

# **Спецификација на софтверски барања за “Guessable”, социјална платформа за погодување локации на слики од корисници**

**Предмет:**

Мобилни информациски системи

**Изработено од:**

Мето Андов 191278

Костадин Фортуманов 191183

**Dec 9, 2022**

# Содржина

<b>1. Опис</b>	<b>2</b>
<b>2. Претпоставки, побраувања и зависности</b>	<b>3</b>
<b>3. Приоритет на барања</b>	<b>3</b>
<b>4. Кориснички побарувања</b>	<b>3</b>
4.1. Функциски Барања	3
4.2. Нефункционални барања	4
4.2.1. Компатибилност	4
4.2.2. Перформанси	5
4.2.3. Останати Барања	5
<b>5. UML</b>	<b>5</b>
5.1. Class Diagram	6
5.2. Sequence Diagram	7
<b>6. Кориснички случаи</b>	<b>9</b>
6.1. Погоди Локација	9
6.2. Креирање Локација	10
6.3. Историја на Погодоци	11
<b>7. Интерфејс Mock Up</b>	<b>12</b>

# 1. Опис

“Guessable” е социјална платформа за индивидуи кои сакаат да споделат слики од локации во светот каде што се, истовремено овозможувајќи други корисници да играат еден вид на игра каде од самата таа слика треба да ја погодат локацијата на мапа.

Оваа платформа е наменета за поголем спектар на луѓе, за некои кои сакаат малку предизвик (погодување локации), оние кои сакаат да фотографираат локации или да споделат каде биле (прикачување на слики) и едноставно оние кои сакаат малку социјална интеракција меѓу пријатели и непознати.

# 2. Претпоставки, побраувања и зависности

Апликацијата е зависна на API сервис кои ќе ги менаџира податоците за корисниците, сликите, погодуваните локации. Сите тие податоци ќе се чуваат во една база.

Апликацијата исто така зависи од камерата и гео-локацијата на мобилниот уред за целосно искуство на апликацијата. Без нив корисникот не би можел да прикачува слики туку само ќе може да погодува локации на слики од други корисници.

# 3. Приоритет на барања

Степен на приоритет	П1	П2
Објаснување на приоритетот	Спецификации кои се задолжителни за функционирање на системот	Спецификации кои се пожелни да се вклучени во системот

## 4. Кориснички побарувања

### 4.1. Функциски Барања

FR-1. Апликацијата треба да биде достапна за мобилни уреди со IOS и Android оперативни системи. П1

FR-2. Апликацијата треба да овозможува пристап до камера. П1

FR-3. Апликацијата треба да овозможува пристап до мапа. П1

FR-4. Апликацијата треба да ја покажува локацијата на корисникот на мапа. П1

FR-5. Апликацијата треба да овозможи креирање корисничка смета со корисничко име. П1

FR-6. Апликацијата треба да овозможи најава со корисничко име. П1

FR-7. Апликацијата треба да овозможи најава со Google Account. П1

FR-8. Апликацијата треба да овозможи креирање на локација. П1

FR-9. Апликацијата треба да овозможи фотографирање на слика. П1

FR-10. Апликацијата треба да овозможи погодување на локација. П1

FR-11. Апликацијата треба да му прикаже слика на корисникот. П1

FR-12. Апликацијата треба да овозможи одбирање на локација на мапа. П1

FR-13. Апликацијата треба да го прикаже растојанието од изборот на корисникот до вистинската локација. П1

FR-14. Апликацијата треба да ги чува сите погодоци на корисниците. П1

FR-15. Апликацијата треба да му прикаже листа од растојанија на сите погодоци на корисникот кои ги има направено. П1

FR-16. Апликацијата треба да му прикаже на корисникот мапа со вистинската локација и локацијата на неговиот погодок. П1

FR-17. Системот ќе има опција за менување на јазикот на интерфејсот. П2

FR-18. Системот треба да има кратко упатство на располагање на корисниците за користење на системот. П2

FR-19. Системот треба да е прилагоден за лица со посебни потреби. (Пример со screen-readers). П2

## **4.2. Нефункционални барања**

### **4.2.1. Компатибилност**

NFR-1. Апликацијата треба да работи на Android верзија API 16 (Android 4.1) и нагоре. П1

NFR-2. Апликацијата треба да работи на IOS верзија 11 и нагоре. П1

### **4.2.2. Перформанси**

NFR-3. Апликацијата треба да одговара на сите кориснички барања во време помали од една секунда. П1

