
Especificación de requisitos de software

Proyecto: Un Aventón!
Revisión 1.1






Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado
18/04/2018	1.1	 Island	

Documento validado por las partes en fecha: 27/03/2018

Por el cliente	Por la empresa suministradora
	
Aclaración:	Aclaración: Island



Contenido

<u>FICHA DEL DOCUMENTO</u>	3
<u>CONTENIDO</u>	4
<u>1 INTRODUCCIÓN</u>	4
<u>1.1 Propósito</u>	4
<u>1.2 Alcance</u>	6
<u>1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas</u>	6
<u>1.4 Referencias</u>	6
<u>1.5 Resumen</u>	6
<u>2 DESCRIPCIÓN GENERAL</u>	6
<u>2.1 Perspectiva del producto</u>	6
<u>2.2 Funcionalidad del producto</u>	6
<u>2.3 Características de los usuarios</u>	6
<u>2.4 Restricciones</u>	7
<u>2.5 Suposiciones y dependencias</u>	7
<u>2.6 Evolución previsible del sistema</u>	7
<u>3 REQUISITOS ESPECÍFICOS</u>	7
<u>3.1 Requisitos comunes de los interfaces</u>	7
<u>3.1.1 Interfaces de usuario</u>	7
<u>3.1.2 Interfaces de hardware</u>	8
<u>3.1.3 Interfaces de software</u>	8
<u>3.1.4 Interfaces de comunicación</u>	8
<u>3.3 Requisitos no funcionales</u>	8
<u>4 APÉNDICES</u>	9



1 Introducción

En el presente documento se explicarán y analizarán los requisitos del proyecto “Un Aventón”. Se adopta la guía de requerimientos de software de la IEEE (Std. 830-1998).

1.1 Propósito

El propósito de este documento es definir los requerimientos funcionales y no funcionales para el desarrollo del sistema web “Un Aventón” mediante la utilización de un lenguaje de especificación de requisitos fluido.

Este documento está dirigido a los ideólogos de “Un Aventón” y adicionalmente servirá a los desarrolladores como punto de referencia.



1.2 Alcance

Un Aventón es el nombre dado a la aplicación web; éste documento está dirigido a los ideólogos y desarrolladores con la finalidad de dejar en claro las pautas a tener en cuenta a la hora de desarrollar “Un Aventón”.

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

API: Conjunto de funciones y procedimientos que permiten la creación de aplicaciones que permiten acceder a características o datos de un sistema operativo, aplicación u otro servicio.

Base de Datos: Es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.

Dominio: Es un nombre único que identifica a un sitio web en Internet.

Framework: En programación, un Framework, es un programa que provee funcionalidades genéricas que pueden ser seleccionadas con la finalidad de proveer funciones específicas para el desarrollo de ciertas aplicaciones.

Hosting: Servicios con los programas necesarios para poder subir y mantener la página web en un servidor, que se encargue de mantener las bases de datos y el la página en funcionamiento.

Interfaz: Es el medio con que el usuario puede comunicarse con una máquina, equipo, computadora o dispositivo, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo.

Lenguaje de Programación: es un lenguaje formal diseñado para realizar procesos que pueden ser llevados a cabo por máquinas como las computadoras.

Servidor: Es un ordenador u otro tipo de equipo informático encargado de suministrar información a una serie de clientes, que pueden ser tanto personas como otros dispositivos conectados a él.

Software: Es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados, que forman parte de las operaciones de un sistema de computación.

1.4 Referencias

Referencia	Título	Fecha	Autor
1	Estándar IEEE 830	1998	IEEE
2	Primer entrevista	15/3/18	Island
3	Segunda entrevista	22/3/18	Island



1.5 Resumen

En la sección número 2 (dos) se hace una descripción del sistema. Se especifican las funcionalidades con las que éste deberá contar, los usuarios que están contemplados y sus respectivas funcionalidades dentro de la aplicación. Se comentan las restricciones, suposiciones y dependencias que el sistema posee y la evolución que podría tener en un futuro.

En la tercera sección se detallan todos los distintos tipos de requisitos del sistema, tales como requisitos de interfaz, requisitos funcionales y no funcionales, entre otros.

2 Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

Un Aventón es un producto de Software independiente diseñado para entorno web que le permitirá una información constante y actualizada sobre viajes a las personas registradas que usan el sistema.

2.2 Funcionalidad del producto

El producto de software que se va a desarrollar permitirá a las personas acceder de manera sencilla a un sistema de viajes compartidos. Dentro del sistema de viajes compartidos el usuario actuará como conductor o como pasajero. Los conductores presentarán viajes que van a realizar y ofrecen lugar para que pasajeros viajen con ellos, y de esa manera reducir los costos del viaje. La aplicación actuará como cuenta corriente para poder facilitar los pagos entre usuarios.

2.3 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Visitante
Formación	Uso de computadores y manejo básico de Internet
Actividades	Registrarse en el sistema. Ver los viajes pendientes.

