

# **Requirements and Analysis Document for La-Luna**

Bilal Al Malek, Ali Alkhaled, Deaa Khankan, Ali Malla

date 2021-10-23

version

2

# Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Definitions, acronyms, and abbreviations . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Requirements</b>	<b>4</b>
2.1	User Stories . . . . .	4
2.1.1	Smidig navigation på applikationsnivå . . . . .	4
2.1.2	Tilläggnig av nya utgifter . . . . .	4
2.1.3	Lista över tidigare utgifter . . . . .	4
2.1.4	Kvarstående pengar . . . . .	5
2.1.5	Tilläggnig av nya kategorier . . . . .	5
2.1.6	Spendering för aktuell månad . . . . .	5
2.1.7	Statistisk månadspendering . . . . .	5
2.1.8	Begränsning av kategoribudgeter . . . . .	6
2.1.9	Spendering på kategorinivå . . . . .	6
2.1.10	Kategorisida . . . . .	6
2.1.11	Redigering av registrerade utgifter . . . . .	7
2.1.12	Borttagning av registrerade utgifter . . . . .	7
2.1.13	Borttagning av registrerade utgifter . . . . .	7
2.2	Definition of Done . . . . .	8
2.3	User interface . . . . .	8
2.3.1	Färg . . . . .	8
2.3.2	Övergripande . . . . .	8
2.3.3	Hemsidan (Home page) . . . . .	9
2.3.4	Analyssidan (Analysis Page) . . . . .	12
2.3.5	Kategorisidan (Categories page) . . . . .	14
2.3.6	Rekommendationer/Hjälp-sidan (QA Page) . . . . .	17
<b>3</b>	<b>Domain model</b>	<b>17</b>
3.1	Class responsibilities . . . . .	17
3.1.1	Category . . . . .	18
3.1.2	Expense . . . . .	18
3.1.3	IDatabaseHandler . . . . .	18
3.1.4	SqliteHandler . . . . .	18
3.1.5	DBHandler . . . . .	18
3.1.6	View klasser . . . . .	19
3.1.7	ViewModel klasser . . . . .	19
<b>4</b>	<b>References</b>	<b>19</b>

# 1 Introduction

La Luna är en budget Applikation som hjälper användaren att ha koll på hur mycket pengar den spenderar varje månad. Idén går på att det ska finnas olika kategorier där användaren lägger en gräns på hur mycket hen tänker spendera i en specifik kategori. När man närmar sig att överstiga gränsen får man en typ av pilancy för att dra uppmärksamhet att användaren behöver spendera mindre i denna kategori för att nå spenderingsmål. Defaulta kategorier ska finnas redan när man kör applikationen för första gången men användaren har möjlighet att lägga till sina egna kategorier för att det ska passa sin spenderingsstil.

Applikationen ger användaren möjlighet att ha koll på sin spending i tidigare månader genom en analys som vissas på ett modernt sätt som är enkelt att följa. Applikationen är ganska flexible då man har möjlighet att modifiera kategorier och utgifter när man råkar mata in felaktiga information. Man kan även filtrera utgifter så att bara utgifterna i en specifik kategori vissas.

## 1.1 Definitions, acronyms, and abbreviations

- Primary key: En kolumn som måste innehåller ett unikt värde på varje rad i en tabell
- Foreign key: En kolumn i en databastabell som pekar mot ett Primary key i en annan tabell
- Activity: Ett fönster som användaren ser i en android applikation.
- Fragment: Ett återanvändbar gränssnitt, man kan skapa den och använda den i olika Activities.
- User Story: En övergripande beskrivning av en funktion i applikationen ur ett användarvänligt perspektiv. Vanligen skriven i ett informellt språk.
- Navigationbar: Ett grafiskt komponent som vanligen placeras i botten av mobilskärmen och innehåller några ikonbeskrivande och/eller textbaserade knappar. Var och en av dessa knappar leder till olika destinationer i applikationen.
- Kategori: En viss gruppering till utgifter som kan skapas av användaren.
- Pliancy: Ett omfattande koncept inom interaktionsdesign och som visar användaren vad hen kan göra i applikationen genom att de olika grafiska komponenten i applikationen bland annat ändrar sina färger om de blir påpekade av musen.
- Visningslista(listview): En vy som grupperar flera identiska element för att sedan visa upp dem i en oftast verikal skrollbar lista.