### **4.2.3. Останати Барања**

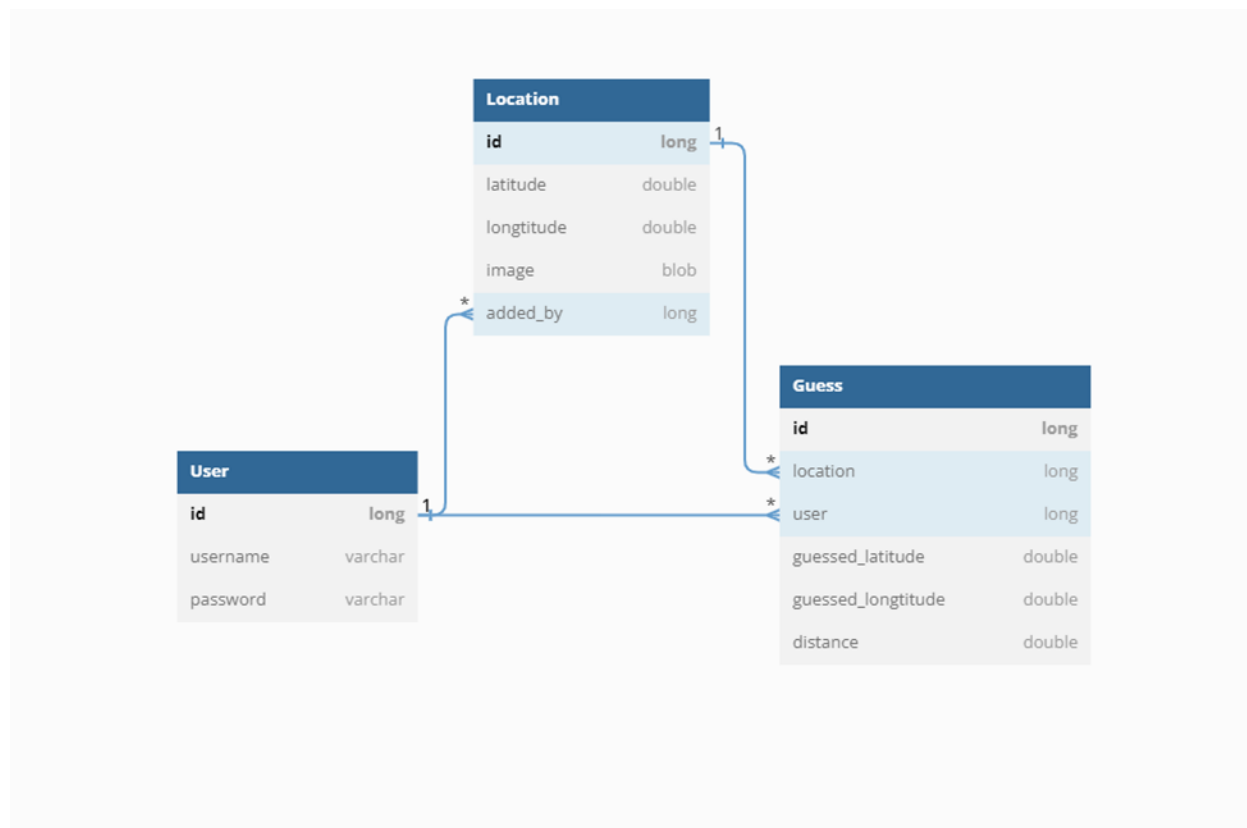
NFR-4. Апликацијата треба да ги почитува условите за користење на Google Play Store. П1

NFR-5. Апликацијата треба да ги почитува условите за користење на Apple App Store. П1

NFR-6. Апликацијата треба да ги почитува условите за користење на Google Maps API. П1

