



Specyfikacja wymagań na zajęcia z Inżynierii Oprogramowania I

Autorzy: Hubert Kaźmierczak, Bartosz Kostaniak, Daniel Koza, Kamil Szczepański

1. Idea i zakres systemu

System Hubeert® będzie aplikacją umożliwiającą użytkownikowi:

1. wyszukiwanie pubów według swoich preferencji
2. przeglądanie oferty wybranych barów
3. ocenianie odwiedzonych lokali w danym mieście.

2. Środowisko biznesowe

Aktorzy:

- Klient – możliwe akcje
 - a. Dodawanie opinii
 - b. Wyszukiwanie lokali
 - c. Rezerwacja miejsca
 - d. Wyszukiwanie eventów
 - e. Zgłaszanie nieodpowiednich treści
- Właściciel pubu
 - a. Aktualizacja informacji o pubie
 - b. Dodawanie/aktualizacja eventów
- Administrator
 - a. Aktualizacja informacji o pubie
 - b. Dodawanie pubów
 - c. Usuwanie pubów
 - d. Usuwanie opinii

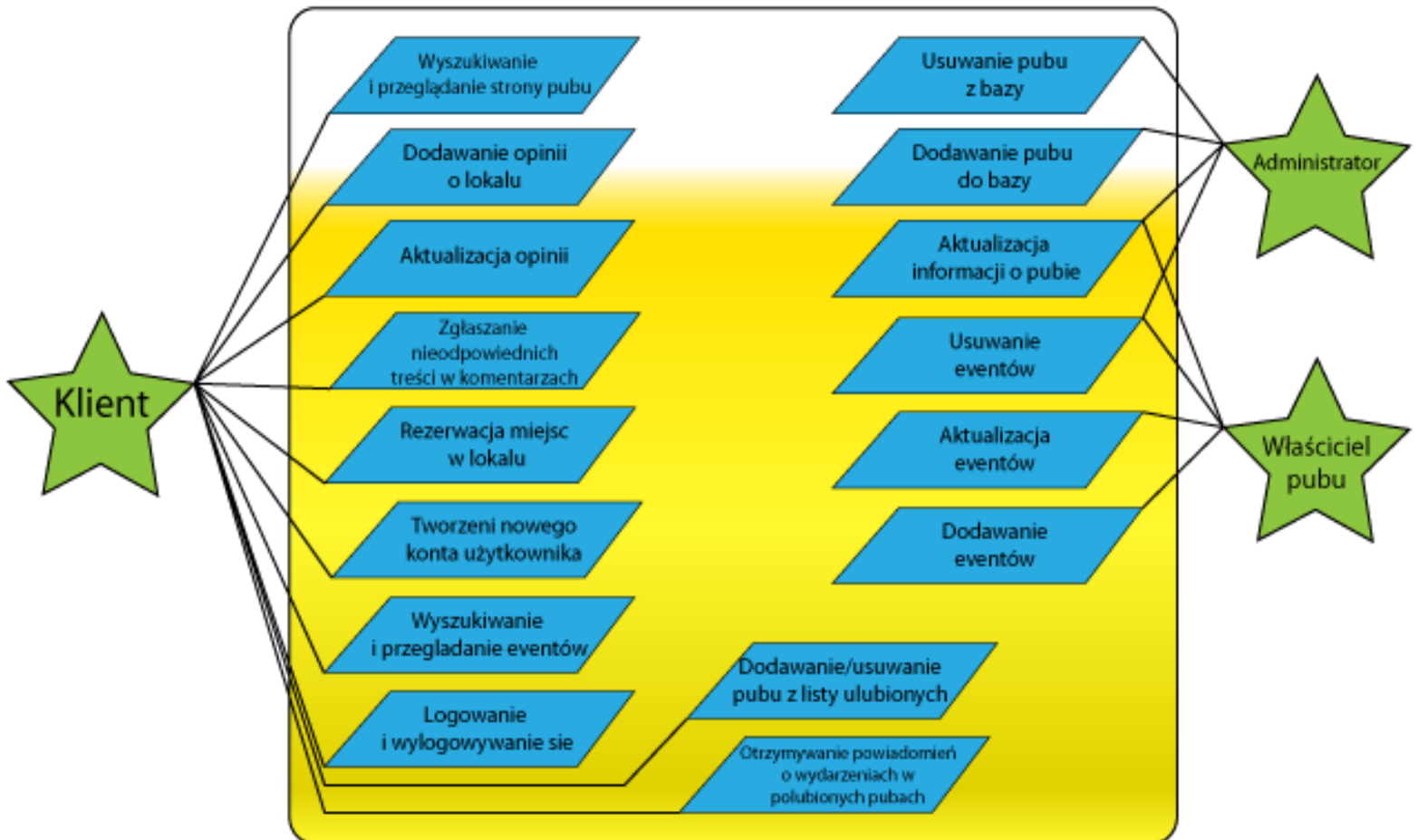
3. Wymagania funkcjonalne (priorytet)