## 2 Requirements

### 2.1 User Stories

#### 2.1.1 Smidig navigation på applikationsnivå

##### *Description*

"Som användare vill jag en navigationbar för att navigera enkelt mellan samtliga sidor (Activities, Fragments, etc)"

##### *Confirmation*

##### *Functional:*

- Kan jag gå tillbaka till hemsidan?
- Kan jag se på vilken sida jag befinner mig i (Pliancy)?

##### *Non-functional:*

- Är det smidigt att navigera mellan applikationens sidor?

#### 2.1.2 Tilläggning av nya utgifter

##### *Description*

"Som användare vill jag ha möjlighet att lägga till utgifter själv så att jag har kontroll över min budget samt vilka utgifter som ska ingå i min ekonomiska planering på applikationen."

##### *Confirmation*

##### *Functional:*

- Kan jag lägga till en utgift när som helst?
- Kan jag välja vilken kategori denna utgift kommer att tillhöra?

##### *Non-functional:*

- Kan jag se alla mina utgifter när som helst?

#### 2.1.3 Lista över tidigare utgifter

##### *Description*

"Som användare vill jag kunna ha en lista med tidigare registrerade utgifter så att jag kan veta var jag har spenderat mina pengar."

##### *Confirmation*

##### *Functional:*

- Kan jag öppna en viss registrerad utgift för att få detaljerad information om den?
- Kan jag redigera denna list?
- Kan jag radera en tidigare registrerad utgift från denna lista?

##### *Non-functional:*

- Innehåller denna lista endast utgifter till den aktuella månaden?
- Hur ser denna lista ut när den är tom?

#### **2.1.4 Kvarstående pengar**

##### *Description*

"Som användare vill jag veta hur mycket pengar som finns kvar av budgeten så att jag kan se hur mycket jag har spenderat i helhet."

##### *Confirmation*

##### *Non-functional:*

-Står de kvarstående pengarna tydligt i samtliga sidor där jag förväntas vilja ta reda på dem?

#### **2.1.5 Tilläggning av nya kategorier**

##### *Description*

"Som användare vill jag kunna lägga till en ny kategori ifall det inte finns en default kategori som överensstämmer med det jag har köpt."

##### *Confirmation*

*Functional:* -Kan jag lägga till en ny kategori?

-Kan jag välja en budget till den nya kategorin?

##### *Non-functional:*

-Kan jag när som helst lägga till en ny kategori?

-Finns det en gräns till antal kategorier som jag kan ha/lägga till?

#### **2.1.6 Spendering för aktuell månad**

##### *Description*

"Som användare vill jag kunna se hur mycket jag har spenderat inom varje kategori under månaden så att jag kan ha koll på hur min spendering går till."

##### *Confirmation*

##### *Functional:*

-Kan jag se hur mycket jag har spenderat inom varje kategori (månadsvis)?

-Kan jag veta hur mycket budget som är kvar för varje kategori?

##### *Non-functional:*

-Kan jag se hur mycket budget som är kvar för varje kategori när som helst ?

#### **2.1.7 Statistisk månadspendering**

##### *Description*

"Jag vill kunna se hur mycket jag har spenderat inom varje kategori från tidigare månader så att jag som användare ska ha koll på hur mina utgifter varjerar under året"

### *Confirmation*

*Functional:* -Kan jag klicka på Analys i navigationsbar?

-Kan jag se en lista med alla kategorier i form av en grid (Grid of Equals)?

