

Список пользовательских сценариев для анализа трудоёмкости
разработки проекта по методу Use Cases:

1. Регистрация и вход пользователя

1.1. Регистрация по почте и паролю – ввод данных, на почту приходит уведомление с подтверждением, после подтверждения пользователь автоматически входит в новый аккаунт – **Medium**

1.2. Вход по почте и паролю – ввод данных, вход в аккаунт – **Simple**

1.3. Вход по Yandex ID – ввод данных от Yandex ID или автоматическая вставка устройством пользователя - **Medium**

2. Управление аккаунтом

2.1. Восстановление пароля по почте и паролю – на почту приходит уведомление с подтверждением о восстановлении доступа к аккаунту, после подтверждения запрашивает новый пароль, после ввода которого пароль изменён - **Medium**

2.2. Изменение пароля в настройках аккаунта – на почту приходит уведомление с подтверждением о смене пароля, после подтверждения запрашивает новый пароль, после ввода которого пароль изменён - **Medium**

2.3. Изменение почты в настройках аккаунта – на старый адрес почты приходит уведомление с подтверждением о смене адреса почты, после подтверждения запрашивает новый адрес почты, ввод которого завершает процесс смены почты – **Medium**

3. Карты лояльности

3.1. Добавление новой карты лояльности – ввод данных карты, проверка корректности и сохранение – **Medium**

3.2. Удаление карты лояльности - **Simple**

4. Избранное

4.1. Добавление товара в избранное – пользователь нажимает кнопку «Избранное», товар добавляется в список избранных - **Simple**

4.2. Удаление товара из избранных – пользователь нажимает кнопку «Удалить», товар удаляется из списка избранных - **Simple**

5. Поиск товаров

5.1. Поиск товара (ручной ввод или Speech-to-Text) – ввод названия товара, отображение результатов поиска – **Medium**

5.2. Поиск товара (штрихкод) – сканирование штрихкода с помощью камеры, отображение результатов поиска – **Medium**

5.3. Фильтр результатов поиска – выбор различных фильтров (по магазину, по цене, по рейтингу, по наличию), отображение новых результатов поиска с учётом фильтров - **Medium**

5.4. Сортировка результатов поиска – выбор сортировки (по цене, по рейтингу), отображение отсортированных результатов поиска – **Simple**

5.5. Просмотр карточки товара – отображение фото товара, его названия, описания, рейтинга и наличия – **Medium**

5.6. Оставить отзыв на товар – выбор оценки и публикация отзыва на определённый товар – **Simple**

6. Корзина товаров

6.1. Управление корзиной – добавление товара в корзину, изменение его количества и удаление из корзины - **Medium**

6.2. Синхронизация корзины между устройствами – на устройствах с одинаковой корзиной – одинаковая корзина – **Complex**

7. Алгоритм минимизации цены корзины

7.1. Расчёт лучших вариантов стоимости корзины – различные комбинации магазинов с учётом стоимости доставки, акций, карт лояльности пользователя и введённых промокодов, отображение результатов - **Complex**

7.2. Пересчёт вариантов при изменении состояния– изменение корзины, адреса доставки, добавление новых промокодов или карт лояльности введёт к пересчёту лучших вариантов (в том числе автоматически спустя 1 час) - **Simple**

8. Доставка

8.1. Оформление заказа – пользователь вводит более точный адрес, комментарий для курьера, подтверждает и оплачивает заказ – **Complex**

8.2. Чат с курьером – пользователь может общаться с курьером, используя чат - **Medium**

9. История заказов

9.1. Просмотр истории заказов – отображение списка заказов (корзина, стоимость, адрес доставки, дата доставки) – **Simple**

9.2. Фильтрация истории заказов – пользователь выбирает фильтры (по дате (или периоду), по стоимости), отображение отфильтрованного списка заказов – **Simple**

9.3. Сортировка истории заказов – пользователь выбирает сортировать по дате или по стоимости заказа, отображение отсортированного списка заказов – **Simple**

Итоги:

Simple: 10

Medium: 12

Complex: 3

Сумма очков с учётом стоимости (Simple – 5 очков, Medium – 10 очков, Complex – 15 очков): 215 очков

С учётом технической реализации и обращения к магазинам партнёрам, коэффициент учёта рисков и дополнительной нагрузки принято считать таким: 35%

Оценка трудоёмкости на человека в очках Use Cases: $215 * (1 + 0.35) = 290.25$ очков

С учётом опыта, специализации и стандартных условий работы принято считать, что 6.7 часов = 1 очко Use Cases. Таким образом, трудоёмкость разработки данного проекта на человека равна 1886.625 часов, что соответствует длительности в 41.17 рабочих дней (или 2.18 месяца).

Обоснование применимости метода для данного проекта:

Т. к. наша команда создаёт мобильное (iOS) клиент-серверное приложение и работа нашего приложения в основном определяется действиями пользователя, мы должны оценивать время разработки именно того функционала, что имеет значение для пользователя. Таким образом, метод позволяет оценить время реализации главных функций приложения с учётом некоторого коэффициента учёта рисков и дополнительной нагрузке (например, в виде сложности технической реализации и внешних факторов (в том числе, коммуникация с магазинами партнёрами)).