

Спецификация программных
требований
к мобильному приложению для
заказа пиццы
Версия 1.0

Журнал изменений

Дата	Версия	Описание	Автор
07.08.2022	1.0	Документ создан как итоговое задание по курсу “Аналитика” от компании “Mediasoft”	Гильметдинова Елена Дамировна

Спецификация программных требований

1. Введение

1.1. Назначение

Целью создания данного документа является предоставление четкого видения системы онлайн-сервиса заказа пиццы, созданного как мобильное приложение. Для этого в документе перечислены все необходимые требования для создания программного обеспечения.

1.2. Соглашения, принятые в документе

Данный документ разработан по шаблону стандарта [IEEE 29148-2011](#).

В документе используются следующие нотации: UML, BPMN.

1.3. Границы проекта

Проект предназначен для клиентов ресторана-пиццерии. Благодаря проекту, клиент сможет без посредников сделать заказ, что повышает рентабельность и популярность ресторана.

1.4. Ссылки

[IEEE 29148-2011](#)

2. Общее описание

2.1. Общий взгляд на продукт.

Продукт разрабатывается на основе требований Заказчика, по методологии Agile. Он основан на уже разработанном функционале схожих проектов, выполняемых Исполнителем.

2.2. Классы и характеристики пользователей.

Продуктом будут пользоваться следующие классы пользователей:

- Клиент-пользователь - клиент ресторана, желающий сделать заказ.
- Администратор - разработчик, управляющий настройками и системой.

2.3. Операционная среда.

Продукт будет реализован на следующих операционных системах и должен иметь версии не ниже:

- Android 7.0
- IOS 10.3.4

Географическое местоположение пользователей - Российская Федерация

2.4. Ограничения дизайна и реализации.

Так как основной функционал проекта уже разработан на языках Java и Kotlin, то они являются преобладающими в проекте.

2.5. Предположения и зависимости.

У пользователя должен быть смартфон на базе операционных систем Android и IOS, не позднее версий указанных в пункте 2.3.

3. Функции системы

3.1. Функция системы “Оформление заказа”

Use Case

Описание use case	Пользователь создает в приложении заказ
Основное действующее лицо	Клиент

Цель	Сделать заказ
Триггер	Голод
Результат	Клиент получил свой заказ

№ шага	Действующее лицо	Описание шага
1	Клиент	Выбирает желаемые позиции
2	Клиент	Заполняет данные о доставке (адрес, номер телефона и т.п.)
3	Система	Формирует заказ
4	Клиент	Получает заказ
5	Система	Сохраняет данные о заказе в БД

ВPMN-диаграмма функции

3.2. Функция регистрация пользователя

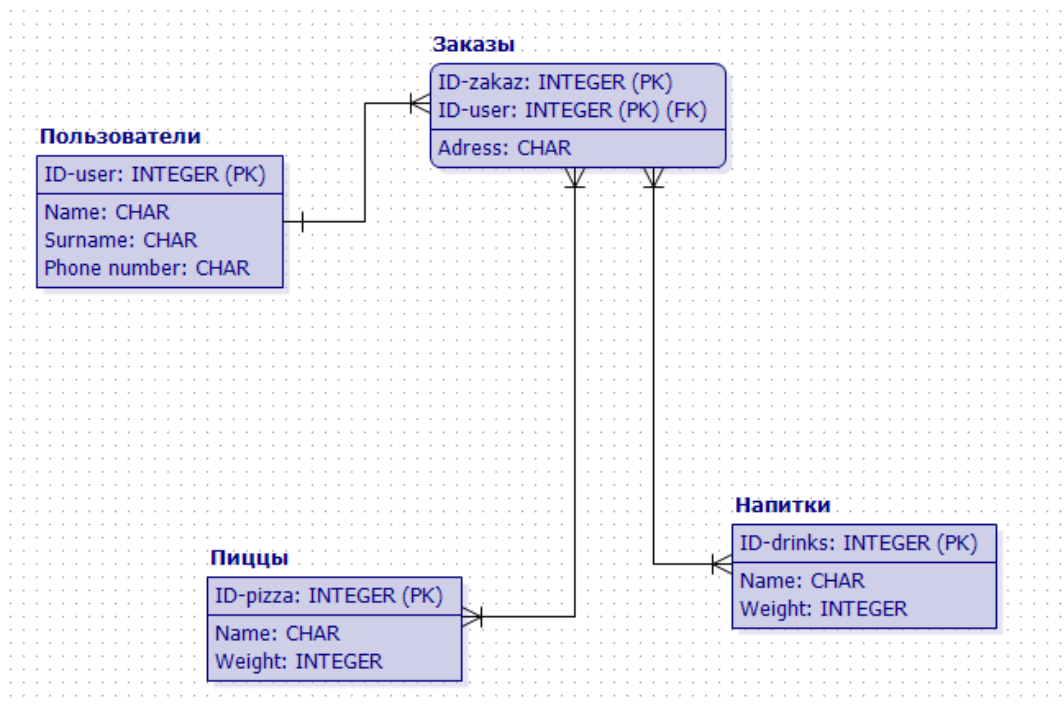
Описание Аpi-метода регистрации пользователя и заказа пиццы после авторизации

HTTP-запрос	Конечная точка	Действие
GET	/status	Получение статуса сервиса авторизации
POST	/users	Регистрация нового пользователя
POST	/users/orders	Разместить новый заказ
GET	/users/orders/1	Получить подробности по заказу №1
GET	/users/orders	Получить сведения о всех заказах
PUT	/users/orders/1	Обновить заказ №1
DELETE	/users/orders/1	Удалить заказ №1

4. Требования к данным

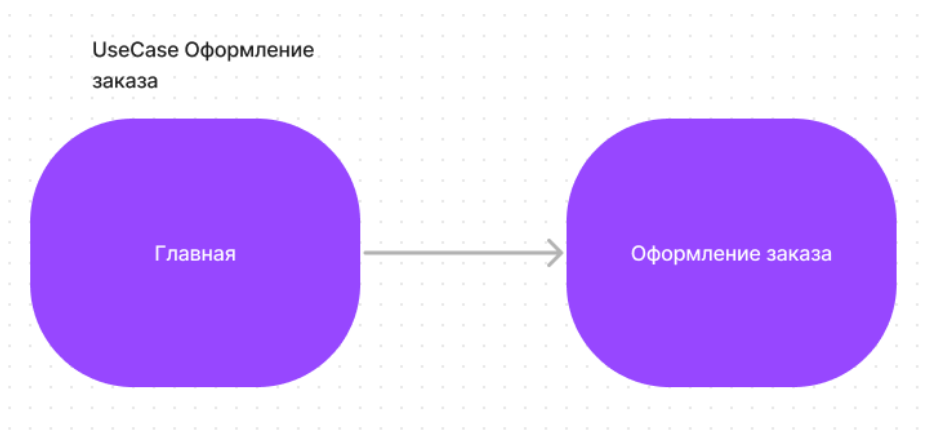
4.2 Физическая модель данных

ER-диаграмма для сервиса заказа пиццы



5. Требования к внешним интерфейсам

5.1. Пользовательские интерфейсы.



Прототип UseCase'a:

<https://www.figma.com/file/RvpplIRVIsXeeJxudHjXSI/%D0%9E%D1%84%D0%BE%D1%80%D0%BC%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D0%B7%D0%B0%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%B0?node-id=0%3A1>