



ARD – APPLICATION REQUIREMENT DOCUMENT

EDEN NAHUM
DANIEL BRIL

SHAVIT MOR
IDAN ASIS

תוכן עניינים

פרק 1 – הקדמה

- 1.1 תחום הבעיה
- 1.2 הקשר
- 1.3 חזון
- 1.4 בעלי עניין
- 1.5 הקשר לעולם התוכנה

פרק 2 – תרחישי שימוש

- 2.1 פרופיל משתמשים – השחקנים
- 2.2 תרחישי שימוש

פרק 3 – דרישות פונקציונליות

פרק 4 – דרישות לא פונקציונליות (דרישות רמת שירות)

- 4.1 אילוצי מימוש
- 4.2 אילוצי פלטפורמה
 - 4.2.1 אילוצי פרויקט בהנדסת תוכנה
- 4.3 הגבלות ומגבלות מיוחדות

פרק 5 – ניתוח סיכונים ותכנון ל – Proof of concept

פרק 1 – הקדמה

עמותת "להשביע את הלב" הוקמה כדי לסייע לקהילות חלשות על ידי אספקת שירותי מזון ותמיכה כלכלית. כיום, העמותה מבצעת את התיאום והתקשורת הפנימיים באמצעות WhatsApp. בעוד WhatsApp הוא כלי תקשורת נגיש וזמין, הוא אינו מותאם לצרכים ארגוניים מורכבים וניהול משאבים, ובכך מגביל את היכולת של העמותה לפעול בצורה מסודרת ואופטימלית. השימוש ב-WhatsApp לתיאום בין מתנדבים, נזקקים וצוות הניהול אינו מספק יכולות ניהול מתקדמות, שימור ומעקב אחר היסטוריית המידע או הבטחת פרטיות ואבטחה ברמה גבוהה.

הפרויקט נועד לפתח מערכת ווב מותאמת אישית לעמותה, שתספק כלים טכנולוגיים מתקדמים לניהול פעילותיה בצורה יעילה, מאובטחת ונגישה. המערכת צפויה לשפר את יכולת העמותה לנהל משאבים ולתת מענה מהיר ומדויק לצרכי הנזקקים, תורמים, מתנדבים וצוות המנהלים שלה.

1.1 תחום הבעיה

עמותות רבות, וביניהן "להשביע את הלב" מתמודדות עם כמויות מידע משמעותיות הנוגעות לנזקקים, מתנדבים ותורמים, אך לעיתים קרובות הן חסרות בכלים מתקדמים לניהול יעיל של נתונים אלו. האתגרים המרכזיים הם חוסר במערכת שמאפשרת שליטה מלאה על משאבים ושיבוץ מתנדבים בצורה אופטימלית, קושי בגיוס תרומות ותמיכה מתורמים באופן מתמשך, וכן הצורך לתעד ולתחזק היסטוריית נתונים באופן מאובטח ואמין. כל זאת בנוסף לאתגרי עמידה בביקוש גובר לפעילויות העמותה ולשירותיה.

1.2 הקשר

המערכת תשתלב עם הצרכים והפעילויות של עמותת "להשביע את הלב" ותשמש כלב הפועם של פעילות העמותה. היא תתממשק עם המשתמשים השונים (נזקקים, מתנדבים, תורמים, רכזים חברתיים ומנהלים) ותספק כלים מותאמים אישית לכל תפקיד. המערכת תספק ממשקים נגישים ומאובטחים, ותקדם את ניהול הפעילויות בזמן אמת, תוך הקצאת משאבים אופטימלית, ארגון השיבוצים והמשימות, וכן תיעוד ומעקב אחרי תהליכים.

1.3 חזון

מטרת הפרויקט היא להעניק לעמותת "להשביע את הלב" מערכת מקיפה שתאפשר לה לנהל את פעילותיה בצורה עצמאית, יעילה ומאורגנת. המערכת תתמוך בכל שלבי פעילות העמותה, כולל גיוס תרומות, שיבוץ מתנדבים, מתן מענה מהיר לנזקקים ותחזוק מאגרי המידע הנחוצים. המערכת צפויה לשפר את זמינות השירותים, להקטין את עלות התפעול ולסייע לעמותה בהשגת מטרותיה תוך שמירה על שקיפות ציבורית ושיפור חוויית השירות למשתמשים.

