מפרט דרישות תוכנה - SRS

# מידע כללי

|  |  |
| --- | --- |
| שם הפרויקט: | GrinBox |
| צוות הפרויקט | avigailab, orayr,wall-et |
| מסמכים מצורפים: | אין |
| מסמכים קשורים: | [הצעת פרויקט](https://github.com/avigailab/GrinBOX/blob/master/doc/Presentation-embedded.ppsx), תוכנית פיתוח, דרישות |

תוכן הענייני

[מידע כללי 4](#_Toc275493950)

[הסטורית שינויים 4](#_Toc275493951)

[1.הקדמה 5](#_Toc275493952)

[1.1מטרה 5](#_Toc275493953)

[1.2היקף 5](#_Toc275493954)

[1.3מילון מונחים 5](#_Toc275493955)

[1.4סקירה 5](#_Toc275493956)

[2.תרחישי שימוש – Use Cases 5](#_Toc275493957)

[3.סיפורי משתמשים – UserStories 7](#_Toc275493958)

[4.דרישות סביבה 7](#_Toc275493959)

[4.1דרישות חומרה 8](#_Toc275493963)

[4.2דרישות תוכנה 8](#_Toc275493964)

[4.3דרישות נוספות 8](#_Toc275493965)

[4.4ממשק משתמש – אב טיפוס 8](#_Toc275493966)

# הסטורית שינויים

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| גרסה | תאריך | תיאור השינוי | מקור השינוי |
| 1.0 | ‏14/3/2016 | גרסה התחלתית | שלד התחלתי |
| 1.1 | 20/3/2016 | מסמך דרישות-גרסה סופית |  |

# הקדמה

## מטרה

*המוצר המפותח: אתר אינטרנט לחברת GRINBOX, רצונו של בעל החברה לשדרג את האתר ולהוסיף תוספים חדשים ,חנות, משחק מקוון ,גלריה, ותמיכה בשפות.*

***היתרונות:***

*אתר מהיר דינאמי עם חווית משתמש אינטרקטיבית למשיכת לקוחות צעירים למוצר.*

***יעדי הפרויקט:***

*אנו כמהנדסים מנצלים את המוצר כדי להתקדם בתחום ולהכיר טכנולוגיה חדשנית.*

*הלקוח מעניין ליצור תנועה באתר מה שיגרום ליותר לקוחות וכמובן לרווחים.*

***מטרתנו*** *בסופו של הפרויקט לצאת עם המוצר לבקשת הלקוח ולעמוד בהצלחה ביעדיי הקורס.*

***הלקוח*** *הינו היצרן והבעלים של החברה*

***המשתמשים*** *הינם מגון רחב של האוכלוסיה החל מיבואנים ובעלי חנויות וכלה בלקוחות צעירים המתעניניים במוצרי החברה כמו גם לקוחות חוזרים.*

## היקף

**חומרה ותוכנה:**

בפרויקט זה נשתמש ב-MEAN. (יתכנו שינויי טכנולוגיה בהמשך)

היות שמדובר בחנות ובכספי לקוחות חשוב שנדאג לאבטחה נאותה.