-Kan jag se budgetten på varje kategori?

-Kan jag se hur mycket jag har spenderat inom varje kategori (årligen)?

## **2.1.8 Begränsning av kategoribudgeter**

### *Description*

"Som användare vill jag kunna begränsa budgeten av varje kategori för att det ska bli lättare att kontrollera hur mycket pengar jag tänker att spendera på respektive kategori."

### *Confirmation*

*Functional:*

-Kan jag välja vilket belopp som helst?

*Non-functional:*

-Är det möjligt att ändra på budgeten när som helst?

## **2.1.9 Spendering på kategorinivå**

### *Description*

"Som användare vill jag kunna se en lista med de senaste registrerade utgifter som tillhör en viss kategori så att jag kan lätt komma till mina utgifter inom den"

### *Confirmation*

*Functional:*

-Får jag en ny sida som visar en lista med utgifter om jag klickar på en kategori?

-Kan jag gå tillbaka till alla kategorier?

*Non-functional:*

-Kan jag komma åt de senaste utgifterna inom en kategori när som helst?

## **2.1.10 Kategorisida**

### *Description*

"Som användare vill jag ha en sida till kategorier så att jag kan modifiera dem på ett smidigt sätt."

### *Confirmation*

*Functional:*

-Kan jag klicka på kategorier i navigationsbar?

-Kan jag se en lista med samtliga kategorier när jag klickar i navigationsbaren?

-Kan jag se relevant information om varje kategori (budget, namn, osv.....)

-Kan jag klicka på "Edit" och ändra kategorins information?

### **2.1.11 Redigering av registrerade utgifter**

#### *Description*

"Som användare vill jag kunna redigera en utgifts information ifall jag har råkat skriva felaktig information t.ex. (pengar, kategori, etc)"

#### *Confirmation*

##### *Functional:*

- Kan jag klicka på en utgift och få en sida med ändringar?
- Kan jag klicka på spara ändringar och se att ändringarna sparades?
- Kan jag klicka avbryt och gå tillbaka utan att ändra?

##### *Non-functional:*

- Funkar det närsomhelst så länge jag har utgifter?
- Kan jag gå tillbaka utan att ändra i fall jag klickade fel?

### **2.1.12 Borttagning av registrerade utgifter**

#### *Description*

"Som användare vill jag kunna ta bort en registrerad utgift för att det finns en risk att jag bland annat råkar skriva in felaktig information."

#### *Confirmation*

##### *Functional:*

- Kan jag radera en utgift?

##### *Non-functional:*

- Kan jag ta bort tidigare tillagda utgifter när som helst?

### **2.1.13 Borttagning av registrerade utgifter**

*OBS! Ej implementerad användarupplevelse*

#### *Description*

"Som användare vill jag erbjudas några rekommendationer om hur man kan spara pengar för att jag som oerfaren ska kunna spara pengar och planera inför nästa månad."

#### *Confirmation*

##### *Functional:*

- Kan jag se alla rekommendationer?
- Är texternas stil tydlig?
- Är rekommendationerna hjälpsamma?

## 2.2 Definition of Done

För att en användarberättelse, User story, ska definieras som fullständigt kompletterad ska följande krav ha uppfyllts:

- *Kompletterade uppdrag*  
Samtliga uppdrag inom en användarberättelse ska vara färdigimplementerade.
- *Exekverbar kod*  
Det måste finnas en fungerande kod som kompileras och exekveras utan några tekniska problem.
- *Testning*  
Testning inledas med tillräckligt många visuella exempel för att sedan en regelbunden testning ska påbörjas, så som enhetstest (Unit test). Denna fas är väldigt viktig inom mjukvaruutveckling eftersom den bekräftar att koden beter sig som förväntat, vilket i sin tur leder till hög mjukvarukvalitet.