- H1: Dodawanie pubu do bazy (H)
- H2: Wyszukiwanie i przeglądanie strony pubu (H)
- H3: Usuwanie pubu z bazy (H)
- H4: Dodawanie opinii o lokalu (M)
- H5: Aktualizacja opinii (M)
- H6: Zgłaszanie nieodpowiednich treści w komentarzach (M)
- H7: Rezerwacja miejsc w lokalu (L)
- H8: Dodawanie eventów (M)
- H9: Wyszukiwanie i przeglądanie eventów (M)
- H10: Aktualizacja eventów (L)
- H11: Usuwanie eventów – wyjątkowo (L)
- H12: Tworzenie nowego konta użytkownika (H)
- H13: Logowanie i wylogowywanie się (H)
- H14: Dodawanie/usuwanie pubu z listy ulubionych (L)
- H15: Otrzymywanie powiadomień o wydarzeniach w polubionych pubach (L)
- H16: Aktualizacja informacji o pubie (H)

4. Wymagania pozafunkcjonalne

- K1: Wyświetlanie zawartości alkoholu z dokładnością do 0,1%
- K2: Nazwy pubów napisane fontem o rozmiarze minimum 14
- K3: Wysyłanie powiadomień o nowo wprowadzonych eventach w ciągu 2 minut
- K4: Możliwość wygenerowania losowego, nie zajętego nicku podczas tworzenia konta
- K5: Rezerwacja miejsca będzie polegała na wysłaniu e-maila do właściciela pubu
- K6: System podpowiada użytkownikowi podczas wpisywania nazwy piwa, zaczynając od ostatnio wyszukiwanych oraz bardziej popularnych
- K7: Z informacji o eventach najbardziej widoczna będzie godzina rozpoczęcia i miejsce
- K8: System powinien być kompatybilny z dostępnymi na rynku urządzeniami mobilnymi
- K9: Wyniki wyszukiwania powinny pojawić się po maksymalnie 4 sekundach
- K10: Hasło do konta użytkownika powinno składać się z co najmniej 8 znaków
- K11: Użytkownik powinien opanować korzystanie z systemu w czasie do 10 minut
- K12: Użytkownik będzie miał możliwość zachowania sesji po wyłączeniu przeglądarki.

5. Diagram przypadków użycia



6. Przypadki użycia

Przypadek użycia: UC01 Rejestracja nowego użytkownika

Aktorzy: Klient

Scenariusz główny:

1. Klient odwiedza stronę główną projektu Hubeert.
2. Klient wybiera opcję rejestracji jako nowy użytkownik.
3. System przekierowuje Klienta do strony z formularzem rejestracyjnym.
4. Klient wpisuje niezbędne dane w odpowiednie pola formularza (imię/nick, email, hasło).
5. System dokonuje rejestracji nowego użytkownika w bazie i wysyła na podany adres email wiadomość z linkiem aktywacyjnym.
6. Klient dowiaduje się od systemu o pomyśle rejestracji i wysłaniu linka aktywacyjnego.
7. Klient klika w link aktywacyjny co kończy proces rejestracji.

