

Requisitos de la aplicación The BookStore



José Ángel Ruiz Escalante

Jesús Andrei Torres Landero

David Abraham Paredes Coob

Magdiel Joab Pech Menéndez

Desarrollo Web Ágil de API y SPA

David Antonio Soberanis Ramírez

Mayo 2022

Índice

1. Introducción	3
1.1 Propósito	3
1.2 Ámbito del sistema	3
Nombre del sistema:	3
The BookStore	3
Alcance:	3
Beneficios:	3
1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	3
2. Descripción General	4
2.1 Perspectiva del producto	4
2.2 Funciones del producto	4
2.3 Restricciones	4
2.4 Suposiciones y Dependencias	5
3. Requisitos Específicos	5
3.1 Interfaces Externas	5
3.2 Interfaces de hardware	5
3.3 Interfaces de software	5
3.4 Funciones	6
3.4.1 Requisitos del sistema	6

1. Introducción

1.1 Propósito

Construir un sistema de venta de libros, en el cual también se muestran los mangas más populares en la actualidad para lograr que las personas se interesen cada vez más por la lectura en general, darles un lugar donde puedan empezar a dar sus primeros pasos en la lectura.

1.2 Ámbito del sistema

Nombre del sistema:

The BookStore

Alcance:

Personas jóvenes, que tienen cierto interés por la lectura, pero no se atreven a empezar o quienes han tenido una mala experiencia con la lectura en el pasado .

Beneficios:

A continuación se listan los beneficios del proyecto:

- Incentivar la lectura

Muchos jóvenes han tenido mala experiencia con la lectura, debido a que leen libros que no son de su interés y por lo tanto piensan que todos los libros son aburridos, provocando que también los que no han leído nunca un libro piensen lo mismo antes de haberlo probado por ellos mismos.

1.3 Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

No aplica temporalmente.

2. Descripción General

2.1 Perspectiva del producto

Se proyecta implementar una aplicación que incentive y cambie su forma de pensar sobre la lectura en los jóvenes que apenas comienzan a descubrir este mundo y los que hayan tenido malas experiencias en ella.

2.2 Funciones del producto

Funcionalidad 1. Consultar libros: Los usuarios podrán ver una selección de diferentes libros con su correspondiente información.

Funcionalidad 2. Agregar a favoritos: Los usuarios podrán agregar a una lista de favoritos los libros que desee comprar.

Funcionalidad 3. Comprar libros: Los usuarios podrán comprar los libros agregados a su lista de favoritos.

Funcionalidad 4. Mangas populares: Los usuarios podrán consultar en una sección los 10 mangas tendencias del momento.

Funcionalidad 5. Comprar libros: Los usuarios podrán comprar los libros que deseen.

Funcionalidad 6. Contactar: Los usuarios podrán enviar un correo electrónico a la empresa

Funcionalidad 7. Frases: Los usuarios podrán ver diferentes datos cortos e interesantes que llamen su atención para que las lean mientras realizan su registro.

Funcionalidad 8. Administrar. El administrador podrá agregar, eliminar y modificar los libros y usuarios.

Funcionalidad 9. Generar reportes. El administrador podrá generar reportes del inventario de libros o de la lista de usuarios registrados en el sistema.

2.3 Restricciones

Restricciones en el tiempo, presupuesto, entorno e infraestructura que el sistema requerirá:

- El despliegue de la aplicación requiere de alojamiento en un servidor web. Como no se cuenta con financiamiento y el proyecto no tiene presupuesto se utilizarán alternativas libres de hosting y nombre de dominio.

- Se utilizarán herramientas de desarrollo libres que no requieran de licencias ni costos adicionales.

2.4 Suposiciones y Dependencias

Suposiciones acerca de los factores que afectan o forman parte del entorno del sistema:

- La aplicación será utilizada por un público joven.
- La aplicación será utilizada por personas con un nivel de conocimiento variado en el uso de tecnologías.
- El idioma por defecto de la aplicación es el español. Se espera que la mayoría de los usuarios sean de habla hispana.
- La aplicación será accesible para todos los usuarios de computadoras. La mayoría de los navegadores modernos soportan las tecnologías web estándar.
- Los usuarios deben contar con una conexión a internet o con un plan de datos.
- El sistema dependerá de la API de servicio de libros realizada en el backend para los libros mostrados en el catálogo.

3. Requisitos Específicos

3.1 Interfaces Externas

3.2 Interfaces de hardware

La interfaz del hardware no se desarrollará porque la aplicación no tiene relación con otros sistemas.

3.3 Interfaces de software

Nombre: Kitsu API

Descripción: Software externo que provee el servicio para mostrar los 10 mangas tendencias del momento.

Nombre: API Ninjas

Descripción: La API Facts de Ninjas proporciona toneladas de datos interesantes al azar sobre ciencia, literatura, filosofía y otros temas interesantes.

Nombre: Open Kickbox API

Descripción: Provee el servicio para verificar que los correos electrónicos no sean desechables.

Nombre: Formspree

Descripción: Recibe los datos que provee el usuario en el formulario y realiza el envío de correo a la dirección de correo electrónico de la aplicación, además ayuda a evitar el spam.

3.4 Funciones

3.4.1 Requisitos del sistema

- R1.** El sistema no debe tardar más de 2 segundos en desplegar la lista de libros.
- R2.** El sistema no debe tardar más de 2 segundos en desplegar la lista de manga.
- R3.** El sistema no debe tardar en validar los datos más de 3 segundos.
- R4.** El sistema agrega un libro a la lista en menos de 0.5 segundos.
- R5.** El sistema notifica al usuario en menos de 0.5 segundos.
- R6.** El sistema muestra la cantidad de libros que hay en el carrito en menos de 0.5 segundos.
- R7.** El sistema muestra la información completa del libro en menos de 0.5 segundos.
- R8.** El sistema muestra la cantidad de libros que hay en el carrito en la barra de navegación en menos de 0.5 segundos.
- R9.** El sistema muestra la información completa del libro en menos de 0.5 segundos.
- R10.** El sistema registrar a un usuario con los siguientes datos:
- R11.** El sistema inicia la sesión en menos de 0.5 segundos:
- R12.** El sistema borrar todos los libros de la lista de favoritos en menos de 0.8 segundos.
- R13.** El sistema borra cada libro de la lista de favoritos en menos de 0.2 segundos.
- R14.** El sistema muestra el monto total en la lista de favoritos en menos de 0.2 segundos.
- R15.** El sistema cierra la sesión y redirige al inicio de sesión en menos de 0.7 segundos.
- R16.** El sistema muestra los libros por página en menos de 0.3 segundos.
- R17.** El sistema agrega, elimina, edita los libros y usuarios del sistema en menos de 0.5 segundos.
- R18.** El sistema genera un reporte de tipo pdf del inventario de libros en menos de 0.6 segundos.
- R19.** El sistema genera un reporte de tipo excel de la lista de usuarios en menos de 0.6 segundos.
- R20.** El sistema muestra la lista de reportes a partir de un código QR en menos de 0.5 segundos.
- R21.** El sistema muestra filtrado el catálogo de libros en menos de 0.5 segundos:
- R22.** El sistema muestra filtrado la lista de usuarios en menos de 0.5 segundos:

R23. El sistema muestra filtrado la lista de libros por los campos en menos de 0.5 segundos.