

Proyecto

Especificación de Requerimientos de Software

Grupo

Andrés Aldao

Alejandro Fontes

Mauricio Rodríguez

Tutor

Martin Rodríguez de los Santos

Facultad de Ingeniería – Consejo de Educación Técnico Profesional

Tecnólogo Informático

Montevideo – Uruguay

Historia de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Fecha | Versión | Descripción | Autor |
| 07/10/2013 | 1.0 | Primera Versión | Alejandro |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Contenido

1. Introducción 4

2. Descripción general 5

3. Requerimientos específicos 7

4. Requerimientos de documentación 8

1. Introducción
   1. Propósito

El documento de especificación de requerimientos de software como su nombre indica explica los requerimientos funcionales y no funcionales del Sistema de descargas de Contenidos (Digital Chocolate), cuyo objetivo último es establecer los términos contractuales para el desarrollo del sistema.

* 1. Alcance

[Esta sección debe identificar el producto o los productos por su nombre, explicar que debe hacer y, si es necesario lo que no debe hacer, el producto de software. Describir la aplicación de software a ser especificada, incluyendo beneficios relevantes, objetivos y metas. Si existe una especificación de requerimientos del sistema la **Especificación de Requerimientos de Software** debe ser consistente con la primera.]

* 1. Definiciones, siglas y abreviaturas.

DC: Digital Chocolate.

IEEE: Institute of Electrical and Electronics Engineers.

IE9: Internet Explorer.

IDE: Integrated Development Environment. (Entorno de desarrollo integrado.)

* 1. Referencias

Documento Modelo de Casos de Uso: Documento inicial de requerimientos del proyecto.

Documento Pautas de Interfaz de Usuario: Documento inicial de requisitos del proyecto.

Documento de Alcance del Sistema: Documento inicial de planificación y visualización del proyecto.

IEEE STANDARD 830-1998 - IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications

* 1. Visión general

En el punto 2 del presente documento se describen los factores generales que afectan la especificación de requerimientos respecto a *DC*, sin establecer requerimientos específicos. Adicionalmente se establecen los antecedentes para este propósito.

En la sección 3 se especifican los requerimientos de software de *DC* a nivel de detalle suficiente como para permitir a los diseñadores el desarrollo del sistema que satisface esos requerimientos y a los especialistas en pruebas comprobar que el sistema satisface esos requerimientos.

En la sección 4 se incluirán manuales y guías sobre la instalación y uso del sistema *DC*.

1. Descripción general
   1. Interfaces de usuario

Pantallas de ABM: Estas interfaces serán para ingreso, modificación y eliminación de datos (proveedores, contenidos), en general se mantendrá el estándar de manejar los botones de acción sobre el lado derecho de la pantalla, identificado con un icono para cada caso.

Pantallas del Sistema: Tanto para el registro y login de usuario como para demás acciones que necesiten confirmación; se desplegaran paneles en forma modal para la inserción de datos.

Pantalla de Listado: La pantalla de listados ofrecerá la posibilidad de elegir el tipo de listado, y si será simple o con múltiples filtros, adicionalmente existirá la posibilidad de obtener el listado ordenado por valoración de los usuarios, nombre o costo.

Los errores se deben mostrar de forma clara y concisa en todas las pantallas.

* 1. Interfaces con hardware

Los recursos de hardware para la interfaz son:

* Teclado.
* Mouse.
* Impresora.
* Pantalla.
* Disco Duro.
* Dispositivo Móvil.
  1. Interfaces con software

Interfaces con Software Utilizado

Sistemas Operativos:

* Ubuntu 12.04
* Android

Datos:

* PostgreSql 9.2
* SQLite

IDE:

* Eclipse Kepler

Navegadores:

* Chrome 14 o superior
* Firefox 12 o superior
* IE9 o superior
* Safari 5 o superior
  1. Interfaces de comunicación

No aplica

* 1. Restricciones de memoria

No aplica.