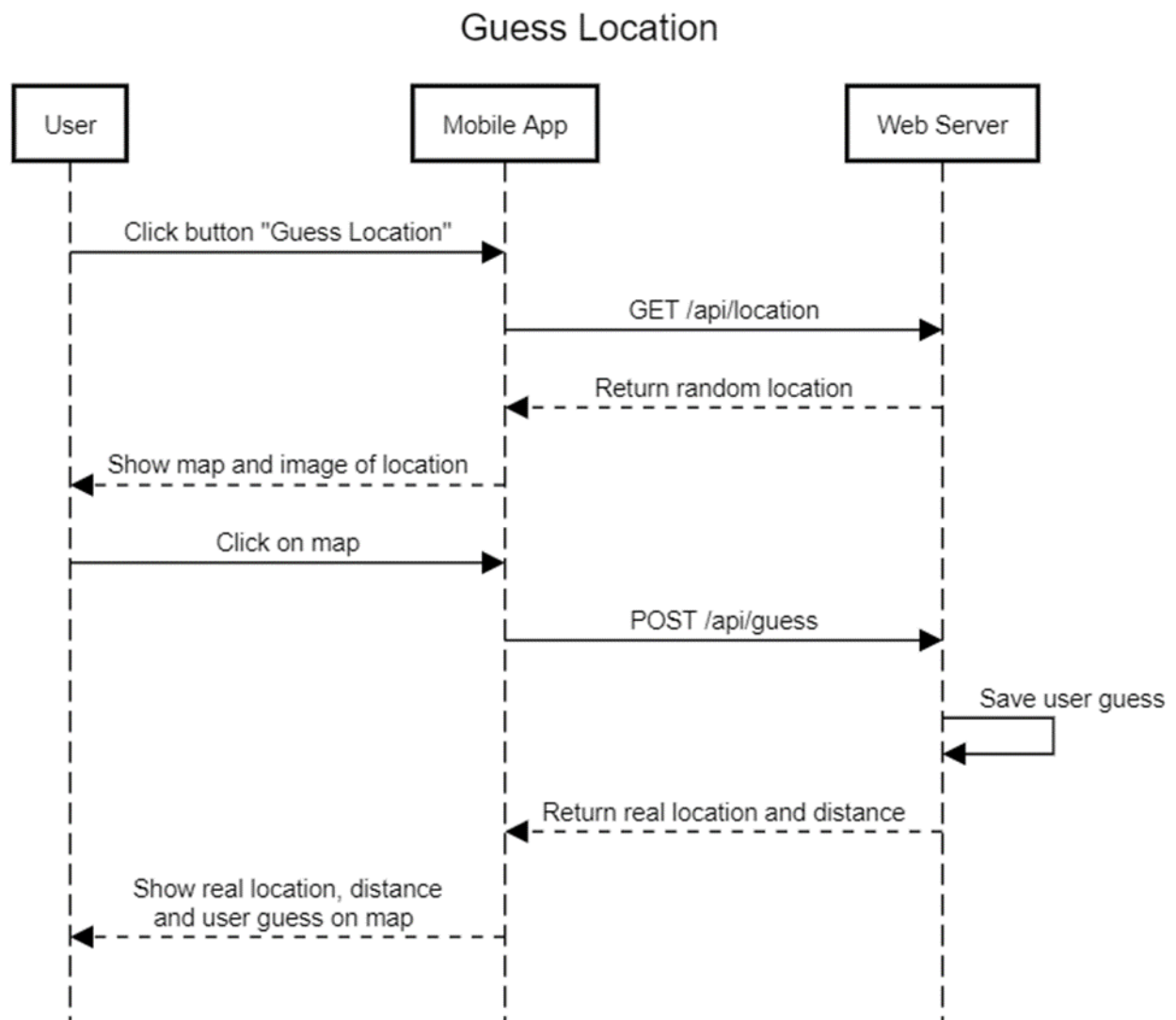
## 5. UML

### 5.1. Class Diagram



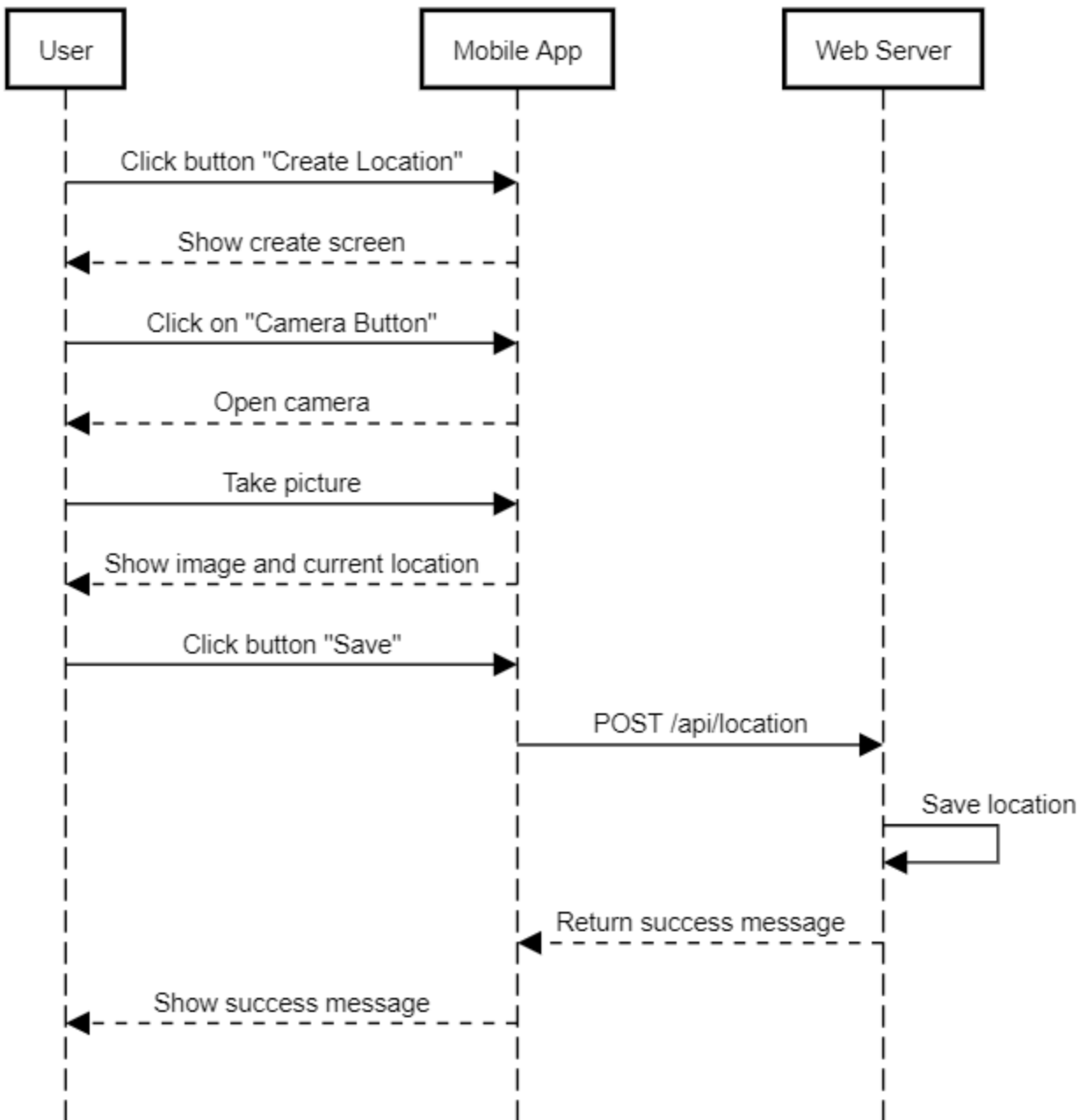
Слика бр.1 UML Класен дијаграм

## 5.2. Sequence Diagram



Слика бр. 2 Секвенцен дијаграм за погодување на локација на одредена слика

## Create Location



Слика бр. 3 Постапување на слика заедно со нејзината локација за други корисници да ја погодат



## 6. Кориснички случаи

### 6.1. Погоди Локација

Актери:	Корисник
Опис:	Корисникот погодува локација
Активација:	Корисникот кликунува на копчето “Guess Location” од почетниот екран
Предуслови:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Корисникот има креирано корисничка сметка</li><li>2. Корисникот е најавен</li></ol>
Нормален тек:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Корисникот ја отвара апликацијата</li><li>2. Корисникот кликува на копчето “Guess Location”</li><li>3. На корисникот му се прикажува слика и мапа</li><li>4. Корисникот одбира локација на мапа</li><li>5. На корисникот му се прикажува на мапа вистинската локација, растојанието и неговиот погодок</li></ol>
Алтернативен тек:	Нема
Приоритет:	Висок
Фреквениција на употреба:	Секој пат кога корисникот сака да погодува локација