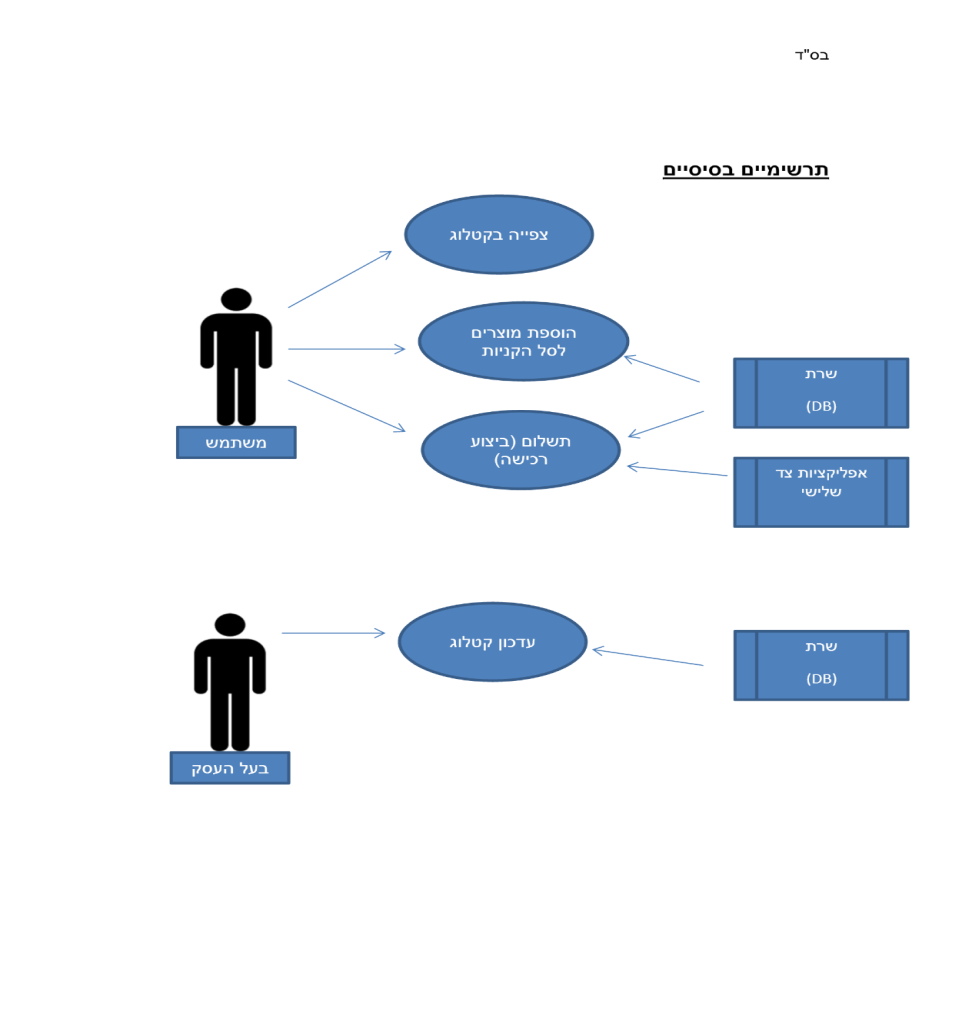
# תרחישי שימוש – Use Cases

תרחישי השימוש מהווים כלי לניתוח הדרישות והבסיס לטבלת הדרישות שעל בסיסה ימשיך פיתוח המוצר.

