

# **Мобильное приложение Helpful Driver**

Выпуск 1

---

## **Спецификация требований к программному обеспечению**

# **Содержание**

## **1. Введение**

- 1.1. Назначение
- 1.2. Область применения
- 1.3. Определения, акронимы, сокращения
- 1.4. Ссылки

## **2. Общее описание**

- 2.1. Видение продукта
- 2.2. Перспективы продукта
- 2.3. Взаимодействие продукта с другими продуктами и компонентами
- 2.4. Классы и характеристики пользователей
- 2.5. Ограничения разработки и реализации
- 2.6. Допущения и зависимости

## **3. Функциональные требования**

- 3.1. Авторизация
- 3.2. Размещение задания
- 3.3. Получение информации о заданиях

## **4. Нефункциональные требования**

- 4.1. Интерфейсы
- 4.2. Документация для пользователей
- 4.3. Лицензионные требования
- 4.4. Требования к производительности
- 4.5. Требования к безопасности
- 4.6. Атрибуты качества

## **5. Приложения**

## История изменений

Специалист	Версия	Дата	Описание
Севостьянов Е. Е.	1.0	25.04.2023	Документ создан
Севостьянов Е. Е.	1.0	28.04.2023	Документ переработан
Севостьянов Е. Е.	1.0	30.04.2023	Документ переработан

# **1. Введение**

## **1.1. Назначение**

1.1.1 Эта спецификация требований к ПО описывает функциональные и нефункциональные требования к выпуску 1.0 мобильного приложения Helpful Driver.

1.1.2 Этот документ предназначен для команды, которая будет реализовывать и проверять корректность работы приложения.

1.1.3 Кроме специально обозначенных случаев, все указанные здесь требования имеют нормальный приоритет и приписаны к выпуску 1.0.

## **1.2. Область применения**

1.2.1 Разрабатываемое мобильное приложение позволит авторизованному пользователю просматривать, размещать и брать задания в работу.

1.2.2 Полная функциональность приложения перечислена в разделах 3 и 4 этого документа.

## **1.3. Определения, акронимы и сокращения**

Приложение - приложение Helpful Driver, разработанное в соответствии с данной спецификацией.

Мобильное приложение - программное обеспечение, предназначенное для работы на смартфонах, планшетах и других мобильных устройствах, разработанное для конкретной платформы.

ПО - программное обеспечение.

Задание - просьба о помощи, например, “двигатель выдает ошибку, требуется буксировка” и т. д.

Пользователь - лицо, которое использует действующую систему для выполнения конкретной функции.

Авторизация - предоставление определённому лицу или группе лиц прав на выполнение определённых действий и процесс проверки данных прав при попытке выполнения этих действий.

Инициатор - лицо, создавшее задание.

Исполнитель - лицо, взявшее задание инициатора в работу.

Справочник - набор всех возможных значений конкретного поля, хранящийся в системе.

BFF - Back-for-front - сервис, который получает запросы от мобильного приложения, разделяет их и маршрутизирует в соответствующие сервисы.

Tasks - микросервис заданий, размещаемых водителями.

Notifications - сервис отправки уведомлений.

Loyalty - сервис программы лояльности.

Oracle BI - платформа для бизнес-анализа.

MySQL - реляционная СУБД.

MariaDB - реляционная СУБД.

PostgreSQL - реляционная СУБД.

#### 1.4. Ссылки

1.4.1 Федеральный закон от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ “О персональных данных”