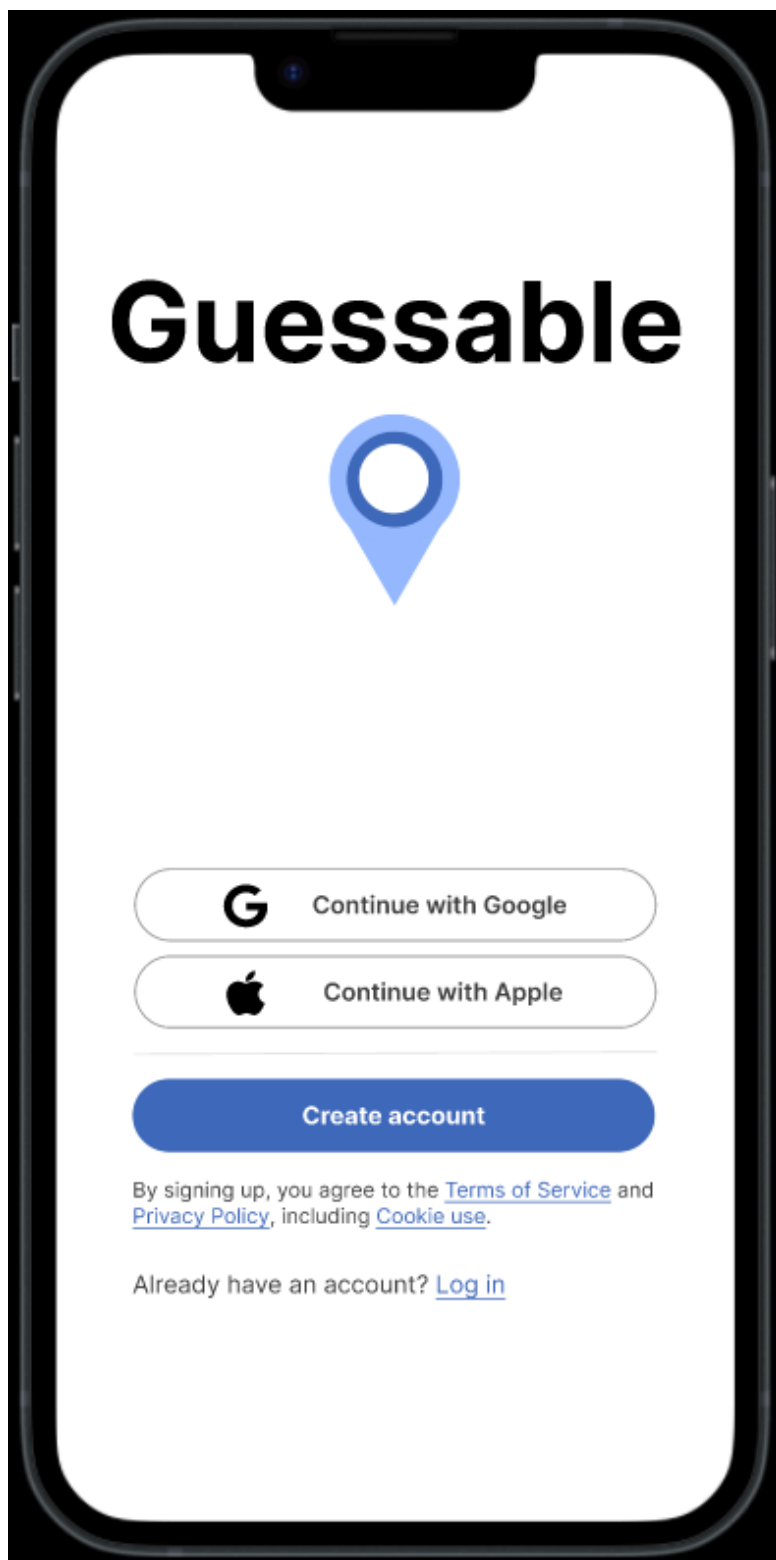
## 6.2. Креирање Локација

Актери:	Корисник
Опис:	Корисникот погодува локација
Активација:	Корисникот кликунува на копчето “Create Location” од почетниот екран
Предуслови:	1. Корисникот има креирано корисничка сметка 2. Корисникот е најавен
Нормален тек:	1. Корисникот ја отвара апликацијата 2. Корисникот кликува на копчето “Create Location” 3. Корисникот одбира да отвори камера 4. Корисникот фотографира 5. Корисникот одбира локација на мапа 5. Корисникот кликува “Save”
Алтернативен тек:	3. Корисникот одбира на отвори галерија
Приоритет:	Висок
Фреквениција на употреба:	Секој пат кога корисникот сака да креира локација

