

Requirements development

Оглядач спортивних результатів “*Cyberball*”

Зміст

Вступ.....	3
Інтерфейс системи.....	4
Функціональні вимоги	5
Нефункціональні вимоги	6

Вступ

CyberBall – веб-застосунок, що дозволяє користувачу зручно слідкувати за улюбленими подіями зі світу футболу та легко й швидко отримувати про них вичерпну інформацію.

Розробка вимог (Software Requirements Specification, SRS) – це один з найважливіших етапів розробки програмної системи, а точніше суворя оцінка вимог перед більш конкретними етапами проектування системи.

Мета цього документа – ознайомити з можливостями продукту, структурувати та зафіксувати вимоги до продукту, створити основу для погодження між замовником (користувачем) та виконавцем (розробником) про те, як повинен функціонувати продукт, скоротити подальшу модернізацію та ризики.

Інтерфейс системи

Призначення програмного продукту – надання актуальної вичерпної інформації по футбольних турнірах що їх цікавлять.

Система виконує функції веб-сервісу та надає кінцевому користувачу легкий та адаптивний веб-інтерфейс, що дозволяє клієнту отримувати інформацію максимально зручно та швидко.

Функціонал, що надається клієнту:

У ролі гостя:

- Авторизація
- Реєстрація

У ролі користувача:

- Перегляд доступних футбольних ліг
- Ведення та керування переліком улюблених ліг
- Перегляд детальної інформації по обраній з улюблених лізі
- Вихід з акаунта

Функціональні вимоги

Вхід

Клієнт направляється на сторінку авторизації, де йому пропонується заповнити форму логіном (електронною адресою) та паролем. Сервіс перевіряє введені дані та в разі успіху перенаправляє користувача назад на сторінку, з якої запит на вхід був відправлений.

Реєстрація

Клієнт направляється на сторінку реєстрації, де йому пропонується заповнити поля реєстраційної форми. Сервер виконує валідацію отриманих даних (унікальна пошта, паролі співпадають) та в разі успіху створює відповідний запис в базі даних та перенаправляє клієнта на сторінку авторизації.

Вибір улюблених

Пов'язані прецеденти: вхід.

Коли користувач натискає кнопку «улюблені турніри», сервіс виконує запит на отримання актуального переліку всіх турнірів, з якими оперує продукт, та надсилає клієнту на поточну сторінку отримані дані у вигляді спливаючого вікна форму з множинним вибором наявних турнірів. Клієнт відмічає улюблені та натискає «зберегти», після чого сервер робить запит в базу даних для зміни переліку улюблених турнірів, що приписані даному користувачу. Клієнт перенаправляється на головну сторінку, де в блоці, що містить список улюблених турнірів уже відображається нові дані.

Перегляд інформації про улюблений турнір

Пов'язані прецеденти: вхід, вибір улюблених.

На головній сторінці клієнт натискає на один з елементів переліку його улюблених, після чого відповідний запит надсилається на сервер, де за обраним параметром сервіс робить необхідні запити до репозиторію турнірних даних, оброблює їх та komponує деяке view-представлення, що надсилається на сторінку, де воно буде відображене у відповідному блоці й на яку буде перенаправлений і користувач.

Нефункціональні вимоги

Якісні:

- *Зручність* – інтуїтивний інтерфейс, що має максимально просте представлення, але водночас містить необхідну вичерпну інформацію та адаптований під будь-який сучасний браузер та девайс.
- *Безпечність* – користування сервісом не передбачує надання клієнтом інформації, що може бути скомпрометована, паролі зберігаються в базі даних в зашифрованому вигляді.
- *Надійність* – *робота системи покрита тестами*, система підтримує відлагодження, підтримку та модифікацію існуючого коду, легке додання нових можливостей.

Кількісні:

Клієнтські системні вимоги:

- Доступ до Інтернету
- Девайс з сучасним веб-браузером

Серверні системні вимоги:

- Операційна система з JRE версії 8 та новіше.
- Не менше 512 Мб оперативної пам'яті
- Не менше 512 Мб постійної дискової пам'яті
- Сервер реляційної бази даних
- Доступ до Інтернету