Rozszerzenia:

- 4.A Pominięcie niezbędnych danych lub wpisane dane są niepoprawne.
 - 4.A.1 System wyświetla komunikat o błędach w podanych danych.
 - 4.A.2 Klient poprawia wpisane dane, aby zostały zaakceptowane.
- 7.A Brak potwierdzenia rejestracji przez klienta.
 - 7.A.1 Po określonym czasie link wygasa.
 - 7.A.2 Aktywacja konta za jego pomocą nie jest już możliwa.

Przypadek użycia: UC02 Logowanie się do systemu

Aktorzy: Klient

Scenariusz główny:

1. Klient wybiera opcję logowania.
2. System wyświetla formularz logowania.
3. Klient wpisuje dane potrzebne do zalogowania i loguje się do systemu.
4. System wyświetla widok główny.

Rozszerzenia:

- 3.A Błędna próba logowania.
 - 3.A.1 System wyświetla informację o niepoprawnych danych.
 - 3.A.2 System prosi o ponowne wpisanie danych do logowania.

Przypadek użycia: UC03 Wylogowanie z systemu

Aktorzy: Klient

Scenariusz główny:

1. Klient wybiera opcję wylogowania.
2. System prosi o potwierdzenie wylogowania.
3. Klient potwierdza wylogowanie z systemu.
4. System kończy sesję klienta.
5. System przekierowuje klienta na stronę główną.

Rozszerzenia:

- 3.A Klient anuluje wylogowanie z systemu.
 - 3.A.1 System przekierowuje klienta do poprzedniego widoku.

Przypadek użycia: UC04 Dodawanie pubu do baz

Aktorzy: Administrator

Scenariusz główny:

1. Administrator wybiera opcję dodania nowego pubu.
2. System wyświetla formularz dodawania pubów.
3. Administrator wypełnia dane o pubie.
4. System dodaje nowy pub do bazy.
5. Administrator nadaje właścicielowi prawa do edycji informacji.

Rozszerzenia:

- 3.A Administrator podaje błędne lub pomija niezbędne dane.
 - 3.A.1 System wyświetla informację o niepoprawnych danych.
 - 3.A.2 Administrator poprawia wprowadzone dane.

Przypadek użycia: UC05 Wyszukiwanie strony pubu

Aktorzy: Klient

Scenariusz główny:

1. Klient wybiera opcję wyszukiwania pubów.
2. Klient podaje w formularzu swoje preferencje dotyczące m. in. lokalizacji pubu, dostępnych gatunków piwa, cen itd.
3. System wyszukuje puby spełniające podane warunki.
4. System prezentuje klientowi listę znalezionych pubów.
5. Klient przegląda i wybiera interesujące go miejsca.

Rozszerzenia:

- 4.A Lista znalezionych pubów jest pusta.
 - 4.A.1 Klient chce powrócić do formularza filtrującego wyniki wyszukiwania.
 - 4.A.2 Klient zmienia swoje wymagania odnośnie poszukiwanego miejsca.

Przypadek użycia: UC06 Aktualizacja eventów

Aktorzy: WP - Właściciel pubu

Scenariusz główny:

1. WP wyświetla eventy w swoim pubie.
2. WP wybiera opcję edycji eventu.
3. System wyświetla formularz eventu.
4. WP edytuje informacje eventu.
5. WP zatwierdza wprowadzone dane.
6. System aktualizuje dane eventu w bazie.

Rozszerzenia:

- 4.A WP wprowadził niepoprawne dane.
 - 4.A.1 System wyświetla informację o niepoprawnych danych.
 - 4.A.2 WP poprawia wprowadzone dane.
- 5.A WP nie zatwierdza wprowadzonych zmian.
 - 5.A.1 System przekierowuje WP do listy eventów.