## **2. Общее описание**

### 2.1. Видение продукта

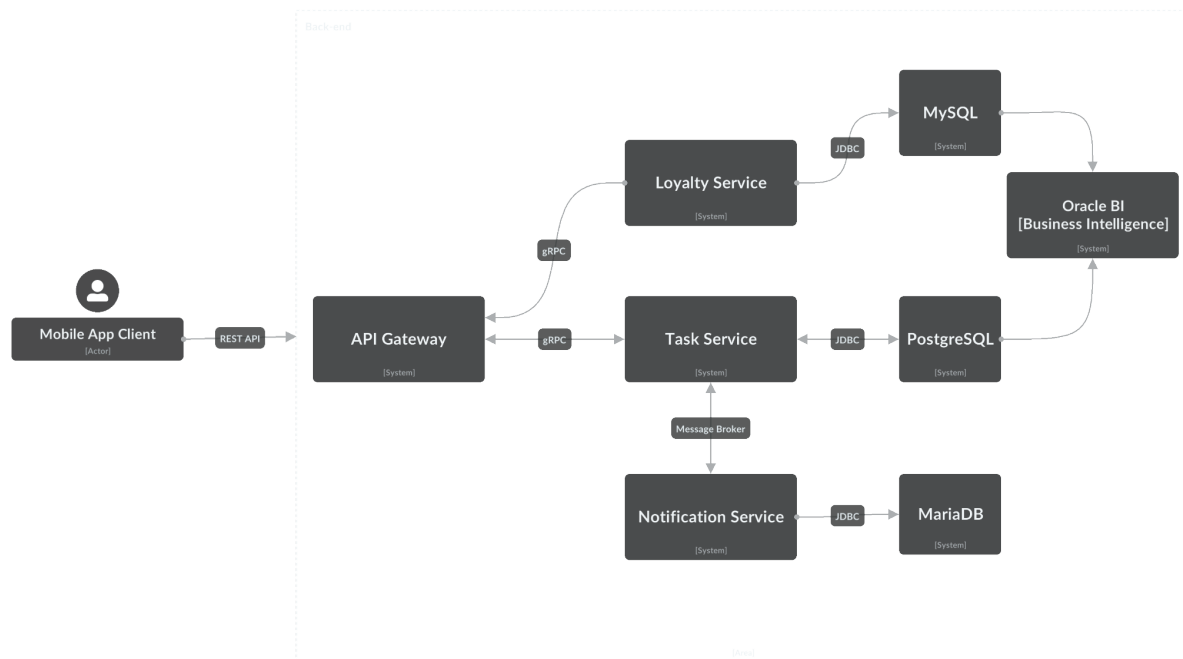
2.1.1 Мобильное приложение разрабатывается с целью упростить процесс получения и предоставления помощи на дороге. Основная задача - разработать удобный и гибкий инструмент взаимодействия водителей.

### 2.2. Перспективы продукта

2.2.1 Расширить функционал приложения. Добавить возможность общения в чате.

### 2.3. Взаимодействие продукта с другими продуктами и компонентами

↓↓↓



## 2.4. Классы и характеристики пользователей

Класс	Характеристика
Неавторизованный пользователь	Лицо, установившее мобильное приложение. Имеет возможность: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Авторизоваться</li> </ul>
Авторизованный пользователь	Лицо, авторизовавшееся в мобильном приложении. Имеет возможности: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Просмотреть данные профиля</li> <li>• Просмотреть доступные задания</li> <li>• Просмотреть задания, закрепленные за клиентом</li> <li>• Создать задание</li> <li>• Отменить задание</li> <li>• Отказаться от выполнения взятого задания</li> </ul>

## 2.5. Ограничения разработки и реализации

2.5.1 Мобильное приложение необходимо разрабатывать на языке Java для версии приложения на ОС Android и на языке Swift для версии на ОС iOS.

2.5.2 При разработке приложения требуется соблюдать режим коммерческой тайны.

## 2.6. Допущения и зависимости

2.6.1 Разработанные приложения должны работать на версиях ОС не ранее, чем iOS v.11 и Android v.10.0.

2.6.2 Приложение должно быть установлено на устройстве, поддерживающем прием входящих SMS.

2.6.3 Приложению должны быть доступны для скачивания файлы в формате PDF, хранящиеся на отдельном сервере.

## **3. Функциональные требования**

### 3.1. Авторизация

3.1.1 Неавторизованный пользователь должен иметь возможность получить одноразовый пароль для авторизации по номеру телефона.