## 2.3 User interface

### 2.3.1 Färg

Applikationen har en enhetlig visuell struktur där alla sidorna inte skiljer sig mycket från varandra. Färgerna som används i applikationen är färger som gör applikationens utseende något sportig, vilket ger applikationen en vacker utsikt och större önskan att användas av yngre målgrupp. De mest använda färgerna i applikationen börjar från vänster på färgpaletten vilket åskådliggörs i Figur 1.

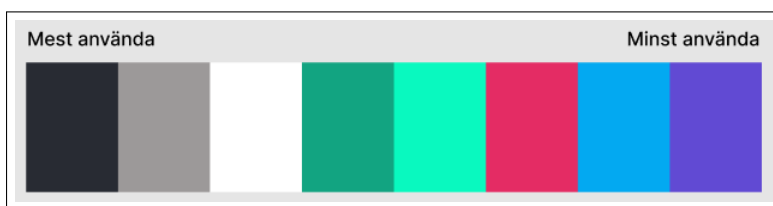


Figure 1: Färgerna som används genomgående i applikationen.

### 2.3.2 Övergripande

Applikationen består av fyra huvudsidor som användaren kan navigera mellan dem när som helst med hjälp av den globala menyn längst ner på skärmen, se



figur 2.

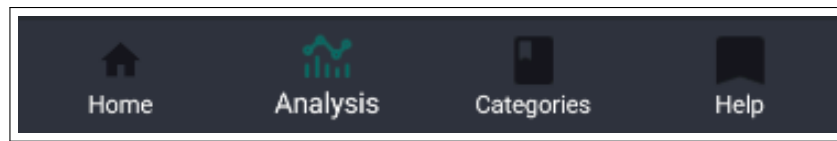


Figure 2: Den globala menyn.

Denna globala meny innehåller en pliancy som reagerar med användarens reaktion. Till exempel, om användaren klickar på Analysis-sidan, ändras färgen på analysis-ikonen i den globala menyn. Därtill är interaktiva komponenter förtydliga med hjälp av ikoner. Denna meny är designat för att göra navigeringen mellan sidorna enklare och applikationen mer överskådligt.

### 2.3.3 Hemsidan (Home page)

Hemsidan är den första sidan som dyker upp när användaren öppnar applikationen varje gång. Den består av ett cirkeldiagram som visar användaren hur mycket av budgeten som har spenderats och justerar dess färg efter förbrukade pengar. Dessutom finns det en textview längst upp till vänster på skärmen vilka visar användaren hela budgeten, se figur 3.

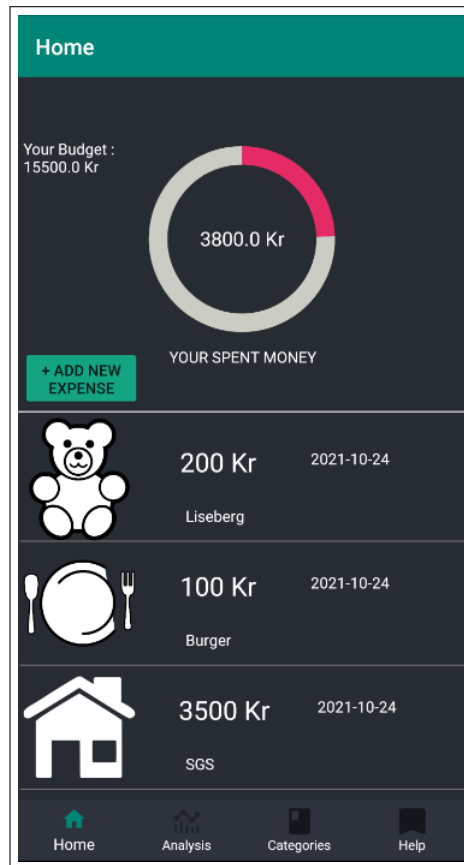


Figure 3: Hemsidan.

