Spis treści dokumentu

1.Wprowadzenie

* + Cel dokumentu
  + Ogólny opis projektu

2.Perspektywa produktu

* + cechy produktu
  + klasy użytkowników i ich charaktetrystyka
  + środowisko operacyjne w jakim będzie funkcjonował produkt
  + wymogi względem koncepcji i implementacji
  + wymagania względem dokumentacji użytkownika
  + założenia i zależności

3.Funkcjonalności systemu

* + Szczegółowy opis każdej funkcjonalności systemu (m.in. wykorzystanie przypadków użycia)
  + Wymagania względem interfejsów
  + interfejs użytkownika
  + Wymagania Interfejsu użytkownika
  + Wymagania niefunkcjonalne
  + Wymagania wydajnościowe

System: **Wypożyczalnia oraz sklep gier planszowych.**

1.Wprowadzenie

-> Cel dokumentu:

Dokument zawiera zebrane wymagania użytkownika oraz inne wymagania niefunkcjonalne (m.in. okres przechowywania informacji na temat częstotliwości wypożyczenia oraz sprzedaży danej gry).

Dokument jest przeznaczony dla dewelopera oraz testera systemu, aby mogli zapoznać się z przeznaczeniem systemu, jego wszystkimi założeniami, a także wyglądem i funkcjonalnością. Dokument zawiera główne cele oraz ich opis, zakres.

* Projektem jest wypożyczalnia oraz sklep gier planszowych. Usługi te działają za pomocą QR kodów, które mają usprawnić system wypożyczenia oraz sprzedaży gier, a także pomóc w zbiorze informacji na temat trendów i ulepszyć tym samym przychody z działalności.

2.Perspektywa produktu:

-> Cechy produktu.

Produkt będzie funkcjonował jako strona internetowa z wyszukiwarką oraz jako aplikacja do odczytu QR kodu, będzie również baza danych. Baza danych będzie miała zarówno informacje o grach, ale również o częstotliwości wypożyczeni i sprzedaży gier z danej kategorii.

* Klasy i ich charakterystyka.
  + Klient – osoba w każdej kategorii wiekowej, która może zakupić lub wypożyczyć gre planszową,
  + Gry planszowe – produkt, który należy do jednej z 5 kategorii gier(strategiczna,logiczna,towarzyska,dziecięca,edukacyjna),można ją kupić lub wypożyczyć na określony czas,
  + Wypożyczalnia- klient może wypożyczyć grę na okres 2 tygodni, za przekroczenie czasu jest naliczana kara (2zł za dzień spóźnienia); możliwość wypożyczenia jest możliwe po wpłacie pieniędzy za zarejestrowanie (50zł jednorazowo), co jest równoznaczne jako kaucja.
  + Sklep- zakup przez klienta może nastąpić w każdej chwili, bez dodatkowych opłat, tylko za wycenioną grę planszową,

-> Środowisko operacyjne w jakim będzie funkcjonował system.

System będzie napisany w języku JAVA, zarówno na Androida oraz IOSa.

* Wymogi względem koncepcji i implementacji.

Projekt musi być napisany zgodnie z estetyką programistyczną i ogólnymi zasadami programowania. Musi spełniać założenia projektu, posiadać bazę, stronę internetową oraz aplikację.

* Napisany program implementacji ma zostać szczegółowo opisany, każde działanie, funkcja, obiekt itd. Aby w przyszłości, mógł być czytelny i zrozumiały przez inne osoby.

->Założenia programu:

System pozwala na wypożyczenie i sprzedaż gier planszowych, możliwość korzystania z QR kodów pomaga w szybszym znalezieniu informacji, w zbieraniu statystyk o „atrakcyjności” produktu. Statystyki przekładają się na zakup przez sprzedawcę danej kategorii gier, zwiększa przychody.

Kaucja/rejestracja zabezpiecza sprzedawcę przed zniszczeniem gry i poniesieniem strat.

Kara za spóźnienia obliguje klientów do terminowości.

3.Funkcjonalność systemu.

->Przypadki użycia – wypożyczenie gry ( w terminie):

1. Klient chce wypożyczyć grę planszową.
2. Rejestruje się i wpłaca 50 zł.
3. Skanuje QR kod posiada dokładny opis gry.
4. Wypożycza gre na dwa tygodnie.
5. W bazie zapisuje się kategoria gry oraz czas wypożyczenia.
6. Po dwóch tygodniach gra zostaje oddana w terminie.
7. Sprzedawca zakupuje kolejne gry w kategorii, która jest najczęściej wypożyczana oraz zakupowana.

->Przypadki użycia – wypożyczenie gry ( po terminie):

1. Klient chce wypożyczyć grę planszową.
2. Rejestruje się i wpłaca 50 zł.
3. Skanuje QR kod posiada dokładny opis gry.
4. Wypożycza gre na dwa tygodnie.
5. W bazie zapisuje się kategoria gry oraz czas wypożyczenia.
6. Po trzech tygodniach gra zostaje oddana – zostaje naliczona kara (7x2zł).
7. Sprzedawca zakupuje kolejne gry w kategorii, która jest najczęściej wypożyczana oraz zakupowana.

->Przypadki użycia – wypożyczenie gry ( zniszczenie gry/zagubienie gry):

1. Klient chce wypożyczyć grę planszową.
2. Rejestruje się i wpłaca 50 zł.
3. Skanuje QR kod posiada dokładny opis gry.
4. Wypożycza gre na dwa tygodnie.
5. W bazie zapisuje się kategoria gry oraz czas wypożyczenia.
6. Gra zostaje zniszczona/zagubiona – zostaje pobrana kaucja, klient musi przed kolejnym wypożyczeniem wpłacić dodatkowe pieniądze (50zł).
7. Sprzedawca zakupuje kolejne gry w kategorii, która jest najczęściej wypożyczana oraz zakupowana.

->Przypadki użycia – zakup gry :

1. Klient chce zakupić grę planszową.
2. Skanuje QR kod- posiada informacje o grze.
3. Wpłaca pieniądze sprzedawcy.
4. W bazie zapisują się dane na temat kategorii gry.
5. Sprzedawca zakupuje kolejne gry w kategorii, która jest najczęściej wypożyczana oraz zakupowana.

Przypadki przedstawione za pomocą diagramów: