**מסמך דרישות למסמך משתמש**

את בחינת הממשק נחלק על פי סוגי המשתמשים במערכת, וסוגי הפעולות:

**אדמין:**

1. אדמין יוכל להסיר משתמשים מן המערכת.

**קונה-אורח:**

1. קונה-אורח יוכל בכל זמן נתון, להירשם למערכת.
2. קונה-אורח יוכל בכל זמן נתון, להתחבר למערכת.
3. קונה-אורח יוכל בכל זמן נתון לעיין במוצרים העומדים למכירה באתר.
4. קונה-אורח יוכל בכל זמן נתון להוסיף מוצרים לעגלת הקניות שלו.
5. קונה-אורח יוכל בכל זמן נתון למחוק מוצרים מעגלת הקניות שלו.
6. קונה-אורח יוכל בכל זמן נתון לערוך את המוצרים בעגלת הקניות שלו.
7. קונה-אורח יוכל בכל זמן נתון לבצע רכישה (ותשלום) למוצרים הנמצאים בעגלה שלו.

**קונה-מנוי**

1. קונה-מנוי יוכל בכל זמן נתון להתנתק מן המערכת.
2. קונה-מנוי יוכל בכל זמן נתון לעיין במוצרים העומדים למכירה באתר.
3. קונה-מנוי יוכל בכל זמן נתון להוסיף מוצרים לעגלת הקניות שלו.
4. קונה-מנוי יוכל בכל זמן נתון למחוק מוצרים מעגלת הקניות שלו.
5. קונה-מנוי יוכל בכל זמן נתון לערוך את המוצרים בעגלת הקניות שלו.
6. קונה-מנוי יוכל בכל זמן נתון לבצע רכישה (ותשלום) למוצרים הנמצאים בעגלה שלו.
7. קונה-מנוי יוכל בכל זמן נתון לפתוח חנות חדשה בבעלותו.

**בעל-חנות:**

1. בעל-חנות יכול בכל זמן נתון להוסיף מוצרים לאחת מחנויותיו.
2. בעל-חנות יכול בכל זמן נתון למחוק מוצרים מאחת מחנויותיו.
3. בעל-חנות יכול בכל זמן נתון להוסיף\להסיר מדיניות הנחות\הנחות לחנות שבבעלותו.
4. בעל-חנות יכול בכל זמן נתון להוסיף\להסיר מדיניות קנייה לחנות שבבעלותו.
5. בעל-חנות יכול בכל זמן נתון להוסיף\להסיר בעל-חנות נוסף.
6. בעל-חנות יכול בכל זמן נתון להוסיף\להסיר מנהל-חנות נוסף.

**מנהל-חנות:**

1. יוכל בכל זמן נתון לבצע פעולות בחנות על פי ההרשאות שניתנו לו.

**התחברות:**

1. המערכת תתריע למשתמש אם טעה בהכנסת המידע הדרוש להתחברות.
2. המערכת תתריע למשתמש אם טעה בהכנסת המידע הדרוש להרשמה, או אם חלה תקלה בהרשמה.

**קנייה ורכישה:**

1. בעת קנייה משתמש יוכל לבחור את כמות המוצרים להוסיף לעגלה ממוצר מסוים.
2. הממשק יציג למשתמש את מחיר המוצר.
3. המשתמש יוכל להסיר מוצרים מעגלתו.
4. המשתמש יוכל לערוך את כמות הפריטים ממוצר מסוים בעגלתו.
5. המערכת תתריע למשתמש אם ניסה להוסיף לעגלתו כמות מסוימת ממוצר, אשר גדולה מהכמות הזמינה במלאי.

**הגדרת ממשק משתמש נוח**

הגדרת חווית משתמש User Experience - החוויה שחווה משתמש קצה בזמן פעילותו במערכת. חווית המשתמש מושפעת ישירות ממשק המשתמש.

נרצה למקסם את איכות חווית המשתמש ועל כך נחקור וננתח את ממשק המשתמש במערכת שלנו.

נשים לב לדגשים הבאים בממשק:

* שימושיות Usability- הפונקציות הקיימות באתר וקלות התפעול שלהן.
* אסתטיות – המראה הכללי של ממשק המשתמש.
* זיהוי וטיפול שגיאות משתמש.

בראש כל עמוד תופיע כותרת משמעותית שמייצגת את מטרת הדף, ומאפיינת את תוכנו.

עיצוב כל דף בממשק יענה על הדרישות הבאות:

1. על צבעו של טקסט המופיע בממשק להיות מנוגד לצבע של הרקע עליו הוא מופיע ( לדוגמא צבעים טובים – שחור ולבן, צבעים לא טובים ולא ברורים תכלת ולבן).
2. נגביל כל דף בממשק להכיל 4 צבעים לכל היותר.
3. על תיבות הטקסט או כל אובייקט המכיל מידע בממשק להופיע בשלמותו, מבלי שיוסתר על ידי אובייקט אחר בממשק, ובנוסף – שלא יסתיר אובייקט מידע אחר.
4. על כל תיבות הטקסט בממשק להיות בגודל שאינו קטן מידי בכדי לאפשר קריאה נוחה, ואינו גדול מידי בכדי לאפשר קריאה רציפה של המידע.

על הממשק להגביל את המשתמש בעת הזנת קלט כלשהו לסוג הקלט הרצוי. לדוגמא – בעת הזנת מספרים לא יהיה ניתן להזין תווים שונים.

ליד כל תיבת טקסט יופיע label המתאר אותה.

ליד כל תמונה יהיה תיאור מילולי שמתאר אותה – בכלי לשפר את הנגישות במערכת.

על הדפים בממשק להכיל את המידע הרלוונטי אליהם בלבד, הנובע מכותרת הדף ומתוכן הדף הנובע בעקבותיה.

הטקסט המוצג בכל דפי הממשק יופיע בשפות אנגלית ועברית בלבד.