



UNIVERZITET U BANJOJ LUCI
ELEKTROTEHNIČKI FAKULTET
Računarstvo i informatika



E-BIOSKOP

SPECIFIKACIJA SOFTVERSKIH ZAHTJEVA

STUDENTI :
JELENA MIJATOVIĆ
BRANKA PEKEZ
SAŠA MIHAJLICA
MLADEN STUPAR
MILAN MARIĆ

BANJA LUKA, NOVEMBER 24, 2015

1 Uvod

1.1 Namjena

Ova specifikacija opisuje proces kreiranja softverskog proizvoda - aplikacije za rad bioskopa. Osnovna namjena ovog dokumenta je specifikacija zahtjeva informacionog sistema bioskopa.

Ova specifikacija je namjenjena naručiocu (kupcu) proizvoda, da bi se ustanovilo da li softver ispunjava njihove zahtjeve, kao i proizvođaču softvera za pregled šta je potrebno implementirati u sistemu. Specifikacija opisuje ciljeve projekta, parametre, korisnički interfejs, zahtjeve i pitanje dizajna.

Ova specifikacija je napisana po preporuci *IEEE Std 830-1998* i svrha joj je da opiše zahtjeve sistema, korisničke zahtjeve itd.

1.2 Područje

Naziv softverskog proizvoda je "e-Bioskop ". Ovaj softver bi trebao da omogućava:

- prodaju, rezervaciju i poništavanje karata.
- unos filmova i termina projekcije;
- pregled stanja arhive filmova;
- generisanje izvještaja o poslovanju bioskopa;
- upravljanje projekcijama;
- administraciju korisnika.

Ovaj softver je namjenjen da se koristi u bioskopima. Ovaj informacioni sistem ne predstavlja proširenje postojećeg informacionog sistema, već predstavlja cjelinu za sebe. e-Bioskop predstavlja sistem koji bi trebao da olakša rad zaposlenih u bioskopu.

1.3 Definicije,akronimi i skraćenice

1.3.1 Definicije

- **kupac (naručilac) softvera** - osoba ili organizacija, koja naručuje (kupuje) gotov softverski proizvod od proizvođača, ili softver koji je izrađen po njegovom zahtjevu. U ovom slučaju to je:

- **proizvođač softvera** - osoba ili organizacija koja izrađuje (programira) softver. U ovom slučaju to su studenti ETFBL koji ovaj softver prave u okviru predmeta *informacioni sistemi*
- **korisnik** - osoba koja koristi ovaj softver
- **karta** - komad papira koji predstavlja ulaznicu u salu za projekciju filma, često se naziva i ulaznica
- **projekcija filma** - vremenski termin u kojem se u jednoj sali za projekciju prikazuje film
- **film** - sekvenca pokretnih slika, koja je namjenjena za prikazivanje u javnosti

1.3.2 Skraćenice

- **ETFBL** - Univerzitet u Banjoj Luci, Elektrotehnički fakultet.
- **IEEE** - The Institute of Electrical and Electronics Engineers
- **SRS** - Software Requirements Specification (specifikacija korisničkih zahtjeva).
- **HCI** – Human Computer Interaction (interakcija čovjek – računar)-

1.4 Reference

- IEEE Recommended Practice for Software Requirements Specifications , IEEE Std 830-1998
-

1.5 Pregled

Drugo poglavlje sadrži opis perspektive sistema, funkcija proizvoda, karakteristika korisnika itd. Odnosno sadrži generalne informacije o funkcionalnim zahtjevima i zahtjevima podataka za softver "e-Bioskop ", sa detaljnim informacijama o korisnicima i perspektivama proizvoda. Takođe, sadrži i informacije o ograničenjima, pretpostavkama i zavisnosti softvera.

Treće poglavlje sadrži više tehničkih informacija, koje proizvođači softvera trebaju.