1.4 בעלי עניין

בעלי העניין העיקריים בפרויקט הם:

- **נזקקים:** משפחות ויחידים המקבלים תמיכה מהעמותה, כולל מזון, תמיכה כלכלית ושירותים נוספים.
 - **תורמים:** אנשים פרטיים וארגונים התורמים לעמותה כספים, מזון ומשאבים נוספים.
- המערכת תאפשר לתורמים לעקוב אחרי תרומותיהם ולהבין את השפעתן.

- **מתנדבים:** מתנדבים המבצעים משימות שונות בעמותה, כגון בישול ושינוע מזון. המערכת תאפשר להם גישה קלה למשימה ולשיבוצים.
- **רכזים חברתיים:** אחראים על ניהול הפעילות מול הנזקקים ותיאום המתנדבים. המערכת תספק להם כלים לשיבוץ מתנדבים ולמעקב אחר הסטטוס של נזקקים ומשימות.
- **מנהל העמותה:** אחראי על ניהול אסטרטגי ותפעול כולל של העמותה. המערכת תספק לו נתונים מפורטים למעקב אחר פעילות העמותה וקבלת החלטות מבוססות נתונים.

1.5 הקשר לתוכנה

המערכת תכלול מספר מודולים עיקריים לניהול המידע בעמותה:

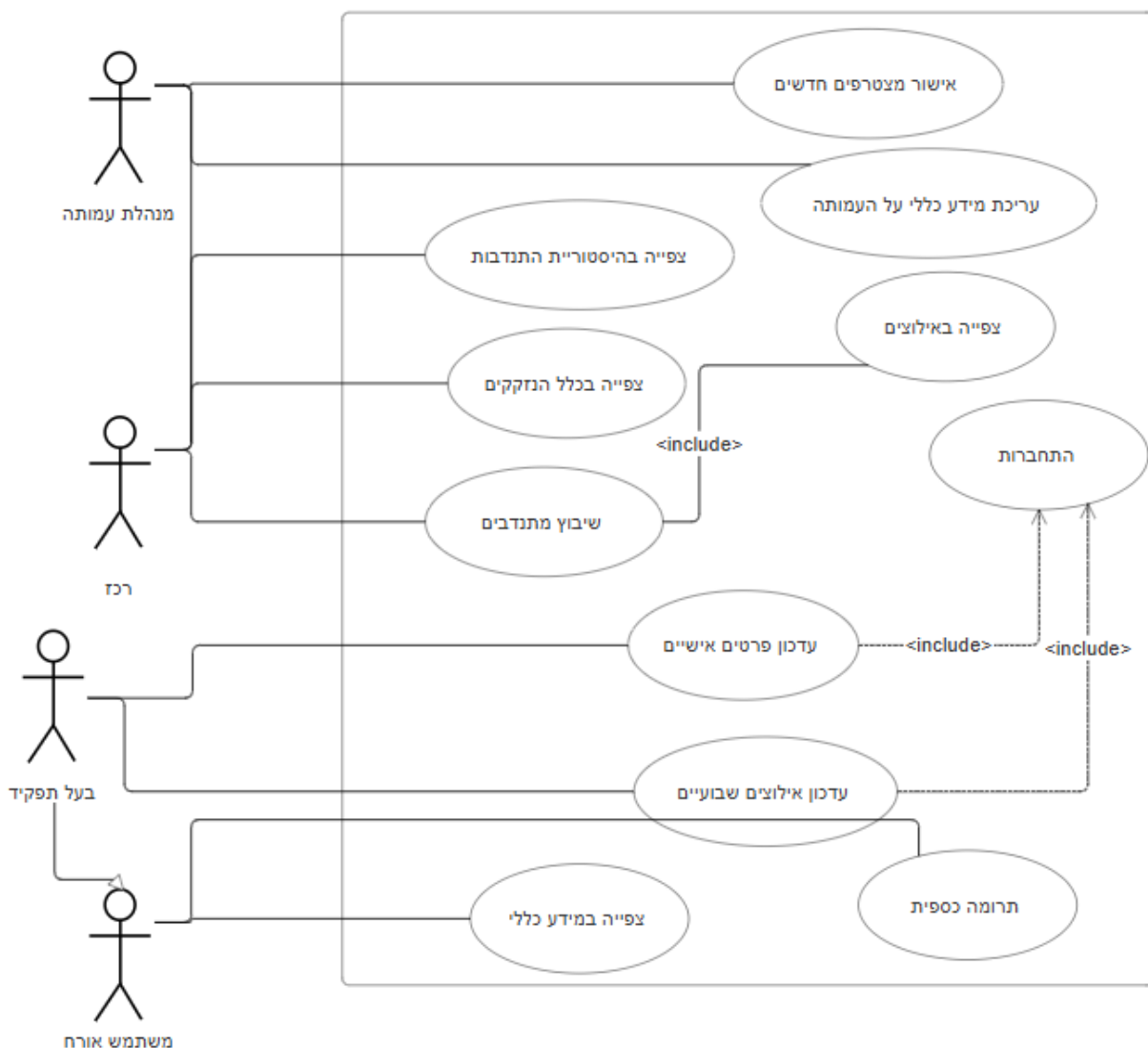
- **מודול ניהול נזקקים:** לתיעוד ותחזוק נתונים על מקבלי השירות, כולל צרכים מיוחדים וזמינות לשירות.
- **מודול מתנדבים ושיבוץ:** לניהול שיבוץ ותכנון משימות למתנדבים תוך התחשבות בזמינות ואילוצים אישיים.
- **מודול תרומות:** לתיעוד תרומות כספיות ופיזיות, כולל מעקב והפקת דוחות.
- **מודול ניהול חיצוני:** לשמירה ותחזוק כלל המידע הניהולי, דוחות ונתונים כלליים על פעילות העמותה.

המערכת תעבוד כיחידה מרכזית שתספק תהליכים חלקים בין כל הגורמים, תוך שיפור הזמינות, אבטחת המידע ואופטימיזציה של המשאבים לטובת קידום מטרות העמותה ושירות טוב יותר לקהילה.

פרק 2 – תרחישי שימוש

2.1 פרופיל משתמשים – השחקנים

- **מנהלת עמותה:** משתמש אדמין מבחינתנו. למשתמש זה יש גישה לכל הפונקציונליות של המערכת, ויכול לשנות כל ערך בר שינוי.
- **רכז:** מדובר על רכז חברתי, רכז מזון, ורכז נסיעות. השחקנים אשר מנהלים את הלוגיסטיקה של העמותה, ומחליטים איזה מתנדב יעשה פעולה ומתי.
- **משתמש אורח:** משתמש אורח זה שחקן אשר נכנס למערכת ולא ביצע התחברות. לשחקן זה יש רק את האופציות לראות מידע כללי על העמותה ולהתרשם מפעילותה, ויש אפשרות לתרום כסף במידה והוא מעוניין בכך.
- **בעל תפקיד:** הרחבה של משתמש אורח. זהו שחקן אשר מנהלת העמותה קיבלה אותו כמתנדב, ויש לו תפקיד משלו בעמותה – נהג, מכין אוכל, וכדומה. שחקן זה יכול וצריך להגיש את האילוצים שלו כל שבוע של מתי הוא יכול או לא יכול לתרום, וכמו כן יכול רק לעדכן את הפרטים האישיים שלו.



שחקנים עיקריים: מנהלת העמותה

תיאור: תרחיש שימוש זה הוא עבור אישור מצטרפים חדשים. כאשר אנשים מעוניינים להצטרף לעמותה, בין אם כנזקק ובין אם כתורם או מתנדב, על מנהלת העמותה לאשר תחילה את האדם לפני שהוא מצטרף.

מופעל כאשר: משתמש מבקש להצטרף לעמותה.

תנאי קדם: המשתמש הגיש בקשה, ומילא את כל הפרטים הנדרשים ממנו על מנת להצטרף.
תנאי סיום: מנהלת העמותה בחנה את הפרטים, והחליטה על פי שיקול דעתה אם לאשר או לא לאשר את המועמד. במידה והמועמד מאושר – נפתח לו משתמש בצורה אוטומטית.

תהליך:

1. משתמש אורח נכנס למערכת ומגיש טופס בקשה. נשים לב שיהיו טפסי בקשה לתפקידים שונים – נזקק, נהג, מבשל וכו'.
2. משתמש אדמין יכול להיכנס ולראות את כל טפסי הבקשה.
3. במידה והאדמין מאשר את המשתמש, נפתח לו משתמש חדש אשר מתאים לתפקיד שאליו הוא רצה להתקבל ונשלחת לו הודעה בדרך ההתכתבות המועדפת עליו.

תרחיש אלטרנטיבי:

משתמש אדמין לא מאשר את הבן אדם, והבקשה שלו נמחקת ממאגר הנתונים.

2. צפייה בהיסטוריית התנדבויות:

שחקנים עיקריים: הרכז, מנהלת העמותה.

תיאור: תחת כל רכז – חברתי, אוכל, נסיעות, יש את המתנדבים אשר מתעסקים בפעילות זו. כל רכז יוכל לראות את היסטוריית ההתנדבויות של בעלי התפקידים המתאימים לו, על מנת שיוכל לעדכן אותם שיש צורך בפעילות נוספת מבחינתם. מנהלת העמותה יכולה לגשת להיסטוריית התנדבויות של כל המתנדבים בעמותה, וכמו כן ליצור קשר נוסף ולעדכן כי יש צורך בשעות התנדבות נוספות מצידם.

מופעל כאשר: הרכז או מנהלת העמותה מעוניינים בלקבל מידע נוסף על פעילות המתנדבים המעודכנת.

תנאי קדם: הרכז או מנהלת העמותה רשומים למערכת עם המשתמש עם ההרשאות המתאימות.

תנאי סיום: אין

תהליך:

1. משתמש בעל הרשאות מתאימות בוחר להיכנס לחלון צפייה בהיסטוריית התנדבויות של המתנדבים.
2. במידה וזה רכז, הוא יראה רשימה של כל האנשים הרשומים בתור מתנדבים תחת הקטגוריה המתאימה, ולצד כל אחד יהיה כתוב תאריך ההתנדבות המעודכן האחרון שלו – עם מספר דרכים שונות למיין את זה, לבחירת המשתמש. במידה וזו מנהלת העמותה, היא תראה את כל המתנדבים שקיימים בעמותה עם תאריך ההתנדבות המעודכן האחרון שלהם.
3. במידה ויהיה צורך לראות תאריכי התנדבויות נוספים בעבר, הרכז או מנהלת העמותה יכולים ללחוץ על האדם עליו הם מעוניינים לקבל מידע נוסף, והמערכת תאסוף את כל תאריכי ההתנדבות של האדם המתאים, ותציג בצורה ברורה על המסך.

תרחישים אלטרנטיביים:

1. משתמש ללא הרשאות מתאימות מנסה להיכנס לחלון צפייה – בלתי אפשרי היות והכפתור מוצג רק למי שניתנה ההרשאה.
2. משתמש ללא התנדבויות קודמות או עם תאריך התנדבות רחוק מידי אשר יוחלט על ידי מנהלת העמותה – יהיה מסומן בצורה בולטת.

3. צפייה בכלל הנזקים:

שחקנים עיקריים: הרכז, מנהלת העמותה.

תיאור: השחקנים יכולים לצפות בכלל הנזקים שמתנהלים מול העמותה, ובדרישות המתאימות להם. כלומר רכז אוכל יוכל לראות את ההגבלות על אוכל שיש לכל נזק במידה ויש, רכז נסיעות יוכל לראות את מיקום המגורים המעודכן של כל נזק וכו'. מנהלת העמותה תוכל לגשת לכל המידע על כלל הנזקים.

מופעל כאשר: הרכז או מנהלת העמותה מעוניינים בלקבל מידע נוסף על הנזקים לצורך התאמת פעילות.