I den nedre halvan av gränssnittet ligger en rullningsbar visningslista (listview) som visar användaren alla utgifter som har lagts till. Utgifterna placeras kronologiskt efter datum i visningslistan, dvs. senast först. Därtill finns det också en grön knapp så att användaren kan lägga till sina utgifter. Genom att trycka på knappen visas en ny sida där användaren måste ange information om den utgiften som ska läggas till, vilket åskådliggörs i Figur 4.

The screenshot shows a mobile application interface with a teal header bar containing the text "La luna". Below the header, the background is a light gray. The form consists of three input fields: "Expense name:" with a text input, "Expense value:" with a text input, and "Expense category:" with a dropdown menu currently showing "Food". At the bottom of the form is a teal button labeled "SAVE".

Figure 4: Lägga till en utgift sidan.

Dessutom har användaren också möjlighet att redigera en utgift genom att klicka på utgiften i visningslistan. Detta öppnar ett nytt gränssnitt med detaljerad information om utgiften som går att redigera, se figur 5.

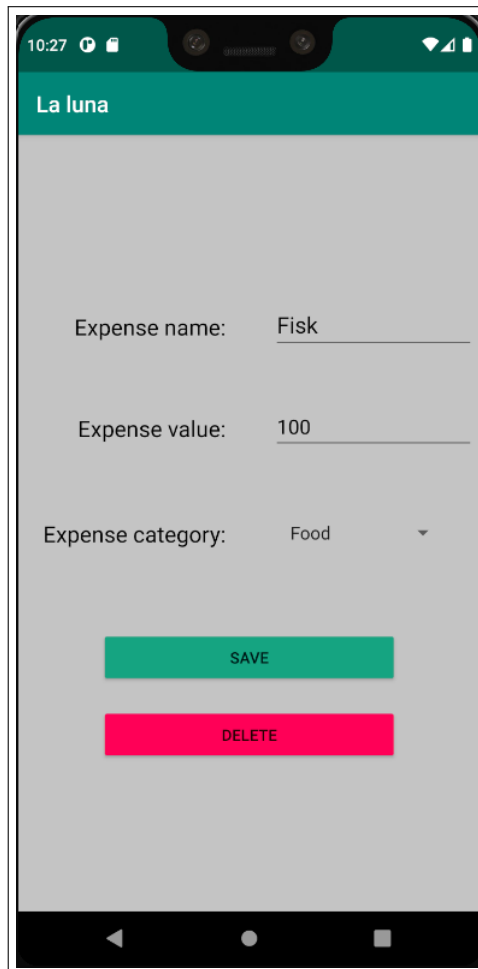


Figure 5: En sida där användaren kan läsa och redigera en utgiftsinformation samt radera den.

#### 2.3.4 Analyssidan (Analysis Page)

I den övre halvan av gränssnittet finns samma komponenter som i den övre halvan av hemsidan. Ett litet tillägg som finns i analyssidan är två små pilar för att ta användaren till föregående analyssidor. Utöver detta finns det små cirkeldiagram som liknar det stora cirkeldiagram i toppen, men istället för att visa användaren hur mycket av hela budgeten som har spenderats, visas bara hur mycket som har spenderats av budgeten för varje kategori, se figur 6.

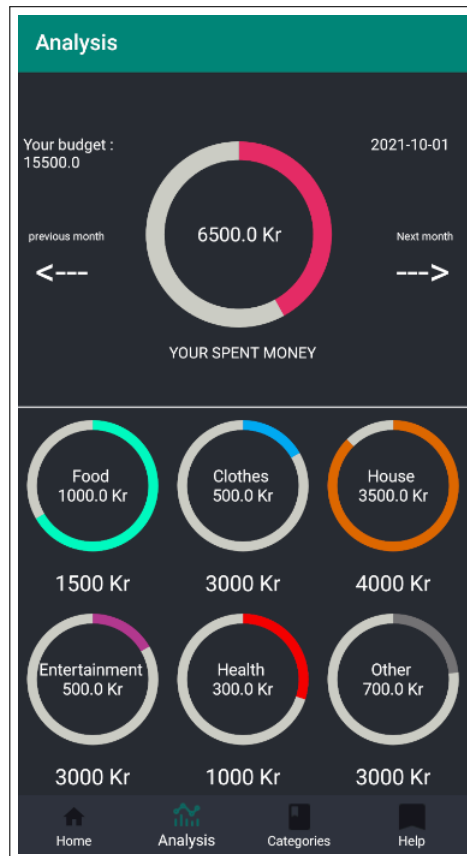


Figure 6: Analyssidan.