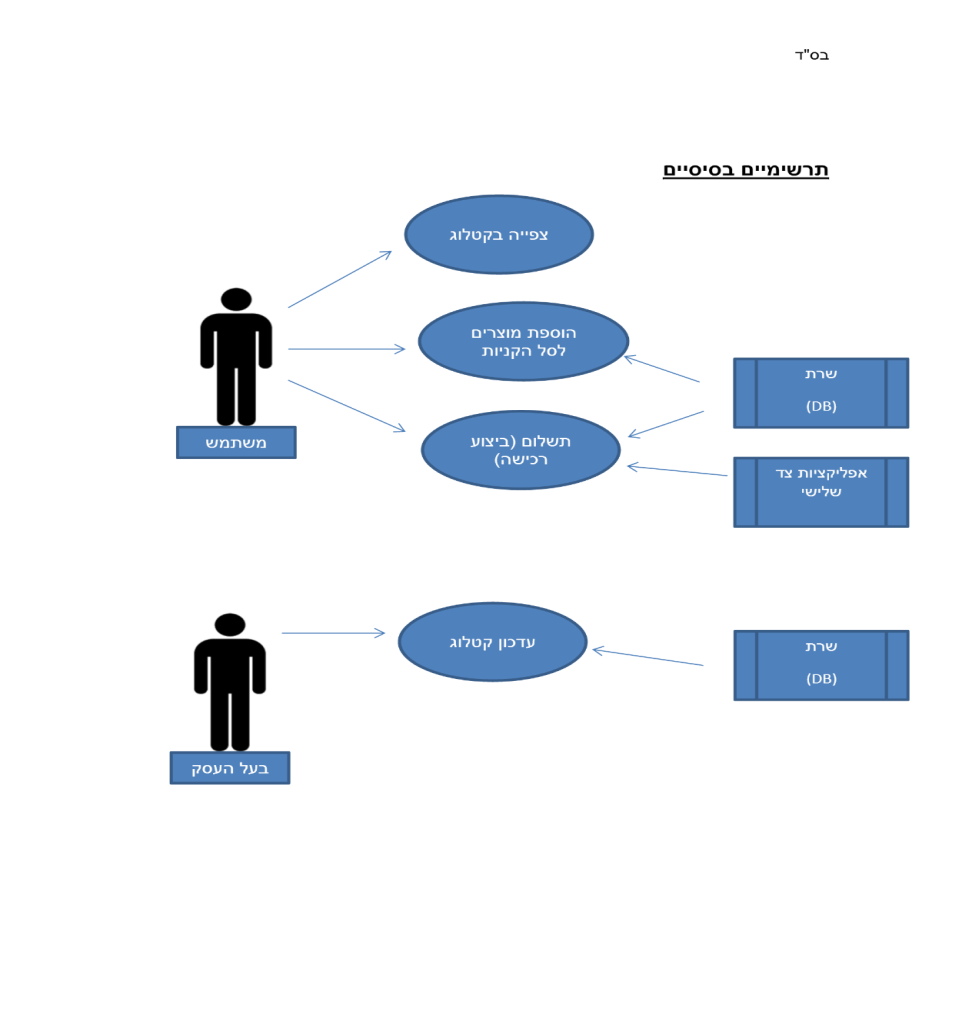
1. טבלת שחקנים ובעלי עניין ומטרותיהם

|  |  |
| --- | --- |
| **שם שחקן** | **מטרות** |
| משתמש קצה (לקוח) | קניה, התעדכנות במוצרים חדשים, שימוש במשחק המקוון. |
| יבואנים ,בעלי חניות | הזמנת מוצרים בכמות סיטונאית, התעדכנות במוצרים חדשים |
| בעל האתר | משיכת לקוחות לקניה חוזרת, הגדלת מכירות |
| חברת OPALNET | הכשרת עובדים בטכנולוגיה חדשה |

1. תרשים סיכום UML-י של תרחישי השימוש במערכת



לקוח



בעל החברה

1. תרחישי שימוש פורמאליים עיקריים

|  |  |
| --- | --- |
| שם התרחיש | UC1. הזמנת משחק |
| שחקו ראשי | לקוח |
| מטרה | לקוח מעוניין להזמין משחק מתוך קטלוג המוצרים |
| היקף ורמה[[1]](#footnote-1) | המערכת, משתמש |
| בעלי עניין ואינטרסים | לקוח – להזמין מוצר ולשלם בצורה מאובטחת, וכן לקבל מידע אודות המוצר לפני קנייתו.  בעל החברה – לספק שירות אמין ללקוחות המזמינים. |
| תיאור |  |
| טריגר | הלקוח ממלא טופס הזמנה |
| תנאי קדם | הלקוח בחר מוצר |
| תנאי סיום מוצלח | ההזמנה בוצעה בצורה מאובטחת |
| תנאי סיום כישלון | ההזמנה נכשלה |
| **תרחיש הצלחה עיקרי** | 1. המערכת מציגה מסך ראשי עם קטלוג ואפשרות חיפוש  2. הלקוח בוחר מוצר  3. הלקוח בוחר בביצוע הזמנה וממלא קוד מוצר ופרטי תשלום  4. המערכת מאשר את ההזמנה ומציגה את הקטלוג בחזרה |
| הרחבות (שגיאות) | 1. הלקוח לא מוצא את המוצר שחיפש 2. המערכת אינה מאובטחת כנדרש ופרטי האשראי גלויים לזרים... |
| תרחישים חלופיים | * + - 1. הלקוח יבחר משחקים חילופיים הדומים למשחק המבוקש       2. תשלום באמצעות צד שלישי וכן התייעצות עם בעל נסיון.. |

|  |  |
| --- | --- |
| שם התרחיש | UC2. שמוש במשחק המקוון |
| שחקו ראשי | לקוח |
| מטרה | לקוח צעיר מעונין לשחק במשחק המקוון |
| היקף ורמה[[2]](#footnote-2) | המערכת, משתמש |
| בעלי עניין ואינטרסים | לקוח – להנות מהמשחק המפורסם באתר ולהתרשם מהמוצרים .  בעל החברה – לספק ללקוחות המתענינים חווית משחק מהנה דרך האתר על מנת לשווק מוצרים ולהגדיל את הפרסום. |
| תיאור |  |
| טריגר | הלקוח נכנס לעמוד המשחק |
| תנאי קדם | אין |
| תנאי סיום מוצלח | הלקוח מצליח להתחבר למערכת ולהשתמש במשחק |
| תנאי סיום כישלון | המערכת קרסה בשל עומס והלקוח לא הצליח להתחבר |
| **תרחיש הצלחה עיקרי** | 1. הלקוח מתחבר למערכת  2. המערכת מציגה מסך עם הסבר אודות המשחק + כפתור "התחל"  3. הלקוח בוחר באפשרות להתחיל  4. הלקוח מחובר למשחק  5. הלקוח בוחר באפשרות "סיים" על מנת לצאת מהמשחק |
| הרחבות (שגיאות) | 1. עומס על השרת, בעקבות משתמשים רבים שישתמשו במשחק, עלול לגרום לקריסה של השרת. |
| תרחישים חלופיים |  |