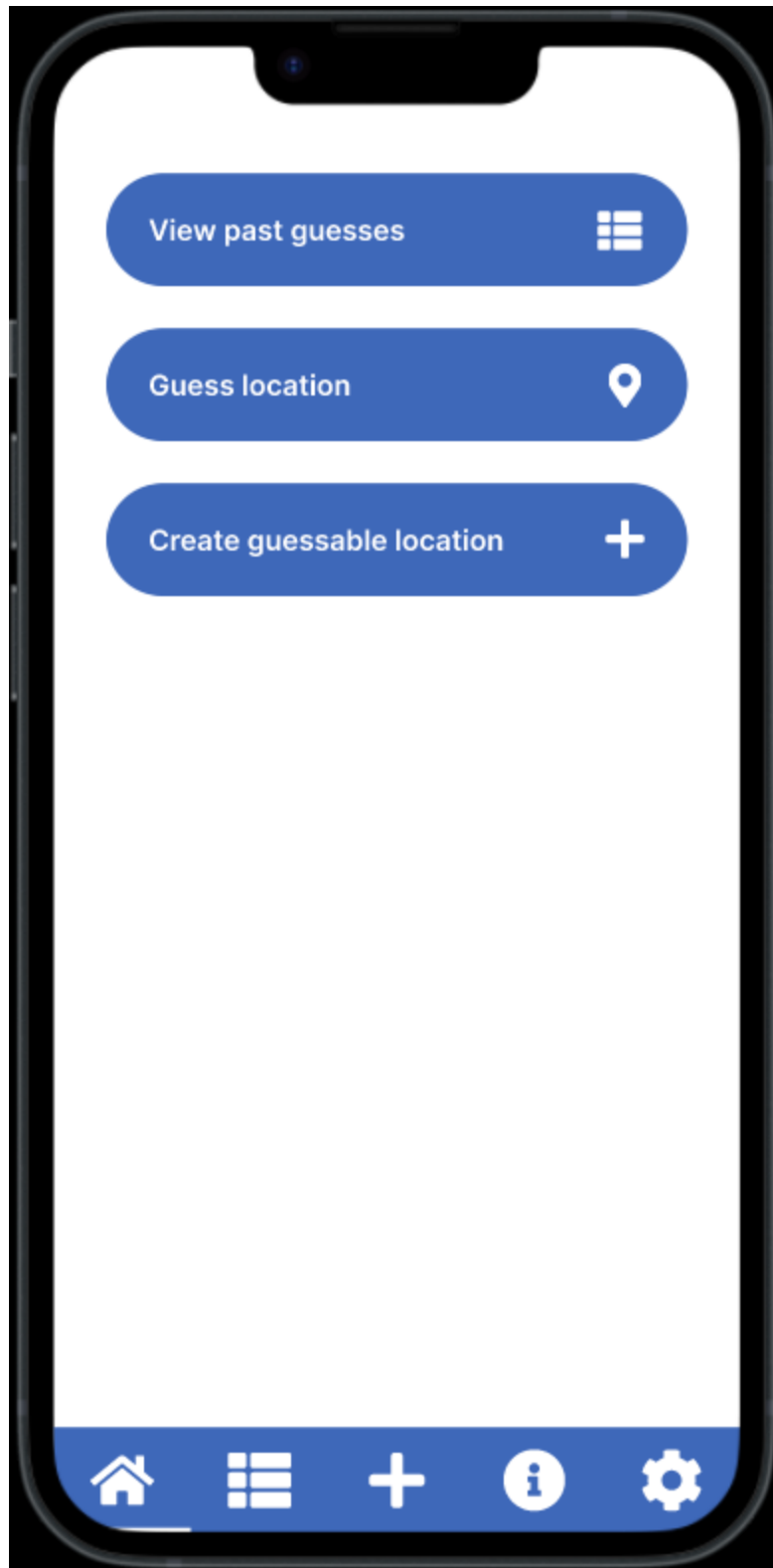
### 6.3. Историја на Погодоци

Актери:	Корисник
Опис:	Корисникот ја гледа неговата историја на погодоци
Активација:	Корисникот кликунува на копчето “View past guesses” од почетниот екран
Предуслови:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Корисникот има креирано корисничка сметка</li><li>2. Корисникот е најавен</li></ol>
Нормален тек:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Корисникот ја отвара апликацијата</li><li>2. Корисникот кликува на копчето “View past guesses”</li><li>3. На корисникот му се прикажува листа со подредена по растојанија од неговите погодоци</li><li>4. Корисникот одбира погодок од листата</li><li>5. На корисникот му се прикажува на мапа вистинската локација, растојанието и неговиот погодок</li></ol>
Алтернативен тек:	Нема
Приоритет:	Висок
Фреквениција на употреба:	Секој пат кога корисникот сака да ја види својата историја на погодоци