* 1. Requerimientos de adecuación al entorno

[En esta sección se deben especificar los requerimientos de datos o secuencias de inicialización que son específicas a un sitio dado, misión, o modo operacional (por ejemplo, valores posibles, límites de seguridad, etc.); se debe especificar el sitio o las características relacionadas a la misión que deben modificarse para adaptar el software a una instalación particular.]

* 1. Funciones del producto

El sistema *DC* debe permitir a los clientes descargar diversos tipos de contenido (Videos, Aplicaciones, Libros, Música y más) una vez descargado un contenido el cliente tendrá la posibilidad de puntuar y opinar sobre el mismo.

El cliente puede buscar contenidos por distintos filtros proporcionados por el sistema; puede agregar contenidos a su lista de favoritos para obtener un fácil acceso a los contenidos que más utiliza o compartirlos a través de facebook o twitter.

* 1. Características de los usuarios

El Marketplace está destinado a personas mayores de 18 años de ambos sexos, cuyo conocimiento sobre computadoras puede ser muy limitado.

* 1. Restricciones de diseño
     1. Motor de Base de Datos

El motor a utilizarse será PostgreSql 9.2.

* + 1. Disposiciones Legales

Se deberán respetar y utilizar las mismas políticas de Seguridad y Confidencialidad del sistema de pagos electrónicos PayPal.

* + 1. Estándar de Interfaz de usuario

Para la interfaz de usuario web se utilizara el freamwork Bootstrap 3.0.

* 1. Supuestos y dependencias

[Esta sección debe incluir una lista de todos los factores que afectan a los requerimientos establecidos. Estos factores no son restricciones de diseño para el software pero si hay cambios en estos factores pueden afectar los requerimientos establecidos.]

Vencimiento o dada de baja a una tarjeta de crédito asociada a PayPal suspenderá inmediatamente cualquier mensualidad, e imposibilitara al cliente a realizar nuevas transacciones pagas hasta que regularice su situación.

1. Requerimientos específicos

[Esta sección de la Especificación de Requerimientos de Software debe contener todos los requerimientos del software a un nivel de detalle suficiente para permitir a diseñadores diseñar un sistema para satisfacer esos requerimientos y a verificadores probar que el sistema satisface esos requerimientos. Al usar el modelo de casos de uso, estos requisitos se capturan en los casos de uso y las especificaciones suplementarias aplicables.]

* 1. Requerimientos Suplementarios

[Las especificaciones suplementarias capturan requerimientos que no se incluyen en los casos de uso (requerimientos necesarios para el uso del sistema, como son performance, mantenibilidad, usabilidad, fiabilidad, soporte, funcionalidad, requerimientos de autorización o licenciamiento, estándares aplicables, etc.). Los requerimientos suplementarios deben ser incluidos aquí y refinados al nivel necesario de detalle. Cada requerimiento debe estar identificado únicamente.]

1. Requerimientos de documentación
   1. Manual de Usuario

[En esta sección describa el propósito y contenido del Manual de Usuario. Especifique el largo deseado, nivel de detalle, necesidad de índice, glosario de términos, tutoriales o manual de referencia estratégica, etc. Especifique también restricciones de formato e impresión.]

* 1. Ayuda en línea

[En esta sección especifique si el sistema de software incluye un sistema de ayuda en línea. Si lo incluye especifique los requerimientos de organización y presentación del mismo.]

* 1. Guías de instalación, configuración y archivo Léame.

[En esta sección especifique si el sistema de software contendrá instrucciones para instalación y configuración. Además si se incluirá el típico archivo Léame, que puede incluir las Novedades de la versión, discusión de compatibilidad con versiones anteriores, documentación de errores conocidos y soluciones alternativas.]

* 1. Etiquetado y empaquetado

[El estado del arte de las aplicaciones de hoy proporciona un aspecto consistente que comienza con el paquete del producto y se manifiesta a través de los menús de la instalación, las pantallas del sistema, los sistemas de ayuda, los diálogos con el usuario, etc. Esta sección define las necesidades y tipos de etiquetas a para ser incorporado en el código, por ejemplo, derechos de propiedad literaria y avisos patentes, logotipos corporativos, iconos estandarizados y otros elementos gráficos, etc.]