

Έγγραφο απαιτήσεων εμπλεκομένων μερών (StRS)

Stakeholders Requirements Specification

[Users]

1. Εισαγωγή

1.1 Ταυτότητα - επιχειρησιακοί στόχοι

Οι χρήστες της πλατφόρμας χωρίζονται σε δύο κατηγορίες:

- Μη εγγεγραμμένοι χρήστες
- Εγγεγραμμένοι χρήστες

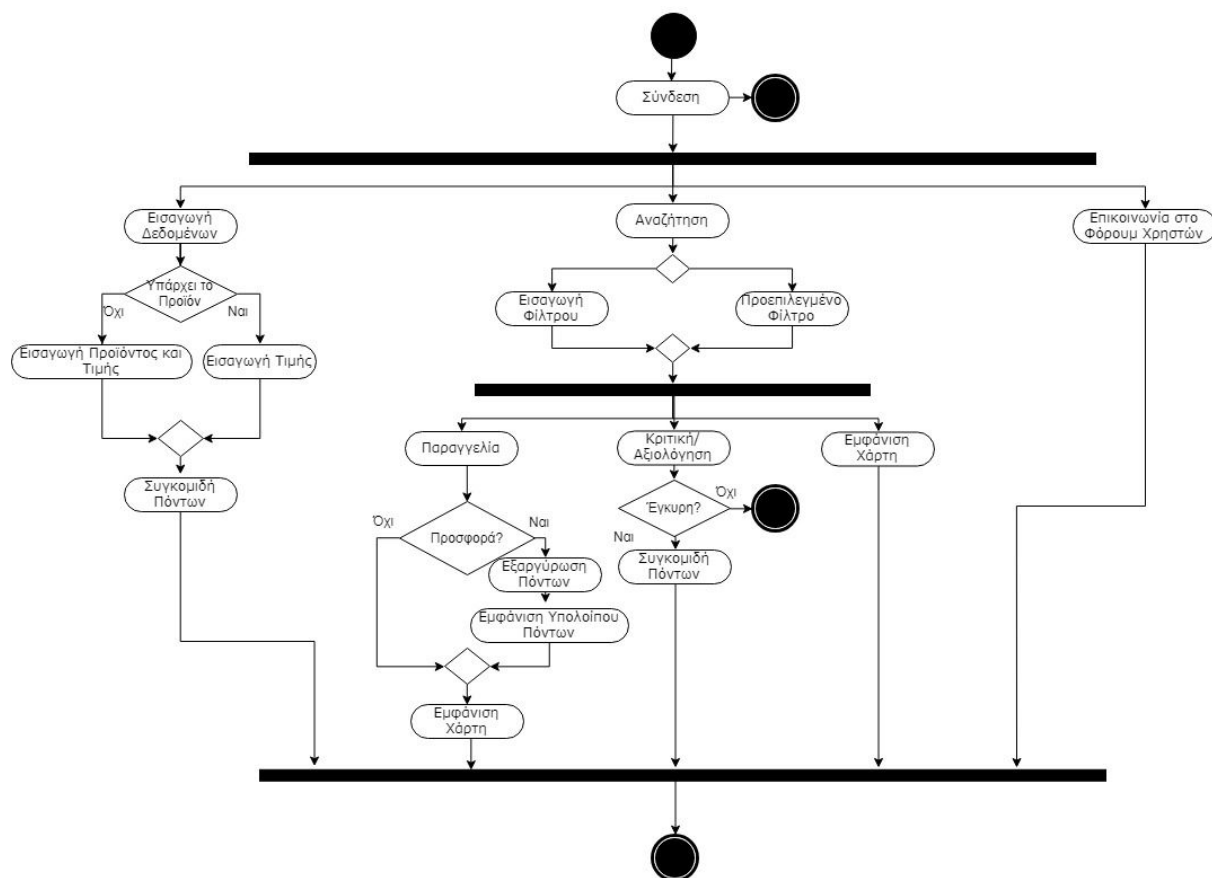
Μέσω της χρήσης της πλατφόρμας οι διάφοροι χρήστες έχουν ως στόχο την παρατήρηση των τιμών των διαφόρων προϊόντων (video games, κονσόλες, περιφερειακά) που τους ενδιαφέρουν, καθώς αυτές διαφέρουν από κατάσταση σε κατάσταση. Θέτοντας τα κριτήρια που είναι σημαντικά για αυτόν, ο κάθε χρήστης είναι σε θέση να δημιουργήσει ένα ευνοϊκό περιβάλλον για τις αγορές του.