2 Opis

U ovom poglavlju će biti opisani generalni faktori koji mogu uticati na softverski proizvod i njegove zahtjeve. Ovo poglavlje ne sadrži specifične zahtjeve, detaljniji zahtjevi će biti prikazani u poglavlju 3

2.1 Perspektiva sistema

Kao najvažniji ciljevi ovog sistema mogu se izdvojiti:

- prilagodljivost sistema različitim bioskopima;
- mogućnost pravljenja izvještaja po raznim kriterijumima;

Ideja je da se napravi informacioni sistem koji će odgovarati potrebama što većeg broja bioskopa.

2.1.1 Sistemski interfejsi

Softver bi trebao da bude napravljen tako da se ne izdvaja iz postojećeg sistemskog softvera i da prati standardne procedure korištenja nekih uobičajenih funkcija u softverskom proizvodu koje su standardne za dati sistemski softver koji koristi bioskop - Windows operativni sistem.

2.1.2 Korisnički interfejsi

Logičke karakteristike

Ovaj softver bi trebao da bude korišten kroz grafički korisnički interfejs (GUI). Korisnički interfejs bi trebao da bude projektovan u skladu sa heuristikama interakcije čovjek-računar.

Aspekti optimizovanja interfejsa

Ovaj softver trebao bi imati kratke i razumljive poruke o greškama, praćene kratkim zvučnim signalom. Trebao bi da podrži mogućnost *undo* operacije u slučaju manje greške.

2.1.3 Hardverski interfejsi

Za pravilan rad ovakvog softverskog proizvoda od hardverskih uređaja potrebne su standardne periferijske jedinice (tastatura, miš, štampač, ...). Računar na kom će raditi softver ne treba zadovoljavati visoke kriterijume na primjer, to može da bude:

- CPU: Intel Pentium Core2Duo
- RAM: 1024MB
- HDD: 120GB

2.1.4 Softverski interfejsi

Ovaj softver bi trebao da koristi *mySQL* bazu podataka, za čuvanje podataka o predhodno izdanim kartama, arhivi filmova itd. Ovaj softver je namjenjen za najzastupljeniju platformu Microsoft Windows.

2.1.5 Komunikacioni interfejsi

Za ovaj sistem je neophodna računarska mreža zbog pristupa bazi podataka.

2.1.6 Ograničenja memorije

Za ispravan rad softvera, s obzirom na dinamičnu promjenu baze, potrebno je obezbjediti dovoljnu količinu sekundarne memorije.

2.1.7 Operacije

Zahtjevan je rad sa bazom podataka, kako bi se mogli čuvati podaci o studentima i predmetima, pa su potrebne operacije koje se vrše nad podacima u bazi, kao što su: upisivanje u bazu, ažuriranje podataka i čitanje iz baze, kao i neke backup operacije, koje bi štitile od nepredviđenih situacija, kao što su: kvar na hard disku, pokušaj “upada” u bazu i sl.

2.2 Funkcije proizvoda

Ovaj softverski proizvod bi trebao da omogućava sledeće funkcije:

- vođenje evidencije o rezervacijama karata (ulaznica)

2.3 Karakteristike korisnika

2.4 Ograničenja

2.5 Predpostavke i zavisnosti

3 Specifični zahtjevi

3.1 Eksterni interfejsi

3.2 Funkcije softvera

Sadržaj:

1	Uvod	1
1.1	Namjena	1
1.2	Područje	1
1.3	Definicije,akronimi i skraćenice	1
1.3.1	Definicije	1
1.3.2	Skraćenice	2
1.4	Reference	2
1.5	Pregled	2
2	Opis	3
2.1	Perspektiva sistema	3
2.1.1	Sistemske interfejsi	3
2.1.2	Korisnički interfejsi	3
2.1.3	Hardverski interfejsi	4
2.1.4	Softverski interfejsi	4
2.1.5	Komunikacioni interfejsi	4
2.1.6	Ograničenja memorije	4
2.1.7	Operacije	4
2.2	Funkcije proizvoda	4
2.3	Karakteristike korisnika	5
2.4	Ograničenja	5
2.5	Predpostavke i zavisnosti	5
3	Specifični zahtjevi	6
3.1	Eksterni interfejsi	6
3.2	Funkcije softvera	6