Genom att klicka på ett cirkeldiagram öppnas ett nytt gränssnitt där visas en lista över specialutgifter som tidigare lagts till för den valda kategorin. Till exempel, om användaren bara vill se utgifterna för Matkategorin "Food Category", kan hen klicka i den lilla gröna cirkeln, för klargörande se figur 7.

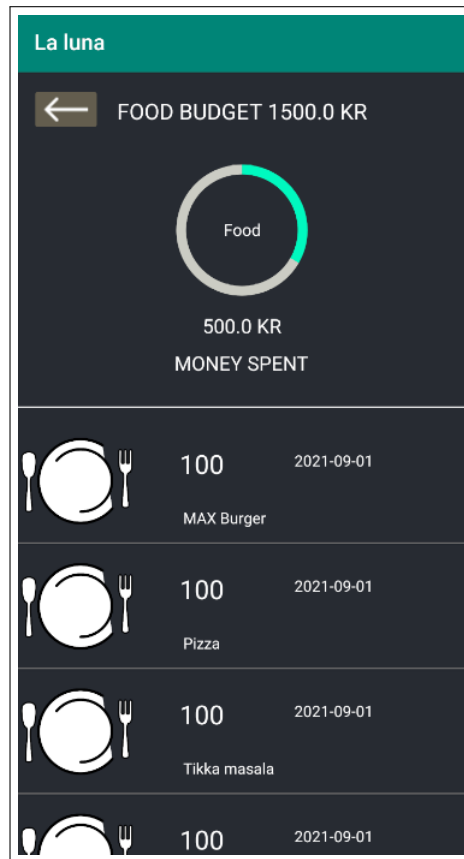


Figure 7: En lista av utgifter som tillhör till Mat kategori.

### 2.3.5 Kategorisidan (Categories page)

Kategorisidan innehåller en lista av kategorier som nästan täcker hela gränssnittet i form av en rullningsbar visningslista (listView). Dessa kategorier är standardkategorier och kategorier som användaren tidigare har lagt till. Dessutom finns det en knapp längst upp till vänster för att lägga till kategorier vilket åskådliggörs i Figur 8.

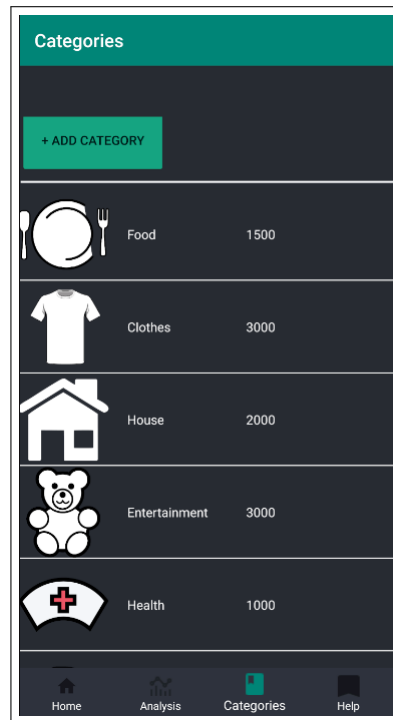


Figure 8: Kategorisidan.

Processen för att lägga till en ny kategori eller läsa kategorisinformation, fungerar på liknande sätt som för utgifter vilka ligger under rubriken hemsidan. Men för mer tydlighet se figur 9 och 10.

