

Технічне завдання проекту з JavaEE «Спортивний комплекс»

Виконали:

Янкін Ігор

Гінкул Анна

1. Призначення

Проект передбачає розробку веб застосунку для мережі спортивних комплексів для працівників мережі, клієнтів та власника. Мета застосунку спростити керування мережею, залучити нових користувачів та покращити досвід співпраці з мережею вже існуючих.

2. Функції продукту

1. Спростити керування мережею власнику за допомогою отримання статистики та можливості призначення адміністраторів
2. Покращити досвід клієнтів мережі за допомогою сервісу, що надає доступ до усіх послуг мережі

3. Характеристики користувача

Сайт призначається для п'яти типів користувачів:

- 1) Власник мережі
- 2) Адміністратори
- 3) Тренери
- 4) Клієнти мережі (людина, зареєстрована на сайті)
- 5) Звичайний незареєстрований відвідувач

4. Обмеження

- До аккаунта користувача можлива прив'язка лише одного абонементу
- Користувач відноситься лише до однієї ролі
- Адміністратор керує лише одним комплексом
- Власник може бути лише один

5. Вимоги до інтерфейсу

- Багатосторінковий сайт з меню
- Сторінка з загальною інформацією

- Сторінка для реєстрації та входу у систему
- Сторінка з розкладом усіх тренувань
- Сторінка для купівлі абонементу
- Сторінка з переліком усіх комплексів

Сайт повинен виглядати цілісно

6. Функціональні вимоги

1) Власник комплексів:

- Додавання нового спортивного комплексу
- Генерація спеціального коду для реєстрації адміністраторів та тренерів
- Керування інформацією про всі спортивні комплекси
- Отримання статистики

2) Адміністратор (пов'язаний з певним спортивним комплексом):

- Керування інформацією про конкретний спортивний комплекс
- Генерація спеціального коду для реєстрації тренерів
- Керування розкладом групових занять
- Отримання статистики комплексу
- Встановлення робочих годин тренерів

3) Тренер:

- Отримання розкладу власних тренувань
- Отримання статистики

4) Клієнт:

- Бронювання часу для тренувань з тренером
- Купівля абонементу
- Прив'язка існуючого абонементу до аккаунту
- Перегляд заброньованих тренувань
- Отримання статистики

Також включає в себе усі можливості звичайного відвідувача

5) Відвідувач веб-сайту:

- Перегляд розкладу групових тренувань

- Купівля абонементу для отримання його офлайн
- Перегляд загальної інформації про спортивний комплекс

7. Вимоги до продуктивності

- Зведення до мінімуму виключних несправних ситуацій
- Час відкликів усіх сторінок має вкладатись в час до 2 секунд
- Сайт повинен бути доступний користувачу по мережі

8. Проектні обмеження

В зв'язку з обмеженим часом на розробку деякі другорядні функції, такі як перегляд статистики тощо, можуть бути реалізовані не до кінця

9. Нефункціональні вимоги

Веб застосунок має хешувати паролі користувачів та не допускати витіку приватної інформації

10. Стадії та етапи розробки

1. Proof of concept

- Створення загальної сторінки та сторінки з відображенням розкладу
- Створення сторінки для власника з можливістю переглянути статистику
- Створення сторінки адміністратора з можливістю керувати розкладом занять
- Створення сторінки клієнта з можливістю купити абонемент

2. MVP

- Реалізація сторінки тренера з можливістю отримати розклад
- Реалізація додавання адміністраторів, тренерів до мережі по коду
- Реалізація можливості клієнтом забронювати заняття

3. Beta

- Реалізація усіх функціональних вимог
- Розгортка додатку на зовнішньому сервері
- виправлення наявних помилок у разі їх виникнення

4. Production

- Повністю реалізований додаток, що відповідає функціональним вимогам, вимогам продуктивності та вимогам інтерфейсу

11. Вимоги до технічної реалізації

- Фронтенд розроблений за допомогою html та javascript
- Бекенд розроблений на мові Java з використанням фреймворку Spring
- Збереження даних за допомогою MySQL