Przypadek użycia: UC07 Usuwanie pubu z bazy

Aktorzy: Administrator

Scenariusz główny:

1. Administrator wybiera opcję wyszukiwania pubów.
2. Administrator wyszukuje pub do usunięcia po jego nazwie.
3. System wyświetla listę pubów o podanej nazwie.
4. Administrator wybiera opcję usunięcia pubu z bazy.
5. System prosi administratora o potwierdzenie decyzji.
6. System dokonuje fizycznego usunięcia informacji o pubie z bazy.
7. System wyświetla potwierdzenie pomyślnego usunięcia pubu.

Rozszerzenia:

- 5.A Administrator wybrał błędny pub.
 - 5.A.1 System prosi administratora o potwierdzenie decyzji.
 - 5.A.2 Administrator anuluje wcześniej wybraną akcję.

Przypadek użycia: UC08 Aktualizacja informacji o pubie

Aktorzy: WP - Właściciel pubu

Scenariusz główny:

1. WP wyświetla informacje o swoim pubie.
2. WP wybiera opcję edycji informacji.
3. System wyświetla odpowiedni formularz.
4. WP wprowadza zmiany.
5. WP zatwierdza wprowadzone zmiany.
6. System aktualizuje informacje o pubie w bazie.

Rozszerzenia:

- 4.A WP wprowadził niepoprawne dane.
 - 5.A.1 System wyświetla informację o niepoprawnych danych.
 - 5.A.2 WP poprawia wprowadzone dane.
- 6.A Administrator w międzyczasie usunął pub.
 - 6.A.1 System wyświetla komunikat o błędzie.
 - 6.A.2 System przekierowuje WP do strony głównej.

Przypadek użycia: UC09 Dodawanie opinii o lokalu

Aktorzy: Klient

Scenariusz główny:

1. Klient wchodzi na podstronę pubu, któremu chce dodać opinię.
2. Klient wybiera opcję dodania opinii.
3. System wyświetla formularz dodawania opinii.
4. Klient wpisuje opinię oraz przyznaje ocenę.
5. Klient zatwierdza dodanie opinii.
6. System publikuje opinię na stronie pubu.

Rozszerzenia:

- 5.A System wyświetla informację o wystąpieniu błędu.
 - 5.A.1 Klient próbuje ponownie zatwierdzić opinię po kilku sekundach.

Przypadek użycia: UC10 Dodawanie pubu do listy ulubionych

Aktorzy: Klient

Scenariusz główny:

1. Klient wchodzi na podstronę pubu, który go interesuje.
2. Klient wybiera opcję dodania pubu do ulubionych.
3. System wyświetla klientowi możliwe rodzaje powiadomień, jakie ma otrzymywać.
4. Klient zaznacza wybrane opcje i zatwierdza wybór.
5. System zapisuje informacje w bazie.

Rozszerzenia:

- 4.A System informuje klienta o nieoczekiwanym błędzie.
 - 4.A.1 Klient próbuje ponownie zatwierdzić dodanie po kilku sekundach.

7. Opowieści użytkowników

Opowieść użytkownika - początki

Nieznany z imienia człowiek dowiedział się pewnego dnia od swojego znajomego o nowej, niezwykle szybko rozwijającej się aplikacji huBEERt, służącej do wyszukiwania pubów w jego mieście na podstawie osobistych preferencji. Znajomy wydawał się niezwykle przejęty możliwościami nowej aplikacji, dlatego postanowił on założyć swoje konto w serwisie. Po wypełnieniu standardowego formularza rejestracyjnego i potwierdzeniu rejestracji przez kliknięcie w link aktywacyjny w jego życiu zaszła zmiana - stał się nieznany z imienia *użytkownikiem*.

Opowieść użytkownika - piwo z sokiem

Pewnego dnia nieznany z imienia użytkownik stwierdził, że chce ze znajomymi wyjść na piwo. Nie zna jednak żadnego dobrego miejsca na mieście. Po upewnieniu się, że jego dziewczyna pozwala mu na wyjście, uruchamia huBEERt w swoim telefonie i sprawdza gdzie może tanio wypić piwo z sokiem. Następnie w wybranym pubie rezerwuje miejsce na niezapomniany wieczór.

