**Kravspecifikation**

**Biljettautomat**

**Version 1.0**

Biljettautomat

Johan Gustafsson & Alexander Brattström, HT2015  
Smålandsgymnasiet

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Namn | Ansvar | Telefon | E-post |
| Johan Gustafsson | Medlem | 012-345678 | johan.gustafsson.student13@smalandsgymnasiet.com |
| Alexander Brattström | Medlem | 012-345678 | alexander.brattström.student13@smalandsgymnasiet.com |

**Kund:** Smålandsgymnasiet, Växjö,   
**Kontaktperson hos kund:** Roger Sundh, roger.sundh@smalandsgymnasiet.com

**Innehåll**

[**Inledning**](#h.q9sr5ytgt0t9)

[**Parter**](#h.gabkt9dxtg34)

[**Mål**](#h.axb72z74j43q)

[**Användning**](#h.qlizkxlj1kkl)

[**Bakgrundsinformation**](#h.i3xthj5pkrpe)

[**Definitioner**](#h.h04a8sonq59d)

[**Systemöversikt**](#h.6wl6lizb8pfz)

[**Grov beskrivning av systemet**](#h.g8sspfm4x55x)

[**Avgränsningar**](#h.j7opbja2laq9)

[**Generella krav på hela systemet**](#h.ncxbq0y4tslz)

[**Designkrav**](#h.wel0rqbwjvor)

[**Funktionella krav**](#h.hfed5b5qmnpu)

[**Prestandakrav**](#h.iimbi3rcxjli)

[**Krav på möjlighet att uppgradera**](#h.fwk9uv5xg85)

[**Ekonomi**](#h.pplzjgvx7mqm)

[**Krav på säkerhet**](#h.x43eg7pgc5wx)

[**Kvalitetskrav**](#h.ccker13hf43y)

[**Underhållskrav**](#h.mp5lvlxqdic)

[**Dokumentation**](#h.dcp9wzxn9koc)

[**Utbildning**](#h.5twazupiutmn)

Dokumenthistorik

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Datum** | **Utförda förändringar** | **Utförda av** | **Granskad** |
| 1.0 | 2015-11-20 | Första versionen | Johan Gustafsson |  |

# 

# 

# **Inledning**

Projektarbete i gränssnittsdesign vid Smålandsgymnasiet.

## **Parter**

Johan Gustafsson och Alexander Brattström, Smålandsgymnasiet..

## **Mål**

Att skapa en biljettautomat.

## **Användning**

Automaten ska användas till för att köpa biljett till tåg.

## **Bakgrundsinformation**

Skriv lite om bakgrunden till varför projektet ska genomföras..

## **Definitioner**

Skriv definitioner av viktiga begrepp.

# **Systemöversikt**

Systemet baseras på programmeringsverktyget Scratch.

## **Grov beskrivning av systemet**

Spelet ska gå ut på att spelaren får poäng genom att klicka på en figur som slumpmässigt hoppar runt på bildskärmen, med en lämplig bakgrund. Vid varje träff spelas ett effektljud upp och figuren minskar i storlek.

## **Avgränsningar**

Projektarbetet avser att ta fram en fungerande prototyp. Diverse finjusteringar för att kommersialisera denna lämnas till framtida projekt.

## **Generella krav på hela systemet**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Original** | Systemet ska vara så enkelt och billigt som möjligt, utan att vara opålitligt. | **Bas** |

# **Designkrav**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Original** | Spelets gränssnitt ska vara enkelt att sköta. Helst ska ingen funktionsbeskrivning behövas. | **Bas** |

# **Funktionella krav**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Original** | En poängräknare ska finnas. | **Bas** |
| **Original** | Spelaren ska få en poäng vid klick på målfiguren. | **Bas** |
| **Original** | Figuren ska slumpmässigt röra sig på skärmen. | **Bas** |
| **Original** | Det ska inte vara för svårt att spela spelet, även för en ovan datoranvändare. | **Bas** |
| **Original** | En spelomgång ska vara c:a 1 minut lång | **Bas** |

# **Prestandakrav**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Original** | Systemet ska kunna mäta sig med liknande på marknaden förekommande system när det gäller funktion och handhavande. | **Bas** |

# **Krav på möjlighet att uppgradera**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Original** | Systemets mjukvara ska gå att uppgradera via Internet. | **Önskvärt** |

# **Ekonomi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Original** | Systemets får inte kosta mer än andra system av motsvarande kvalitet och funktion. | **Bas** |

# **Krav på säkerhet**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Original** | Systemet ska vara användarvänligt och driftsäkert. | **Bas** |

# **Kvalitetskrav**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Original** | Systemet ska efter eventuella inkörningsproblem fungera felfritt vid normal användning. | **Bas** |

# **Underhållskrav**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Original** | Vid eventuella systemavbrott ska det gå att identifiera och åtgärda felet utan längre avbrott än en timme. | **Önskvärt** |
| **Original** | Mjukvarumässiga systemuppgraderingar sker efter särskild överenskommelse. | **Bas** |

# **Dokumentation**

Systemet levereras med dokumentation och användarhandledning.

# **Utbildning**

Leverantören erbjuder en kort introduktion i systemets handhavande och drift.