

Instytut Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

Cezary Świtała

Specyfikacja funkcjonalna aplikacji e-sklep

Kurs projektowania aplikacji z bazami danych 2021/2022

Wrocław, 25 kwietnia 2022

Historia zmian

Wersja	Data	Autor	Opis
1.0	25.04.2022	Cezary Świtała	Utworzono dokument

1. Wstęp

Niniejszy dokument ma na celu określenie funkcjonalności aplikacji *e-sklep* realizowanej w ramach przedmiotu *Kurs projektowania aplikacji z bazami danych*, ze szczególnym uwzględnieniem wysokopoziomowego opisu głównego procesu biznesowego oraz omówienia wynikających z niego kluczowych funkcjonalności.

2. Główny proces biznesowy

Głównym procesem biznesowym aplikacji będzie proces dokonywania zakupu oferowanych przez sklep produktów.

2.1. Proces zakupu z perspektywy klienta

1. Klient przegląda dostępne w sklepie produkty, wyświetla ich szczegółowy opis, zapoznaje się z opiniami innych użytkowników.
2. Wybrane pozycje dodaje do koszyka.
3. Po zakończeniu przeglądania zapoznaje się z listą produktów w koszyku, wybiera opcje dostawy oraz zobowiązuje się dokonać płatności.
4. Klient przegląda listę złożonych zamówień. Może odczytać informacje o statusie ich realizacji.
5. Klient otrzymuje zakupione produkty.
6. Może podzielić się z innymi użytkownikami opinią dotyczącą usług i produktów.

2.2. Proces zakupu z perspektywy sprzedawcy

1. Sprzedawca dodaje, edytuje i usuwa produkty w ofercie sklepu.
2. Przegląda zamówienia złożone w sklepie wraz z ich szczegółowym opisem.
3. Może zmienić stan realizacji zamówienia.
4. W stosownym momencie przekazuje produkty do wysłania.
5. Sprzedawca może zapoznać się z opiniami związanymi z zamówieniami oraz poszczególnymi produktami.

3. Obiekty biznesowe

Do głównych obiektów biznesowych zaliczają się:

- **Sklep** – działalność, która prowadzi sprzedaż internetową za pomocą tworzonej aplikacji.
- **Produkt** – przedmiot, którego sprzedaż oferuje sklep.
- **Użytkownik** – każda osoba używająca aplikacji.
 - **Klient** – użytkownik uprawniony do przeglądania przedmiotów, składania zamówień itp.
 - **Sprzedawca** – użytkownik uprawniony także do edytowania oferty sklepu, stanu zamówień itp.
- **Zamówienie** – zbiór produktów związany z klientem, dostawą i płatnością.
- **Koszyk** – zbiór produktów, który użytkownik może edytować w trakcie zakupów oraz na podstawie którego tworzy zamówienie.
- **Płatność** – opis metody opłacenia zakupionych przedmiotów.
- **Dostawa** – opis metody dostarczenia zakupionych produktów do klienta.

4. Kluczowe funkcjonalności

4.1. Produkt

4.1.1. Edytowanie oferty sklepu

Uprawniony do tego użytkownik powinien mieć możliwość dodawania nowych produktów, a także aktualizowania lub usuwania pozycji obecnych w ofercie.

4.1.2. Przeglądanie listy produktów

Klient powinien móc wyświetlać produkty z oferty, z możliwością wygodnego filtrowania ich np. według kategorii lub ceny. Dodatkowo powinien mieć możliwość posortowania ich względem wybranego porządku.

4.1.3. Wyświetlanie szczegółów produktu

Po kliknięciu w pozycję z listy produktów, klient powinien ujrzeć jego szczegółowy opis. W szczególności jego cenę, informację o dostępności i listę opinii innych użytkowników.

4.2. Koszyk

W trakcie zakupów w e-sklepie klient powinien mieć możliwość swobodnego dodawania, usuwania i zmieniania liczebności produktów w koszyku. Widok koszyka powinien informować go o aktualnej łącznej kwocie zamówienia.

4.3. Zamówienie

4.3.1. Utworzenie zamówienia

Na podstawie koszyka klient powinien móc utworzyć zamówienie. W tym celu będzie musiał uzupełnić informacje o swoim adresie, wybranym sposobie dostawy i płatności, oraz zobowiązać się do uiszczenia zapłaty.

4.3.2. Edytowanie stanu zamówienia

Dla sprzedawców musi zostać udostępniona możliwość aktualizowania stanu realizacji zamówienia, który będzie widoczny dla użytkownika i zapewni mu komfort psychiczny.