
Software Requirements Specification

**Aplicatie e-commerce de achizitionarea
pantofilor**

**Realizat de
Patru Gabriela Andreea
Leu Nicoleta Cristina**

Facultatea de Automatica, Calculatoare si Electronica din Craiova

Cuprins

1. Introducere	1
1.1 Scop	1
1.2 Publicul vizat și sugestii de lectură.....	1
1.3 Domeniul de aplicare al produsului	1
2. Descriere generală.....	1
2.1 Perspectiva produsului.....	1
2.2 Funcțiile produsului	1
2.3 Clasele și caracteristicile utilizatorilor.....	2
2.4 Mediul de operare.....	2
2.5 Constrângeri de proiectare și implementare	2
2.6 Ipoteze și dependențe.....	2
3. Cerințe de interfață externă.....	3
3.1 Interfețele utilizator	3
3.2 Interfețe hardware.....	3
3.3 Interfețe software.....	3
3.4 Interfețe de comunicații.....	3
4. Alte cerințe nefuncționale.....	3
4.1 Cerințe de performanță	3
4.2 Cerințe de siguranță	4
4.3 Cerințe de securitate	4
4.4 Atribute de calitate software.....	4

1. Introducere

1.1 Scop

Aplicatia noastra vine la indemana iubitorilor de incaltaminte, astfel incat sa-si poata alege dintr-o gama variata de modele perechile ce le starnesc interese.

1.2 Publicul vizat și sugestii de lectură

Acest document este destinat următoarelor persoane:

- Dezvoltatorilor care pot verifica complexitatea proiectului și totodată înțelegerea capacității fiecăruia de a improviza și de a adăuga mai multe caracteristici acestuia.
- Testerilor de proiect ce pot folosi acest document ca bază pentru diferitele lor metode de testare..
- Utilizatorilor care reprezintă “utilizatorii finali” ai acestui document, care își doresc să descopere ce face aplicația în sine

1.3 Domeniul de aplicare al produsului

Aplicatia va permite utilizatorilor sa-si poata comanda perechile de incaltaminte dorite, adaugandu-le in cosul de cumparaturi, fiind nevoiti initial sa-si faca un cont, in care sa se inregistreze cu email si parola. Utilizatorii vor trebui sa-si aleaga marimea si sa completeze campurile specifice modului de livrare pentru a finaliza comanda.

Sistemul va oferi urmatoarele facilitati clientilor, dupa ce acestia se autentifica cu succes :

- Vizualizarea informatiilor despre cont
- Lista produselor din cos
- Schimbarea parolei

In functie de tipul de autentificare (utilizator, admin) utilizatorului i se vor permite anumite functionalitati.

2. Descriere generală

2.1 Perspectiva produsului

Acest sistem consta intr-o aplicatie ce va fi utilizata de clientii site-ului, fiecare folosind emailul si parola adugate la crearea contului, aplicatia fiind de tip standalone.

Aplicatia va fi in permanenta legata cu baza de date a acesteia, putand fi accesata prin utilizarea oricarui calculator sau laptop.

2.2 Funcțiile produsului

In pagina principala utilizatorii se pot loga cu email-ul și parola folosite, iar baza de date va știi dacă respectivul utilizator este admin sau client.

Daca email-ul si parola corespund unui utilizator de tip admin:

- pagina pentru vizualizarea informatiilor despre cont si editarea acestora;
- pagina pentru incarcarea produselor;
- pagina pentru vizualizarea comenzilor.

Daca email-ul si parola corespund unui utilizator de tip client:

- pagina pentru vizualizarea informatiilor despre cont si editarea acestora;
- pagina pentru vizualizarea produselor;
- pagina pentru adugarea produselor in cosul de cumparaturi;
- pagina pentru finalizarea comenzii.

2.3 Clasele și caracteristicile utilizatorilor

Clasa Client:

Include numele si prenumele clientului, împreună cu email-ul si parola aferenta, genul persoanei, varsta, adresa (localitatea).

Clasa Produs:

Include numele produsului, detalii (marime, culoare, materialul din care este confectionat) despre produs, pretul acestuia.

Clasa Admin:

Prin intermediul acestei clase putem adauga/sterge/modifica produsele.

2.4 Mediul de operare

Sistemul de operare al aplicatiei este Windows (versiunile 7, 8.1 sau 10).

2.5 Constrângeri de proiectare și implementare

- Informațiile despre utilizator si admin sunt memorate într-o bază de date;
- Aplicația va fi în limba română;
- Aplicația va fi implementată folosind CSS pentru back-end si HTML pentru stilizarea front-endului;
- Codul va fi scris în Visual Studio 2022.

2.6 Ipoteze și dependențe

- Nefunctionarea în parametrii stabili ai bazei de date din cauza introducerii eronate a input-ului.
- Nefunctionarea sistemului de login.
- Neactualizarea software-ului.

3. Cerințe de interfață externă

3.1 Interfețele utilizator

Aplicatia se va deschide cu o pagina de LOGIN in care utilizatorul trebuie sa isi introduca email-ul si parola, urmatorul pas fiind facut chiar de aplicatie care recunoaste tipul utilizatorului (utilizator/admin).

Client:

- pagina pentru vizualizarea si editarea datelor de autentificare: va exista un chenar in care sunt afisate datele si un buton de "EDIT" in cazul in care utilizatorul va putea sa-si modifice parola;
- pagina pentru vizualizarea produselor;
- pagina pentru adaugarea produselor in cosul de cumparaturi: va fi prezent un buton prin care se poate adauga produsul in cos.

Admin:

- pagina pentru vizualizarea si editarea datelor de autentificare: va exista un chenar in care sunt afisate datele si un buton de "EDIT" in cazul in care utilizatorul va dori sa-si modifice parola;
- pagina pentru incarcarea produselor: include numele, marime, culoare, materialul din care este confectionat, pretul;
- pagina pentru vizualizarea comenzilor.

3.2 Interfețe hardware

Nu se aplica.

3.3 Interfețe software

Între server si baza de date va exista în permanență o conexiune. Vor exista mai multe funcții (pentru a citii din baza de date și pentru a scrie in baza de date sau pentru a șterge din baza de date). Va mai exista o funcție care va afișa datele din baza de date.

3.4 Interfețe de comunicații

Nu se aplica.

4. Alte cerințe nefuncționale

4.1 Cerințe de performanță

Sistemul informatic va fi lansat atat pe sisteme de operare Windows (7, 8.1, 10). Caracteristicile sistemelor de calcul pe care va fi instalat sistemul informatic sunt:

- memorie RAM: cel puțin 2Gb;
- spatiu pe hard disk : minim 50Gb.

4.2 Cerințe de siguranță

Nu se aplica.

4.3 Cerințe de securitate

Utilizatorii se autentifică folosind un email si o parola.
Parola va fi criptată în baza de date.

4.4 Atribute de calitate software

- Se folosesc acolade împreună cu if, else, for, do și while.
- Pentru a fi utilizate acoladele împreună cu if, else, for, do și while, trebuie sa existe mai mult de o instructiune.
- În interiorul funcțiilor va exista cod comentat.
- Toate variabilele vor fi declarate.
- Variabilele vor avea tipul de dată corespunzător pentru a nu exista erori la compilare.
- Nu se vor folosi nume de variabile mai lungi de 35 de caractere.
- Toate variabilele vor avea un nume cu o anumită semnificație astfel se elimină ambiguitatea.
- Toate comentariile vor fi de tipul: /* ... */ , //... .
- Nu poate exista mai mult de un spatiu între liniile de cod
- Fiecare metoda trebuie scrisa pe randuri diferite