La luna

ADD A NEW CATEGORY

Name:

Budget:


ADD CANCEL

This is a mobile application interface for adding a new category. It features a teal header with the text 'La luna'. Below the header, the title 'ADD A NEW CATEGORY' is centered. There are two input fields: 'Name:' and 'Budget:', each followed by a text input line. At the bottom, there are two buttons: a teal 'ADD' button and a red 'CANCEL' button.

Figure 9: Processen för att lägga till en ny kategori.

La luna

CATEGORY INFORMATION



Name:

Budget:

SAVE CANCEL

DELETE

This is a mobile application interface for viewing and editing category information. It features a teal header with the text 'La luna'. Below the header, the title 'CATEGORY INFORMATION' is centered. To the right of the title is a small black square icon containing a white pencil. There are two input fields: 'Name:' with the value 'Food' and 'Budget:' with the value '1500'. At the bottom, there are three buttons: a teal 'SAVE' button, a red 'CANCEL' button, and a red 'DELETE' button.

Figure 10: processen för att läsa information om en specifik kategori samt radera eller redigera en kategori.



För att kunna redigera måste användaren först klicka på pennikonen sedan redigera. För att spara ändringarna behöver användaren klicka på knappen "spara" (Save button). En kategori raderas genom att användaren klickar på knappen "Ta bort" (Delete button)

### 2.3.6 Rekommendationer/Hjälp-sidan (QA Page)

Den här sidan är tom. Vi strävade efter att göra det till en hjälpsida för användaren som innehåller en lista med frågor och svar, men vi gjorde det inte eftersom vi inte hade tillräckligt med tid.