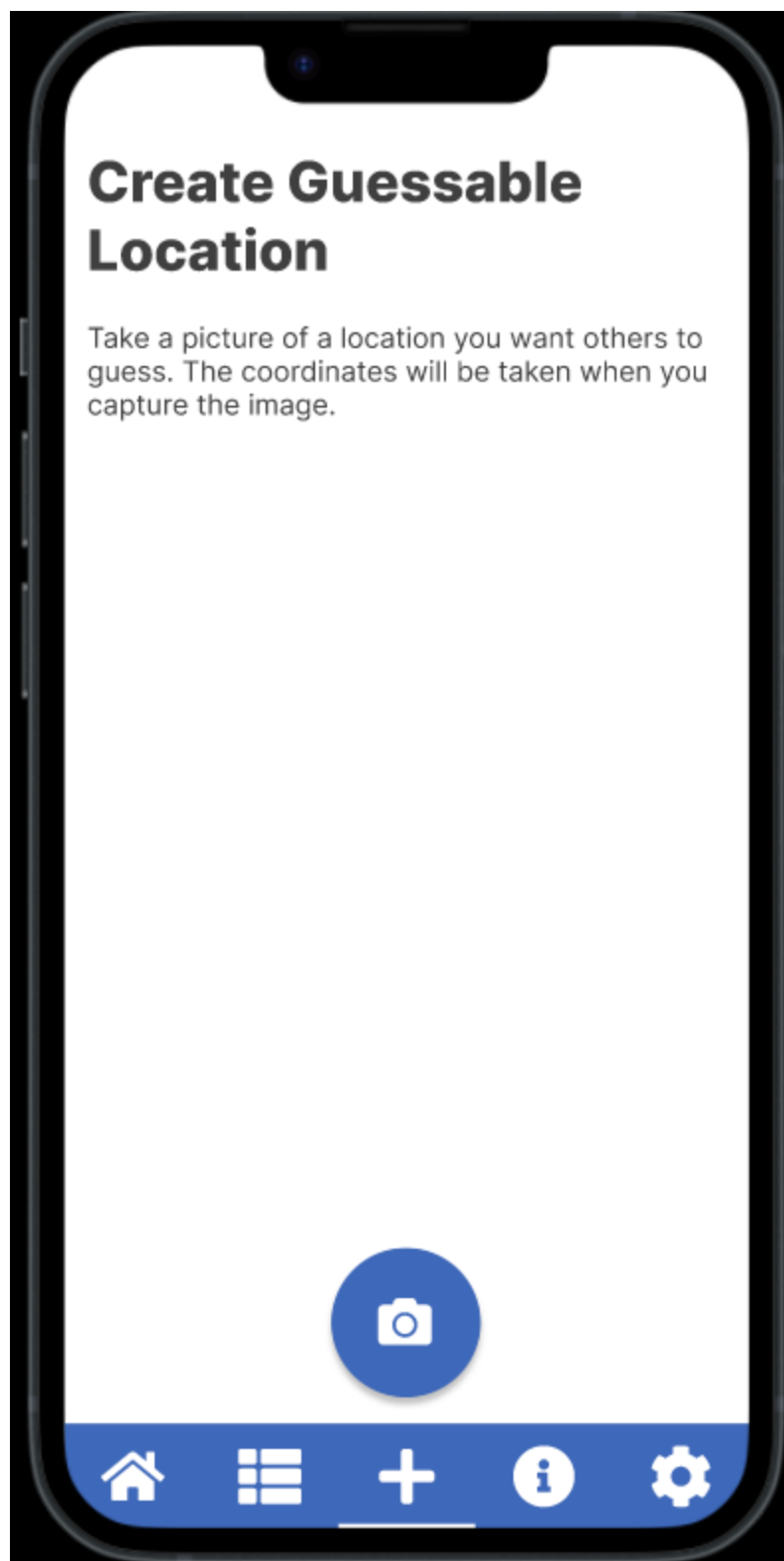
## 7. Интерфејс Mock Up



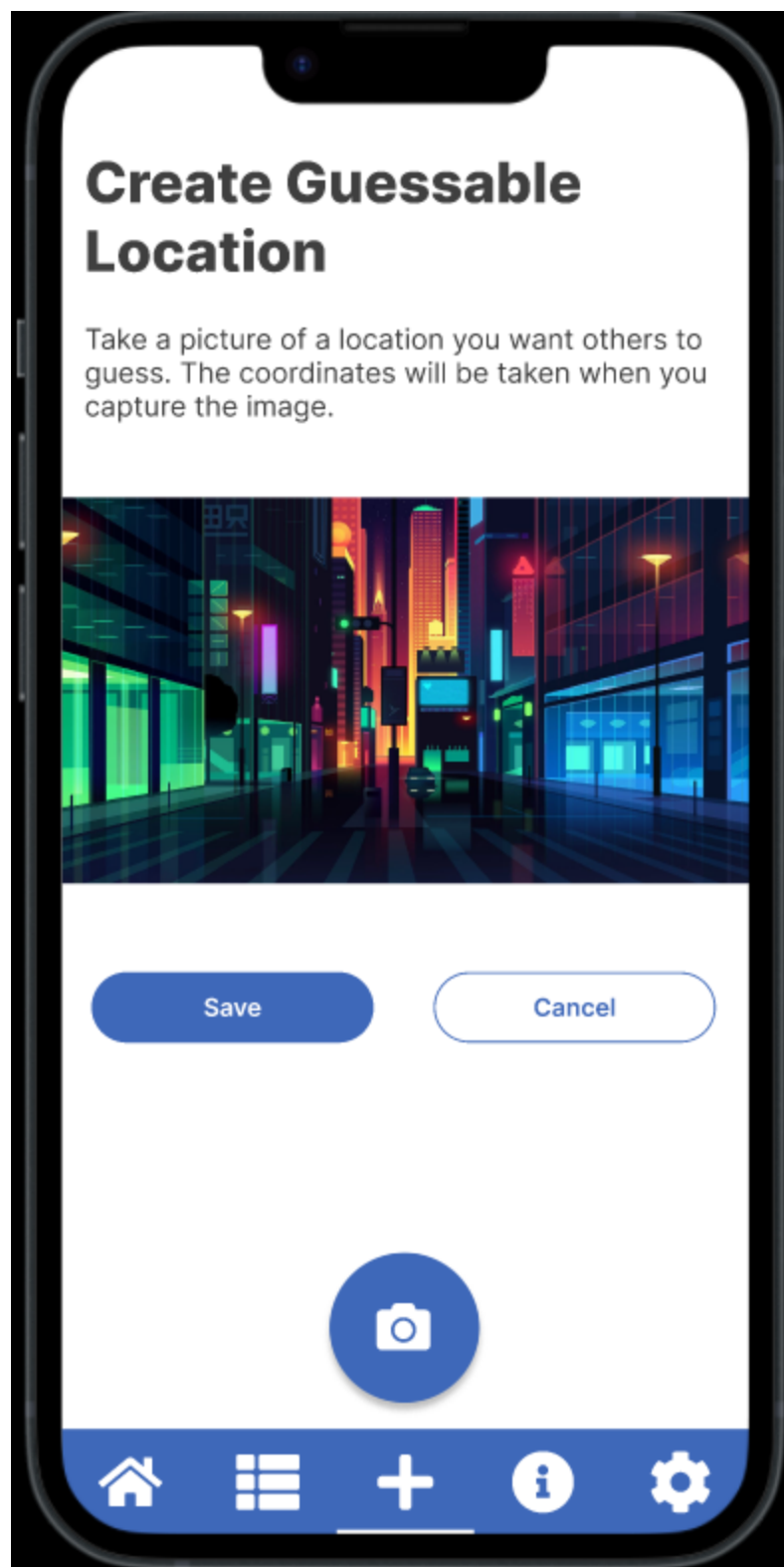
Слика бр. 4 Mock Up на почетниот екран за најава