# סיפורי משתמשים – UserStories

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **סיפור** | **תיאור קצר** |
| **US1** | *רכישת משחק* | *לאחר שראיתי את המוצרים שיש להציע והשתכנעתי בחשיבותם ברצוני לקנות משחק באתר מכל מקום בעולם ולא להאלץ לחפש אותו בחנויות באזור מגורי.* |
| **US2** | *הכרת המשחק* | *כיוון שמדובר במיזם פרטי ולא בהכרח במשחק בעל הפצה נרחבת אני מעוניין לשמוע עוד על המשחק והחברה המיצרת אותו ומה הם יכולים להציע לי* |
| **US3** | *אבטחה* | *כל המידע הקשור לרכישה יאובטח עם SSL* |
| **US4** | *עדכונים מהיזם* | *כיוון שזו חברה המתעדכנת כל הזמן במוצרים חדשים ומענינים ברצוני כמשווק צעצועים להתעדכן בפרויקטים החדשים וברעיונות הנמצאים בפיתוח כדי לספק ללקוחותי את מבחר הצעצועים הטוב ביותר.* |
| **US5** | *משחק* | *לאחר שקניתי מוצרי החברה ושחקתי בבית ברצוני לגשת לאתר החברה ולקבל איזה שהם תוספות מיוחדות למשתמשים חוזרים. משחק באתר או תוספת מענינת אחרת* |

# דרישות סביבה



## דרישות חומרה

- מחשב להרצת המערכת.

- מחשב להרצת השרת.

- חיבור אינטרנט זמין לצד השרת ולצד הלקוח.

## דרישות תוכנה

כמפורט לעיל אנו נשתמש ב-Mean.io - פלטפורמות פיתוח המכילה את mongoDB,express.js, angular.js, node.j.

## דרישות נוספות

- נוחות- יש לדאוג שהאתר יהיה נוח למשתמש הן מבחינת עיצוב ותוכן.

- אבטחה ואמינות- מפאת הדרישה לחנות מקונות ישנו צורך גדול באבטחה מירבית של חשבונות המשתמשים באתר.

## ממשק משתמש – אב טיפוס

 ספקו תרשימים של הרעיון הכללי של ממשק המשתמש. אלו תרשימים של ממשקים עיקריים שיאפשרו למשתמש לבצע את התרחישים העיקריים (ציינו באילו תרחישים מדובר). יש צורך בלפחות תרשים אחד לכל תרחיש (וסיפור משתמש עיקרי) כולל הקשר ביניהם.

אפשר לצייר אותם ביד ולסרוק, ע"י תוכנת מחשב (תוכנה גרפית, PowerPoint) , או לכידת מסך של תוכנת אב-טיפוס שהכנתם. אם ממסך מסוים נפתחת תיבת שיחה או גלילה משמעותית, כדאי לצרף גם אותן. אין צורך בתוצר יפה, אלא משהו משמעותי שמדגים חשיבה על האפשרויות שצריך לקבל המשתמש והמעברים בין המסכים.  
אם אב הטיפוס כבר מספיק מפורט מספיק לצרף צילומי מסך עבורו ובכל מקרה יש לתאר מה מצבו של אב הטיפוס

ממשקי המשתמש משלימים את תרחישי השימוש מכיוון שהם אלו שבעזרתם יפעילו השחקנים את המערכת.

# רשימת דרישות לבירור נוסף

- בחירת Template מותאם לצרכי הלקוח.

# רשות: טבלת דרישות – User Requirements Definition / Backlog

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| מס' | דרישה\מאפיין | סוג | מקור | דרגה | מאמץ |
| 1 | צפה במוצרים | פונקצ' | US1 | 1 | 3 |
| 2 | הוסף מוצר לעגלה | פונקצ' | US1 | 1 | 2 |
| 3 | שלם על המוצרים שקנית | פונקצ' | US1 | 1 | 4 |
| 4 | הכנס פרטים למשלוח | פנקצ' | US1 | 1 | 2 |
| 5 | תשלום מאובטח | אבטחה | US3 | 1 | 5 |
| 6 | ממשק לבעל האתר להוסיף מוצרים לחנות | פונקצ' | US1 | 1 | 4 |
| 7 | ממשק לבעל האתר לעדכן מוצרים ופרויקטים | פונקצ' | US4 | 2 | 4 |
| 8 | גישה רק למנהל לשנות במסד הנתונים | אבטחה | US3 | 1 | 5 |
| 9 | עיצוב אינטראקטיבי | שמישות | US2 | 1 | 5 |
| 10 | מבצעים בחנות לספקים | פונקצ' | US1 | 3 | 4 |
| 11 | משחק למשתמשים חוזרים | פונקצ' | US4 | 3 | 5 |
| 12 |  |  |  |  |  |

1. [↑](#footnote-ref-1)
2. [↑](#footnote-ref-2)