## 3 Domain model

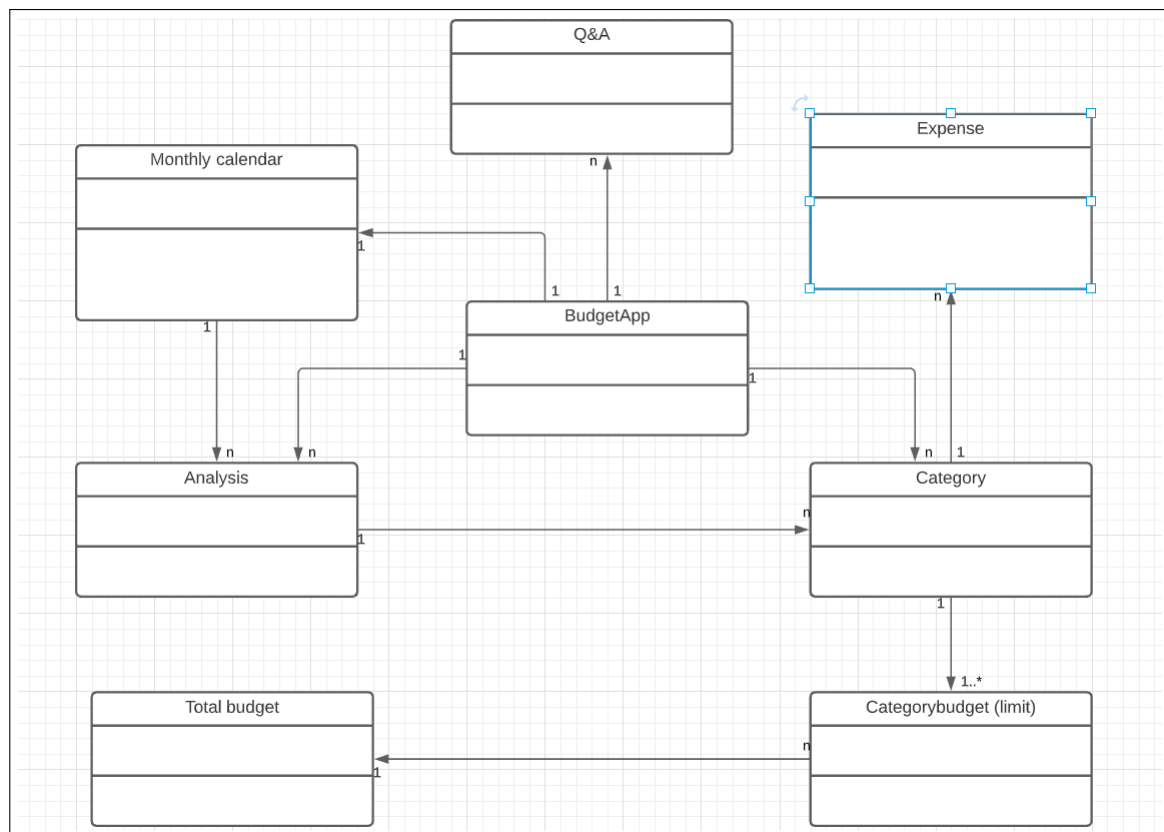


Figure 11: Domain model.

### 3.1 Class responsibilities

Här är en lista med de klasser som ska användas i applikationen och deras ansvar.

### **3.1.1 Category**

Klassen innehåller information om en kategori i databasen i form av attributes till exempel (id, namn, gräns, startdatum, slutdatum). Varje objekt av Category klassen ska representera en rad i tabllen Categories i databasen och den ska användas av applikationens gränssnitt.

### **3.1.2 Expense**

Klassen innehåller information om en utgift, samma som kategori klassen den har utgifts info i form av attributes (namn, värde, osv) och varje objekt av den ska representera en rad i tabellen Expenses. Databastabellen som klassen representerar innehåller en (Foreign key) så klassen innehåller en attribute av typen Category som pekar mot ett kategori. Den kommer att användas i applikationens gränssnitt också.

### **3.1.3 IDatabaseHandler**

En interface, varje klass som implementerar av denna interface ska vara ansvarig för hantering av databasen alltså den ska innehålla metoder som är ansvariga för hämtning och inmatning av information från databasen.

### **3.1.4 SqliteHandler**

Klassen är ansvarig för hanteringen av sqlite databasen som ska finnas i mobilen. Den implementerar interfacet IDatabaseHandler och innehåller metoder för hämtning och inmatning av information från databasen. Exempelvis på dessa metoder är getCategories som ger tillbaka alla kategorier i databasen samt addExpense som lägger till en utgift i databasen. Klassen är också ansvarig för att skapa databasen och skapa tabellerna som finns i den eftersom den ärver från abstrakt klassen SQLiteOpenHelper som är uppbyggd inom android. Databasen skapas i konstruktorn och tabellerna skapas i metoden onCreate.

### **3.1.5 DBHandler**

Klassen är ansvarig för kommunikationen mellan databasen och resten av programmet. Den innehåller ett objekt som har den dynamiska datatypen SqliteHandler och den statiska data typen IDatabaseHandler. Den använder sig av denna objekt för hanteringen av databasen och den underlättar för bytet av databasen också och gör att resten av programmet är oberoende av vilken databas som används i bakgrunden.

### **3.1.6 View klasser**

Design mönstret MVVM har används för att bygga applikationen. Det betyder att varje Activity och Fragment som finns i applikationen innehåller en Java klass som är ansvarig för att hantera gränssnittet. Dessa är View klasser.

### **3.1.7 ViewModel klasser**

Det behövs viewmodel klasser i mvvm design pattern som kommer att fungera som en länk mellan model klasser (Category, expense, DBHandler) och view klasser. Viewmodel klasser kommer att ärva från BaseObservable klass som är uppbyggd inom android och fungerar som hjälpmedel för data utbyte mellan view klasser och viewmodel klasser

## **4 References**

Tidwell, Jenifer, et al. Designing Interfaces : Patterns for Effective Interaction Design, O'Reilly Media, Incorporated, 2020. ProQuest Ebook Central,

List all references to external tools, platforms, libraries, papers, etc.