

PJATK

Faza analizy projekt WishApp

Piotr Jarzyński, Rafał Łagowski
1-31-2020

Spis treści

| | |
|---|---|
| Wstęp | 2 |
| Cel | 2 |
| Kontekst | 2 |
| Zakres | 2 |
| Wymagania funkcjonalne i нефункционалне aplikacji „WishApp” | 3 |
| Wymagania funkcjonalne: | 3 |
| Wymagania нефункционалне: | 3 |
| Aktorzy systemu: | 4 |
| Diagram przypadku użycia | 4 |
| Diagram związków encji | 5 |

Wstęp

Często zdarza się nam dostawać nietrafione prezenty. Tak samo często o ile nie częściej nie wiemy co kupić swoim bliskim na różne uroczystości i święta. Również zdarza się nam zapomnieć o czyichś urodzinach bądź innych świętach. Na rynku nie ma obecnie żadnego rozwiązania tych problemów. My chcemy te problemy rozwiązać.

Cel

Celem naszego projektu jest ułatwienie procesu wyboru trafionego prezentu dla naszych bliskich. Również chcemy ułatwić naszym znajomym kupno trafionego prezentu dla nas samych. Nasz system będzie ułatwiał również komunikację między znajomymi.

Kontekst

Obecnie jeśli dostajemy zaproszenie od znajomego na daną okazję nie wiemy nic o reszcie osób również na nią zaproszonych ani o prezentach, które gospodarz pragnie otrzymać. Często kupujemy nietrafione lub zdublowane mniejsze prezenty, które nie znajdują zastosowania zamiast kupić jeden większy prezent wraz z innymi gośćmi zaproszonymi na daną imprezę. Komunikacja między uczestnikami wydarzenia jest niejasna, dochodzi do nieporozumień i niechcianych sytuacji.

Zakres

W naszym projekcie planujemy stworzyć aplikację, która sprostą problemom opisanym w kontekście. Każdy użytkownik będzie musiał się zarejestrować lub zalogować za pomocą mediów społecznościowych (Facebook). Po zalogowaniu użytkownik będzie miał dostęp do swojego profilu na którym będzie mógł ustawić swoje zainteresowania i pasje, lub wybrać konkretne prezenty które chciałby dostać. Prezenty będą dzielić się na kategorie cenowe. Użytkownik będzie miał możliwość tworzenia okazji na które będzie mógł zapraszać swoich znajomych. Dodatkowo znajomi dodani na dane wydarzenie będą mieli możliwość tworzenia wpisów na forum, gdzie będą mogli dyskutować na temat prezentów, okazji, ustalenia szczegółów zakupu oraz innych detali. Użytkownik nie będzie miał dostępu do forum dzięki czemu zostanie zachowany element niespodzianki. Każdy użytkownik ma możliwość dodania swoich znajomych w celu zobaczenia ich życzeń. Każdy znajomy może zobaczyć życzenia użytkownika i może zadeklarować ich spełnienie poprzez kliknięcie na nie. Zadeklarowany prezent jest niewidoczny dla użytkownika ale widoczny jako zadeklarowany przez pozostałych znajomych. Deklaracje prezentu w każdej chwili można zmienić. Na jeden prezent może zadeklarować się więcej niż 1 osoba, jeśli osoba, która zadeklarowała się pierwsza na to zgodzi (przy deklaracji: kupuje sam/ kupuje w grupie). Znajomi znajomych widzą swoje deklaracje. Aplikacja będzie posiadała kalendarz z zaznaczonymi datami urodzin znajomych oraz świąt. Kalendarz będzie przysyłał powiadomienia o zbliżających się uroczystościach. Aplikacja będzie posiadać wyszukiwarke przez którą będzie można dodawać znajomych.

Wymagania funkcjonalne i нефункционаłne aplikacji „WishApp”

Wymagania funkcjonalne:

1. Aplikacja umożliwia zalogowanie się do aplikacji za pomocą danych z platformy „Facebook” lub „Twitter”. (Nie trzeba rejestrować się do systemu).
2. Aplikacja umożliwia rejestrację konta za pomocą podania imienia, nazwiska, adresu email, oraz hasła.
3. Aplikacja umożliwia edytowanie swojego konta (adres email, hasło, imię, nazwisko)
4. Aplikacja umożliwia dodawanie, modyfikacje, usuwanie zainteresowań do odpowiedniego pola (dodawanie)
5. Aplikacja umożliwia dodawanie, modyfikacje, usuwanie prezentów, które użytkownik chciałby dostać do odpowiedniego pola (dodawanie)
6. Aplikacja umożliwia użytkownikowi wyszukanie, dodawanie, usuwanie znajomego. Odpowiednia wyszukiwarka działająca na podstawie imienia i nazwiska lub po adresie email.
7. Aplikacja umożliwia użytkownikowi dodawanie Okazji do Kalendarza wraz z dodaniem do niej znajomych, których chciałby zaprosić na wydarzenie.
8. Aplikacja umożliwia znajomym użytkownika dodanych do Okazji na dodawanie wpisów na forum, do którego użytkownik zapraszający nie ma dostępu, a jedynie osoby zaproszone na daną okazję.
9. Aplikacja umożliwia znajomym użytkownika sprawdzenie jego listy prezentów.
10. Aplikacja umożliwia użytkownikowi sprawdzenie listy znajomego.
11. Aplikacja umożliwia znajomym użytkownika zaznaczenie chęci spełnienia danego życzenia w sposób tajny. (Zachowując element niespodzianki)
12. Aplikacja umożliwia znajomym zaproszonym na okazję zaznaczenie chęci spełnienia danego życzenia grupowo w sposób tajny. (Wiele znajomych może zaznaczyć jeden prezent na który chcą się „zbić”)
13. Aplikacja umożliwia użytkownikowi wyszukiwanie wydarzeń na które został zaproszony.
14. Aplikacja wysyła użytkownikowi alerty o zbliżających się wydarzeniach.
15. Aplikacja umożliwia użytkownikowi dodanie awatara lub zdjęcie do profilu.

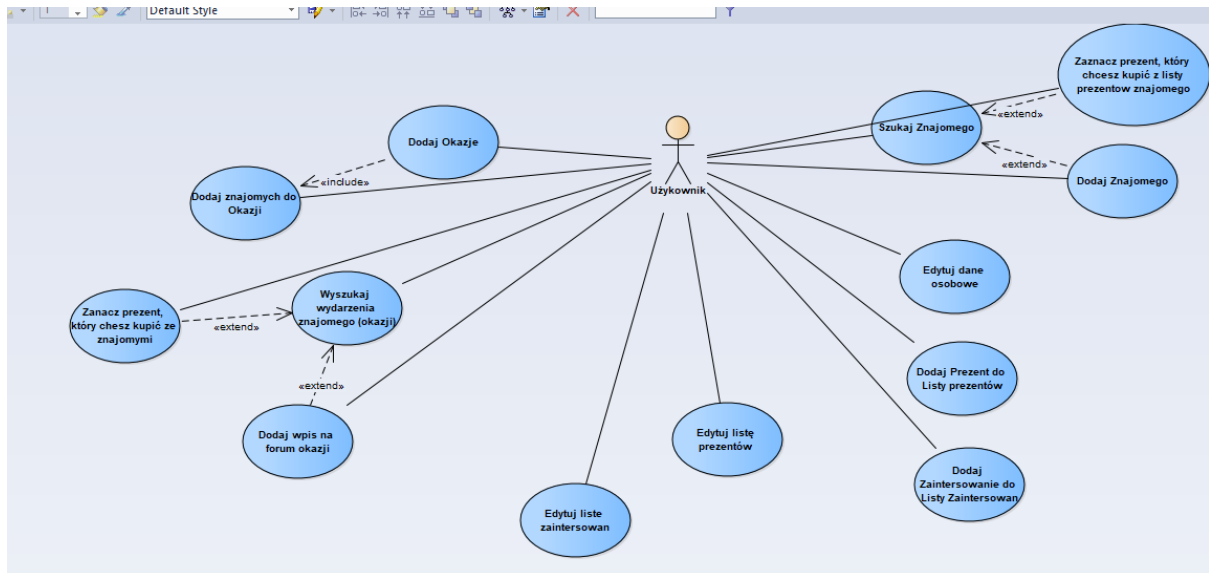
Wymagania нефункционаłne:

1. Aplikacja ma być obsługiwana przez obecne wersje najbardziej popularnych przeglądarek internetowych.
2. Aplikacja ma wykorzystywać protokół HTTPS.
3. Wyszukiwanie znajomych ma być realizowane szybciej niż 15 sekund.
4. Aplikacja ma mieć stały adres internetowy.
5. Rejestracja użytkownika ma przebiegać w prosty sposób, dla użytkownika niezaznajomionego z aplikacją w maksymalnie 5 minut.
6. Aplikacja ma umożliwiać ustawienie awatara o maksymalnej wielkości 10MB.
7. Interfejs użytkownika ma być przyjazny dla użytkownika, niezaznajomiony z nim użytkownik powinien wykonywać podstawowe funkcjonalności w maksymalnie 5 minut.

Aktorzy systemu:

System będzie zawierał jednego aktora- Użytkownika. Użytkownik będzie miał możliwość stworzenia konta; zalogowania się na nie; dodawania znajomych; dodawania i edycji prezentów do swojej listy prezentów ;dodawania i edycji zainteresowań do listy zainteresowań; tworzenia okazji; dodawania wpisów do okazji znajomych oraz zaznaczania chęci spełnienia danego życzenia znajomego.

Diagram przypadku użycia



Rysunek 1 Diagram przypadków użycia

Rysunek 2 Diagram związków encji



Rysunek 2 Diagram związków encji