Esta funcionalidad permitirá compartir la lista de la compra del usuario. Habrá dos maneras de hacerlo:

* La primera consiste en mandar un email con la lista especificada a la dirección de correo que se desee.
* Para poder compartir la lista de la compra de la segunda manera, el usuario, además de estar registrado, deberá tener otros usuarios añadidos como “amigos”. Así compartirá la lista de manera privada con quien haya elegido. Si no tiene usuarios añadidos en su cuenta, no podrá compartir la lista.

En la segunda forma de compartir la lista de la compra, el usuario podrá otorgar permisos de edición de la lista al usuario con el que va a compartirla. Si le da permiso de edición, el que recibe la lista también la puede modificar y los cambios se verán reflejados en las listas que han compartido, si no se le da permiso de edición, sólo podrá ver la información de la lista pero no cambiarla.

1. Comprar la lista:

Se dará al usuario la posibilidad de indicar que ha comprado todos los productos que aparecen en la lista de la compra seleccionada.

### Despensa

En esta parte de la aplicación el usuario podrá disponer de toda su despensa (solamente una) pero, para poder acceder a ella, el usuario tiene que estar registrado y ha debido iniciar su sesión.

Una vez introducidos los productos en la despensa, el usuario podrá acceder y gestionarla tanto en la web como en el dispositivo móvil.

Al igual que la lista de la compra, la despensa se encontrará siempre ordenada por categorías, que serán las mismas: Lácteos, Pan, y Bollería, Carnes, Salsas y Condimentos, Congelados, Frutas y Verduras, Bebidas, Pescados, Pastas y Arroces, Varios.

1. Añadir productos:

Se añadirán productos manualmente, por voz o por código de barras.

Una vez añadidos los productos por primera vez se podrá ir añadiendo otros productos, habiendo seleccionado primero la categoría en la que se quiere añadir y de manera manual editando el producto y su cantidad correspondiente.

1. Eliminar productos:

Se podrán eliminar los productos de la despensa tanto manualmente como automáticamente.

Automáticamente se eliminarán los productos de la despensa cuando se usen o cuando algo se haya caducado. Los productos eliminados se añadirán automáticamente a la lista de la compra.

Manualmente se podrá eliminar uno o varios productos, seleccionando la categoría de la que se quiere eliminar y posteriormente seleccionando el producto y eliminándolo.

No se podrán eliminar productos de una despensa vacía.

1. Modificar productos:

Permitirá seleccionar un producto de la despensa y modificar su cantidad incrementándola o decrementándola manualmente. En el caso en el que un producto llegase a cantidad cero, se añadiría ese producto a la lista de la compra y se eliminará de la despensa..

Para poder modificar productos es necesario tener una despensa no vacía.

1. Recordatorio:

La aplicación mostrará una notificación para aquellos productos que el usuario tenga a punto de caducar, tanto para productos que se encuentren abiertos como para los que están cerrados. Le irá recordando periódicamente que están a punto de caducar y así los puede usar. Se mostrará esta notificación dos días antes de la fecha de caducidad.

Esta funcionalidad está disponible con una despensa no vacía. Si la despensa está vacía no mostrará en ningún momento ninguna notificación.

### Recetario

El recetario es uno de los puntos en los que las aplicaciones Web y Android se distancian ya que el recetario es accesible (sin la posibilidad de edición) desde la web para cualquier usuario, aunque no haya iniciado sesión; pero no es accesible desde la aplicación Android a menos que el usuario haya hecho login.

Este apartado contará con dos secciones: el recetario de comida y el recetario de cocktails. Se dispondrá de una base de datos con todas las recetas de las dos secciones.

1. Clasificación de las recetas de comida:

Todas las categorías que se muestran en los distintos apartados de la clasificación están ordenadas alfabéticamente.

* 1. Producto principal:

Carne, arroz, pasta, pescado, verduras, ensaladas, salsas, repostería…

1.2. Nacionalidades:

Argentina, China, España, Estados Unidos, India, Italia, Brasil, Japón, Tailandia.

1.3. Dietas:

Alta en Fibra, Baja en calorías, Baja en grasas, Disociada, Mediterránea.

1.4. Especiales:

Celíacos, Con Picante, Diabéticos, Sin lactosa, Vegetarianos.

1.5. Por tipo de cocina:

Cocina clásica, Microondas, Thermomix.

1.6. Tipo de plato:

Entrantes, Primeros, Segundos, Postres, Infusiones y Cafés, Otros.

1.7. Categorías:

Arroces y Verduras, Carnes, Embutidos, Ensaladas y Verduras, Frutas, Legumbres, Pescados y Mariscos, Salsas y Condimentos, Sopas y Cremas, Otros.

Dentro de todos los apartados, tras elegir una receta, se mostrará los ingredientes y su cantidad necesaria, el tiempo aproximado para hacer la receta y por último un paso a paso de la realización de la receta con imágenes para facilitar la comprensión de los puntos más complicados que pueda tener la preparación.

2. Buscador:

Permitirá buscar al usuario cualquier tipo de receta, tanto de comida como de bebida, por nombre completo de la receta o solo por alguno de los ingredientes que tenga la misma.

Para esta funcionalidad es necesario tener tanto la base de datos de las recetas de comida como la base de datos de las recetas de cocktails.

1. Sugerencia:

Sugerencia de recetas en función de lo que tiene el usuario en su despensa. Así le recomienda automáticamente que receta o recetas puede preparar con lo que tiene en casa sin necesidad de comprar nada.

Es necesario tener una base de datos con recetas para esta funcionalidad y la despensa del usuario que no esté vacía para poder hacer la recomendación.