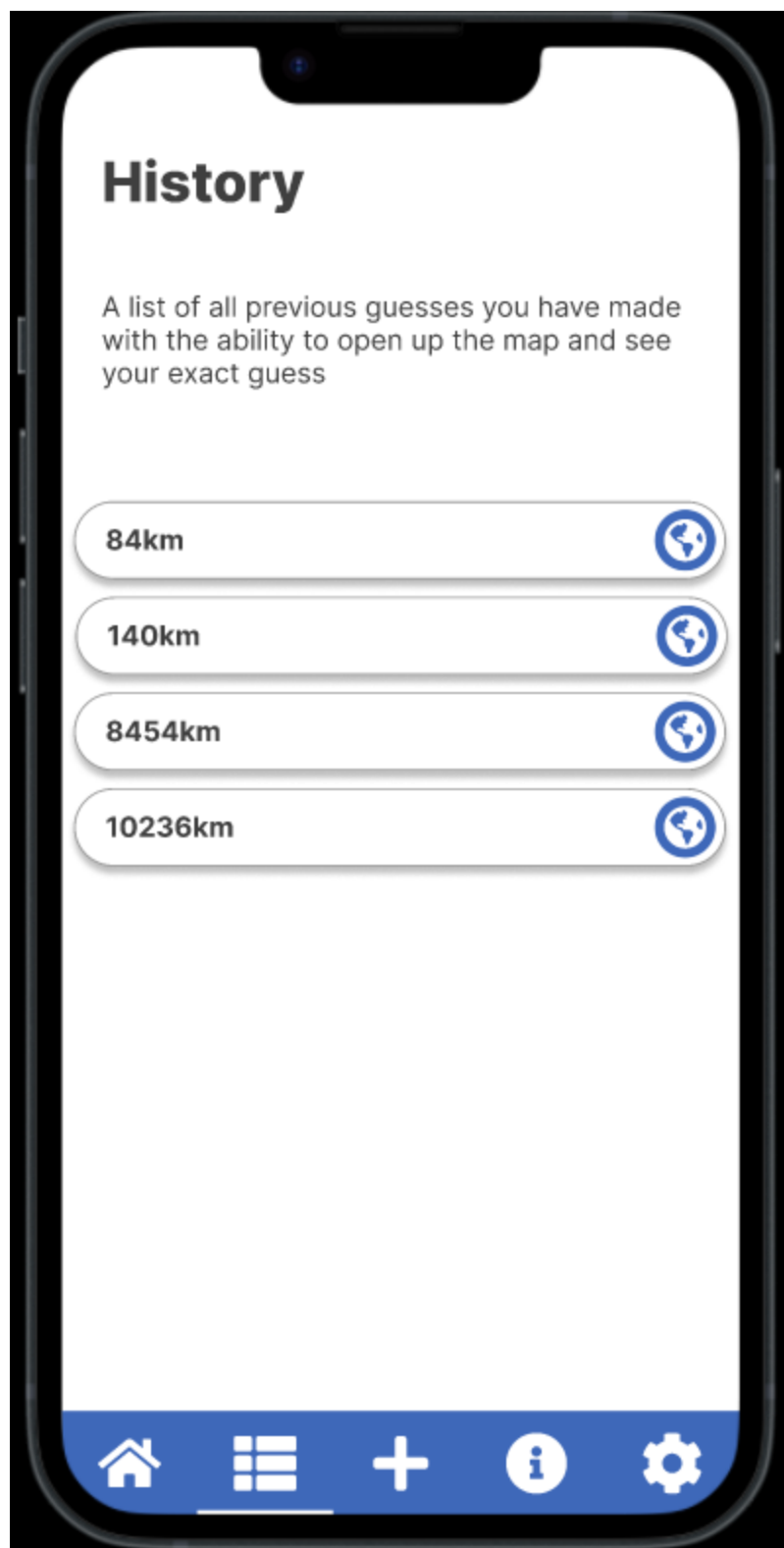
*Слика бр. 5 Mock Up на првично мени за навигација во апликацијата*



*Слика бр. 6 Моск Ур на дел за поставување на нова слика со инструкции*



Слика бр. 7 Моск Ур за изгледот после сликање со камера



Слика бр. 8 Mosk Up за историски преглед на погодувања на слики





Слика бр. 9 Mosk Up екран за процесот на погодување на локација



Слика бр. 10 Mosk Up екран за изгледот при обид за погодување на локација