Tipo de usuario	Usuario Registrado
Formación	Uso de computadores y manejo básico de Internet



Actividades	<p>Iniciar y cerrar sesión en el sistema.</p> <p>Crear un viaje</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Elegir un cupo máximo.<input type="checkbox"/> Dar información del vehículo (Marca, modelo, patente, año, color, tipo de vehículo y cantidad de asientos) <i>Obligatorio</i><input type="checkbox"/> Elegir fecha y hora de partida. <i>Obligatorio</i><input type="checkbox"/> Elegir un destino. <i>Obligatorio</i><input type="checkbox"/> Dar una descripción.<input type="checkbox"/> Ver postulantes.<input type="checkbox"/> Aceptar postulantes hasta llenar el cupo.<input type="checkbox"/> Cancelar el viaje.<input type="checkbox"/> Calificar a los acompañantes.<input type="checkbox"/> Responder preguntas.<input type="checkbox"/> Ver información de contacto de quien fue aceptado. <p>Presentarse para viajar</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Calificar a los conductores de los viajes a los que asisten.<input type="checkbox"/> Cancelar la postulación.<input type="checkbox"/> Dar una descripción.<input type="checkbox"/> Hacer preguntas públicas al conductor.<input type="checkbox"/> Ver información de contacto del conductor al ser aceptado como acompañante.<input type="checkbox"/> Ver la reputación del chofer de los viajes que le interesen. <p>Ver viajes pendientes.</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Presentarse para viajar. <p>Ver perfil personal.</p> <p>Ver saldo.</p> <p>Modificar información de su perfil.</p>
-------------	--



	Generar un pago. Ver perfil de otro usuario.
--	---

Tipo de usuario	Administrador
Formación	Uso de computadores y manejo básico de Internet
Actividades	Generar un reporte del dinero recaudado entre dos fechas dadas. Idem a usuarios registrados.

2.4 Restricciones

El sistema no tiene restricciones en cuanto al sistema operativo o de hardware necesario para ser utilizada, más está diseñado para ser utilizado con una conexión a internet.

Se debe considerar los costos de compra de un dominio, como por ejemplo unaventon.com.ar, con los alquileres de hosting (alojamiento) necesarios para la implementación del mismo.

La interfaz de usuario debe ser intuitiva, y debe respetar los colores del logo de Un Aventón!.

Otras restricciones del sistema están dadas por el lenguaje de programación a utilizar: Ruby con el framework Rails.

2.5 Suposiciones y dependencias

Cada usuario deberá contar con un navegador web.

Se debe contar con un sistema para el hosting y el nombre de dominio. En caso de no haber uno existente, se debe contratar uno.

2.6 Evolución previsible del sistema

Uso de un mapa digital para calcular distancias aproximadas de los viajes con la finalidad de reducir el abuso por parte de los usuarios en cuanto a los precios arbitrariamente bajos.



Aumentar la cantidad de plazas que se pueda presentar para un viaje por persona (a más de una por persona). Así como también la cantidad de plazas en uso del conductor a cargo del viaje.

Adaptación a teléfonos móviles con Sistema Operativo Android y/o IOS actualizados a 2018.



3 Requisitos específicos

3.1 Requisitos comunes de los interfaces

3.1.1 Interfaces de usuario

La interfaz gráfica con la que el usuario final interactúa deberá ser intuitiva de manera que, sin un manual de uso, el usuario identifique rápidamente los componentes y las secciones del sistema. La interfaz además deberá contar con colores semejantes a los colores del logo proveído para la aplicación. No fue especificado un tipo de letra ni un tamaño para la misma, por lo que se decidirá más adelante.

3.1.2 Interfaces de hardware

La comunicación entre la aplicación y el hardware necesario para utilizarla está dada a través del navegador predeterminado por el usuario debido a que la misma es una aplicación web.

3.1.3 Interfaces de software

Se utilizarán las API provistas por MasterCard, Visa, American Express y cualquier otro API de sistema de tarjetas de crédito que sea requerido para el cobro dentro de la aplicación.

3.2 Requisitos funcionales

Se especificarán como historias de usuario en una futura entrega.

3.3 Requisitos no funcionales

Disponibilidad

La aplicación deberá estar activa durante el mayor tiempo posible, se espera un tiempo de mantenimiento de a lo sumo 8 horas semanales durante las cuales la aplicación web no estaría disponible al público.

Mantenibilidad

El mantenimiento estaría dado por parte de los desarrolladores, con el objetivo de mejorar el sistema, generar estadísticas de uso y de acceso (diferentes de aquellas generadas por el usuario de tipo administrador detallado en 2.3). Éstas tareas



estarían programadas semanalmente coordinadas con las 8 horas detalladas en el inciso anterior.

Seguridad

La seguridad de los usuarios estará dada por la encriptación de las contraseñas de los usuarios, así como del código de seguridad de la tarjeta de crédito.

Para los pagos de la tarjeta de crédito, se solicitará al usuario volver a ingresar su contraseña.

Portabilidad

La aplicación puede ser accedida de cualquier tipo de dispositivo (computadoras, tablets, celulares, etc) mediante el uso de un navegador web.

Fiabilidad

Island entiende que manejar el dinero de los usuarios de Un Aventón! no es algo que deba desestimarse, por eso, invertiremos nuestros mayores esfuerzos en garantizar que las transacciones monetarias de los usuarios estén protegidas ante todo riesgo.

4 Apéndices

N/A.