1. Mi “Top Ten”:

En esta sección se mostrarán las recetas más utilizadas por el usuario.

En este apartado es necesario que el usuario haya realizado al menos alguna receta de la aplicación, sino esta sección estará vacía. Aunque no haya realizado diez recetas y haya realizado menos, estas se mostrarán en el top ten.

Se considerará que una receta puede entrar en el top ten cuando el usuario la haya realizado al menos dos veces.

1. Clasificación de las recetas de cocktails:

Cada apartado en esta sección estará ordenado alfabéticamente para facilitar la búsqueda al usuario. Se podrá acceder a las recetas:

5.1. Por ingrediente principal:

Amaretto, Baileys, Brandy, Ginebra, Licor 43, Malibu, Mangaroca batida de coco, Pacharán, Ron, Tequila, Triple seco, Vermouth, Vodka, Whiskey. (Los ingredientes principales se mostrarán ordenados alfabéticamente.)

5.2. Por cocktail:

Aquí aparecerán todas las recetas de los cocktails sin tener ninguna preferencia de tipo de alcohol. Aparecerán todas ordenadas alfabéticamente por nombre de receta.

5.3. Chupitos:

Se mostrará una lista de recetas de chupitos ordenada alfabéticamente por nombre de receta.

Una vez seleccionada una receta se mostrarán los ingredientes de cada cocktail y posteriormente la preparación del mismo.

1. Crear Receta

El usuario será capaz de crear receta seleccionando los ingredientes necesarios, y describiendo el proceso de elaboración.

### Foro

Para acceder a esta parte de la funcionalidad de la web, el usuario debe registrarse. Si no se registra, solamente tendrá acceso de consulta tanto del recetario como del foro, pero no podrá hacer ningún tipo de modificación.

La web cuenta con las mismas funcionalidades que la aplicación Android que son: lista de la compra, comparador de precios, despensa, estadísticas y recetario y con la función añadida del foro, que contendrá los siguientes temas:

1.    Debate y Opinión de recetas:

Se podrá debatir y opinar sobre recetas ya publicadas.

2.    Debate y Opinión de productos:

Se podrá opinar sobre precios (y calidad) de productos.

3.    Debate y Opinión de bares y restaurantes:

Opinar sobre bares y restaurantes (opinión sobre calidad del lugar, del servicio, de la comida, opinión sobre el precio, si es recomendable o no...).

Todos los cambios que haga el usuario en cualquier categoría de su cuenta por la página web, aparecerán siempre reflejados en la aplicación Android.

## Requisitos No Funcionales

* Relativos al producto:

1. Al tratarse de una aplicación diseñada para Android, el usuario deberá poseer un dispositivo con este sistema operativo.

Solamente garantizaremos el buen funcionamiento de la aplicación Android en la versión de Android 2.2 (API 8) o superiores. La aplicación debería visualizarse correctamente con independencia de la resolución de la pantalla del dispositivo móvil, siempre y cuando cumpla con los requisitos del sistema operativo.

1. Para la parte Web de la aplicación solamente será necesario un ordenador con acceso a Internet.

Solamente garantizaremos el buen funcionamiento y la correcta visualización de la aplicación Web en los navegadores Mozilla Firefox y Google Chrome.

* Externos:

1. Se deberá tener especial cuidado en cuestiones de Copy Right, tanto con las imágenes usadas que se descarguen de internet, como en el uso de código de terceros.

# **ATRIBUTOS DEL SISTEMA SOFTWARE**

1. Fiabilidad
   1. El sistema deberá ser tolerante a fallos dentro de las aplicaciones, y parte de su fiabilidad estará ligada a la compañía de hosting contratada, pues ahí será donde se aloje la base de datos. Se deberán tolerar fallos de comunicación.
2. Compatibilidad
   1. La parte web del proyecto será compatible con cualquier sistema operativo al ser una aplicación web.
   2. La parte web del proyecto será compatible solamente con los navegadores Mozilla Firefox y Google Chrome.
   3. La parte móvil del proyecto sólo será compatible con versiones de Android iguales o superiores a la 2.2 (API 8).
   4. Será absolutamente necesario para el correcto funcionamiento de *KitchApp* la conexión con el servidor que contenga la base de datos del sistema.
3. Disponibilidad
   1. La disponibilidad del sistema dependerá de las tareas de administración, mantenimiento y cambios que deban realizarse sobre él. Debido a ello se calcula que *KitchApp* no estará disponible 24 horas al día, siendo el tiempo de mantenimiento mínimo para poder maximizar el tiempo de disponibilidad de las aplicaciones.
4. Portabilidad
   1. La base de datos será portable entre sistemas operativos pues estará construida sobre PHPMyAdmin (SQL + PHP) y alojada en un servidor.
   2. La aplicación web también ofrecerá portabilidad entre sistemas operativos al estar desarrollada sobre Drupal (aplicación web). Únicamente se necesitará conexión a Internet con un navegador actualizado.
   3. La aplicación móvil no será portable entre sistemas operativos, debido a su restricción de diseño únicamente para Android, con lo que *KitchApp* no estará disponible para otros sistemas operativos móviles como podrían ser iOS, Windows o BlackBerry OS.
5. Mantenibilidad
   1. El diseño demanda un mantenimiento fácil y seguro. El sistema será totalmente mantenible por parte de los desarrolladores del sistema.
6. Facilidad
   1. Las interfaces tendrán un diseño de botones amigable e intuitivo, ya que está orientado a todos los públicos.
7. Seguridad
   1. Se necesitará permisión de acceso (usuario y contraseña) para el acceso a la aplicación. La modificación directa de la base de datos sólo podrá ser llevada a cabo por los administradores.