Οι μη εγγεγραμμένοι χρήστες έχουν τη δυνατότητα αναζήτησης δεδομένων που βρίσκονται στη βάση του συστήματος και είναι ορατά σε αυτούς. Ταυτόχρονα μπορούν να έχουν πρόσβαση σε όλες τις πρόσθετες λειτουργίες που παρέχονται στα πλαίσια της αναζήτησης προϊόντος (βοηθητικά φίλτρα αναζήτησης, εμφάνιση στο χάρτη κτλ).

Οι εγγεγραμμένοι χρήστες έχουν όλες τις δυνατότητες αναζήτησης που έχουν οι μη εγγεγραμμένοι χρήστες ενώ ταυτόχρονα μπορούν να γίνουν εθελοντές πληθοπορισμού, δηλαδή να εισάγουν οι ίδιοι δεδομένα σχετικά με τα διάφορα προϊόν, λαμβάνοντας σε αντάλλαγμα κάποιες μονάδες/πόντους.

1.2 Περιγραφή επιχειρησιακών λειτουργιών

Το ηλεκτρονικό παρατηρητήριο τιμών παρέχει στους χρήστες αναζήτηση προϊόντων σχετικών με ηλεκτρονικά παιχνίδια, τη δυνατότητα καταχώρησης τιμών για τα προϊόντα καθώς και πρόσβαση σε ευνοϊκές τιμές μέσω εκπτώσεων που μπορούν να αποκτήσουν με πόντους από τις καταχωρήσεις. Επίσης τα προϊόντα ταξινομούνται σε κατάλληλες κατηγορίες διευκολύνοντας την αναζήτησή τους. Ταυτόχρονα παρέχεται η δυνατότητα εγγραφής των χρηστών ώστε να είναι σε θέση να καταχωρούν τιμές. Στη συνέχεια, ακολουθεί το Activity Diagram για τους Χρήστες προκειμένου να γίνουν εμφανείς οι λειτουργίες που τους παρέχονται. Οι λειτουργίες αυτές είναι ενδεικτικές και θα αποτελέσουν τον κορμό ο οποίος θα πλαισιωθεί με άλλες επιπρόσθετες λειτουργίες κατά την διάρκεια εκπόνησης του συγκεκριμένου project. Οι λειτουργίες φαίνονται παρακάτω στο διάγραμμα UML.



2. Αναφορές - πηγές πληροφοριών

N/A

3. Διαχειριστικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

3.1 Επιχειρησιακό μοντέλο

Οι εγγεγραμμένοι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να γίνουν εθελοντές πληθοπορισμού και με αυτό το τρόπο να υποστηρίζουν την συνεχή ανανέωση των δεδομένων της βάσης, λαμβάνοντας σε αντάλλαγμα κάποιες μονάδες/πόντους (όνομα TBD) που μπορούν να εξαργυρώσουν και να αποκτήσουν εκπτώσεις και προσφορές επιλεγμένα προϊόντα ή/και καταστήματα.

3.2 Περιβάλλον διαχείρισης πληροφοριών

Για τους απλούς (ιδιώτες) χρήστες δεν διατίθεται κάποιο περιβάλλον διαχείρισης δεδομένων την προκειμένη στιγμή.

4. Λειτουργικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

4.1 Επιχειρησιακές διαδικασίες

Κεντρικός είναι ο ρόλος του χρήστη στη συλλογή δεδομένων διότι η συγκρότηση της βάσης δεδομένων στηρίζεται στον πληθοπορισμό

- Σύνδεση στην ιστοσελίδα και επικύρωση του λογαριασμού με τα στοιχεία αναγνώρισης
- Καταχώρηση προϊόντων με τη συμπλήρωση των απαραίτητων πεδίων

Επιπλέον ο χρήστης συμβάλλει στην ομαλή λειτουργία της επιχείρησης αξιολογώντας συγκεκριμένα αποτελέσματα της αναζήτησης(προϊόντα,καταστήματα)

4.2 Περιορισμοί

Λόγω της φύσεως των χρηστών δημιουργούνται ορισμένοι λειτουργικοί περιορισμοί:

- Περιορισμένη πρόσβαση στα δεδομένα της βάσης καθώς δεν έχουν την δυνατότητα επεξεργασίας των καταχωρήσεων που ήδη υπάρχουν από τους διαχειριστές.
- Περιορισμός του περιεχομένου που μπορεί να εισαχθεί στη βάση από τον χρήστη λόγω συγκεκριμένης κατεύθυνσης της επιχείρησης (gaming προϊόντα κλπ)

4.3 Δείκτες ποιότητας

- Ευχρηστία (Usability)
- Ταχύτητα φόρτωσης αποτελεσμάτων
- Αξιοπιστία αποτελεσμάτων
- Όμορφη και ταυτόχρονα απλή διεπαφή χρήστη
- Αντιπροσωπευτικά φίλτρα αναζήτησης
- Μαθησιμότητα (Learnability)

5. Έκθεση απαιτήσεων χρηστών

Οι ανάγκες των χρηστών απαιτούν η βάση να είναι ενημερωμένη σε πραγματικό χρόνο προκειμένου να διεκδικούν προσφορές που μπορεί να διαρκούν κάποιο μικρό χρονικό διάστημα. Ακόμη η βάση θα πρέπει να περιέχει όσο το δυνατόν περισσότερα (στην ιδανική περίπτωση όλα) σημεία πώλησης των διαφόρων προϊόντων. Η εισαγωγή των προϊόντων θα μπορούσε να γίνει μέσω αναγνώρισης του barcode. Η αγοράς απευθείας μέσω της εφαρμογής (χωρίς redirection στην ιστοσελίδα του αντίστοιχου καταστήματος) είναι ένα χαρακτηριστικό που θα βελτιώνει ακόμη περισσότερο την εμπειρία των χρηστών όπως και η υλοποίηση μιας λίστας αγαπημένων (watchlist) για την παρατήρηση ενός ή περισσότερων προϊόντων. Ακόμη ιδανική θα ήταν και η υλοποίηση γραφικών παραστάσεων για να είναι ορατή η διακύμανση των τιμών. Τέλος οι χρήστες επιθυμούν την ελαχιστοποίηση των διαφημίσεων.

6. Αρχές του προτεινόμενου συστήματος

Αρχικά το σύστημα αποτελείται από μία βάση δεδομένων, ένα web server που επεξεργάζεται τα αιτήματα των χρηστών και την ιστοσελίδα από την οποία έχει πρόσβαση ο χρήστης. Ο χρήστης θα επισκέπτεται την ιστοσελίδα, από την οποία θα μπορεί να εγγραφεί, να κάνει νέες καταχωρήσεις για προϊόντα (μετά από έλεγχο εγκυρότητας) ή να αναζητά τιμές και καταστήματα για τα προϊόντα που τον ενδιαφέρουν. Οι χρήστες θα έχουν τη δυνατότητα δημιουργίας λογαριασμού, πράγμα απαραίτητο για την εισαγωγή τιμών (ελεγχόμενος πληθοπορισμός) αλλά και πλοήγησης ως ανώνυμοι χρήστες για την αναζήτηση προϊόντων. Το σύστημα θα παρέχει πόντους στους χρήστες ανάλογα με τον αριθμό και την αξιοπιστία των καταχωρήσεων, τους οποίους θα μπορούν να εξαργυρώσουν για την απόκτηση σημαντικών εκπώσεων. Επιπλέον, στα αποτελέσματα αναζήτησης θα παρέχονται χάρτες καθώς κι οι προτεινόμενες διαδρομές για τα καταστήματα μέσω Google API.

7. Περιορισμοί στο πλαίσιο του έργου

N/A

8. Παράρτημα: ακρωνύμια και συντομογραφίες

TBD : To be decided