3.1.2 Неавторизованный пользователь должен иметь возможность авторизоваться, введя полученный одноразовый пароль.

3.1.3 Неавторизованный пользователь должен получить сообщение об ошибке при неправильном вводе номера телефона.

3.1.4 Приложение должно показать сообщение о трижды неправильно введенном номере и должно предложить повторить попытку авторизоваться позже.

3.1.5 Неавторизованный пользователь должен получить сообщение об ошибке при неправильном вводе одноразового пароля.

3.1.6 Неавторизованный пользователь должен иметь возможность повторно ввести данные при получении сообщения об ошибке.

### 3.2 Размещение задания

3.2.1 Авторизованный пользователь должен иметь возможность разместить задание

3.2.2 Авторизованный пользователь должен иметь возможность указать тип задания

3.2.3 Авторизованный пользователь должен иметь возможность выбрать точку задания на карте

### 3.3 Получение информации о заданиях

3.2.1 Авторизованный пользователь должен иметь возможность получить информацию о доступных заданиях

3.2.2 Авторизованный пользователь должен иметь возможность получить информацию о созданных им заданиях

3.2.3 Авторизованный пользователь должен иметь возможность получить информацию о заданиях, взятых им в работу

3.2.4 Авторизованный пользователь должен иметь возможность отказаться от задания, взятого им в работу.

3.2.5 Авторизованный пользователь должен иметь возможность отменить созданное им задание.

3.2.6 Авторизованный пользователь должен иметь возможность подтвердить выполнение задания.

## **4. Нефункциональные требования**

### 4.1. Интерфейсы

#### 4.1.1. Пользовательский интерфейс

4.1.1.1 Приложение должно адаптироваться под разные размеры экранов устройств.

4.1.1.2 Интерфейс приложения должен быть выполнен на русском языке.

4.1.1.3 Интерфейс приложения должен быть выполнен в нейтральных цветах.

#### 4.1.2. Программный интерфейс



4.1.2.1 Спецификация программного интерфейса описана в приложении F.

4.1.3. Интерфейсы передачи данных

4.1.3.1 Специальных требований к интерфейсам передачи данных не предъявляется.

#### 4.2. Документация для пользователей

Требования к документации с описанием взаимодействия с мобильным приложением не предъявляются.

#### 4.3. Лицензионные требования

4.3.1 Приложение должно бесплатно распространяться через Google Market и AppStore.

4.3.2 В разрабатываемом приложении все права должны быть защищены.

#### 4.4. Предупреждения, касающиеся законодательства, авторских прав и другие замечания

4.4.1 Используемые в приложении логотипы защищены авторским правом.

4.4.2 Приложение должно быть свободно от прав третьих лиц.

#### 4.5. Требования к производительности

4.5.1 Приложение должно запускаться не более 2 секунд.

4.5.2 Объем памяти на устройстве, занимаемый мобильным приложением, должен быть минимально возможным и оправданным согласно методике исследований.

#### 4.6. Требования к безопасности

4.6.1 Авторизация в приложении должна происходить через запрос одноразового пароля.

4.6.2 От системы требуется хранить критически важные данные только в защищенных хранилищах.

4.6.3 Приложение не должно отображать приватную пользовательскую информацию большими, яркими, хорошо читаемыми шрифтами, без явной

на то необходимости и без отдельного запроса пользователя, чтобы исключить возможность чтения этих данных издали с экрана устройства.

#### 4.7. Атрибуты качества

4.7.1 Для выполнения определенных задач и достижения определенных целей пользователь мобильного приложения должен выполнять только необходимые шаги, исключая любые ненужные.

4.7.2 Приложение должно быть доступно 24/7.

4.7.3 Приложение должно работать при наличии подключения к сети Internet.

4.7.4 Мобильное приложение должно отображать графику, текст и другие элементы пользовательского интерфейса без заметных искажений, размытости или пикселизации.

### **Приложения**

Диаграммы расположены в репозитории:

<https://github.com/evgenysevostianov/portfolio>