Opowieść użytkownika - dzień później

Nieznany z imienia użytkownik obudził się następnego dnia w mieszkaniu znajomego na drugim końcu miasta. Będąc ciągle pod wpływem wrażeń z poprzedniego wieczora uruchamia ponownie huBEERt, znajduje rzeczony pub i wystawia mu dobrą ocenę oraz w komentarzach na stronie pubu umieszcza swoją opinię na temat tego miejsca.

Opowieść użytkownika - finał Ligi Mistrzów

Dobrze nam znany nieznany z imienia użytkownik postanowił obejrzeć transmisję na żywo z meczu finałowego Ligi Mistrzów. Po szybkim przeszukaniu nowych eventów w serwisie huBEERt zorientował się, że w jego ulubionym pubie również jest transmisja. Jak to miał w zwyczaju, nie myśląc zbyt wiele zarezerwował tam 4 miejsca dla siebie i znajomych. Niestety na miejscu okazało się, że właściciel pubu w nazwie eventu przetłumaczył *Championship League Snooker* na *Liga Mistrzów* nie wspominając, że chodzi o snooker. Spotkanie przyjaciół upłynęło w posępnej atmosferze, dlatego nieznany z imienia użytkownik postanowił wyłączyć huBEERtowi swe żale, aktualizując opinię o swoim (do niedawna) ulubionym pubie.

Opowieść użytkownika - przyzwoitka

Pewien anonimowy użytkownik serwisu huBEERt zauważył, że jedna z opinii pubu wyrażona została niecenzuralnym językiem. Jej autor twierdził, że właściciel oszukał klientów pisząc, że oferuje w pubie transmisję na żywo z finału Ligi Mistrzów, tymczasem transmitowany miał być "jakiś tam bilard". Użytkownik zgłosił administratorowi nieodpowiednią treść oraz dodał własną opinię, w której wyjaśnił wszystkim, że "snooker to nie jest jakiś tam bilard".

Opowieść właściciela pubu - pogoń za mamoną

Właściciel baru „U Odyna” chce zwiększyć obrót swojej nieprzyzwoicie dobrej knajpki. W tym celu aktualizuje w systemie informacje na temat przyszłych eventów, promocji, cen, zmian w ofercie. Użytkownicy, którzy polubili jego pub, automatycznie otrzymują powiadomienia. Zadowolony z siebie czeka na górę złota, którą zostawi u niego dodatkowa klientela.

Opowieść właściciela pubu - igrzyska dla ludu

Pub „U Odyna” dzięki aplikacji huBEERt przeżywa drugą młodość. Właściciel chcąc uatrakcyjnić ofertę pubu, postanawia uczynić go jedynym w mieście, który oferuje transmisje na żywo z wybranej dyscypliny sportowej. Będąc przekonany, że śledzenie *Mistrzostw Świata w Wyścigach Kosiarek Ogrodowych* jest tym, czego pragnie gawiedź, dodaje w serwisie huBEERt nowe wydarzenie dla swojej knajpki. Pozostaje czekać, aż jego sakiew zapęłni się denarami.

Opowieść administratora - kontrola jakości

Wszechmocny Administrator (WA) systemu huBEERt zauważył pewnego razu, że pod adresem jednego z pubów padają same negatywne opinie, a właściciel, który zobowiązał się do aktualizacji informacji celowo wprowadza klientów w błąd pisząc, że oferuje cenione piwa rzemieślnicze, podczas gdy w rzeczywistości wlewa do ich kufli taniego, zmieszanego z wodą Żubra. WA niemal obruszył się w swoim złotym fotelu i niezwłocznie usunął z bazy pub, aby nie kompromitował już dłużej najlepszej aplikacji w swojej kategorii.

8. Uwagi dodatkowe

System huBEERt® stanie się najlepszą aplikacją w swojej kategorii, po czym twórcy nie zgodzą się na jej przejęcie przez Facebook® za grube miliardy.