תנאי קדם: הרכז או מנהלת העמותה רשומים למערכת עם המשתמש עם ההרשאות המתאימות.

תנאי סיום: אין

תהליך:

1. משתמש בעל הרשאות מתאימות בוחר להיכנס לחלון צפייה בנזקים.
2. לכל רכז תופיע רשימה של כל הנזקים הפעילים שקיימים במאגר הנתונים, ולכל אחד המידע הרלוונטי אליו – כמות ארוחות נדרש, כתובת מגורים וכו'.

תרחישים אלטרנטיביים:

1. משתמש ללא הרשאות מתאימות מנסה להיכנס לחלון צפייה – בלתי אפשרי היות והכפתור מוצג רק למי שניתנה ההרשאה.
2. נזק בעל הגבלות מסכנות חיים באוכל, או בעל דחיפות לקבל את האוכל שלו – יסומן בצורה מובהקת.

4. שיבוץ מתנדבים:

שחקנים עיקריים: הרכז, מנהלת העמותה.

תיאור: חלק עיקרי מהפעילות של הרכזים בעמותה הוא לחלק את העבודה בין המתנדבים. בין אם להאציל סמכויות הכנת אוכל, ובין אם להכין תוכניות נסיעה לנהגים. הפעולה הזו מתמקדת בזה.

מופעל כאשר: הרכז או מנהלת העמותה מחליטים לחלק את העבודה בין המתנדבים, מספר פעמים בשבוע.

תנאי קדם: הרכז או מנהלת העמותה רשומים למערכת עם המשתמש עם ההרשאות המתאימות, כל המתנדבים הגישו את האילוצים שלהם, כל המידע של הנזקים מעודכן.

תנאי סיום: כל העבודה חולקה בין המתנדבים.

תהליך:

1. הרכז תחילה נכנס לחלון התנדבויות אחרונות של כל המתנדבים שתחתיו, על מנת לבחור את המתנדבים שהתנדבו בזמן הכי רחוק, על מנת להאציל להם עבודה.
2. הרכז נכנס לחלון מידע של הנזקים על מנת לקבל מידע על האילוצים הרלוונטיים לו.
3. המערכת תציע שיבוץ עבודה אוטומטי על בסיס האילוצים הכתובים במערכת של המתנדבים ושל הנזקים, ויהיה ניתן לשינוי על ידי הרכז או מנהלת העמותה.

תרחישים אלטרנטיביים:

1. המערכת אינה מצליחה להכין שיבוץ עבודה בסיסי היות וחסרים פרטי מידע – הודעה נשלחת למנהלת העמותה.

5. צפייה במידע כללי:

שחקנים עיקריים: משתמש אורח.

תיאור: משתמש לא רשום יכול להיכנס לאתר, להסתכל ולהתרשם מהעבודה של העמותה, ולבחור בין תרומה בטוחה של כסף, בקשה להתנדבות בתור נהג, מכין אוכל וכו', לבין בקשה לאכול או עזרה כלכלית ככל שניתן.

מופעל כאשר: משתמש אורח נכנס ובוחר להגיש בקשה להצטרפות לעמותה.

תנאי קדם: משתמש אינו רשום, והבן אדם אינו קיים במסד הנתונים של העמותה.

תנאי סיום: הבקשה להצטרפות נשלחה, או שהמשתמש יצא מהמערכת.

תהליך:

1. משתמש נכנס לאתר ומתרשם מהמידע הכתוב על העמותה.
2. מופיעים מספר כפתורים – לתרומה כספית, להצטרפות ותרומה, ולבקשה.
3. לאחר לחיצה על הכפתור, יועלה מסך תואם ובו האדם יבקש למלא את הפרטים הנכונים שלו.
4. במידה והפרטים אינם קיימים במערכת, הבקשה תישלח למנהלת העמותה לאישור במידה ומדובר בזה, ובמידה ומדובר בהעברה כספית הכסף יועבר לחשבון הבנק של העמותה בצורה בטוחה.

תרחישים אלטרנטיביים:

1. פרטי האדם מופיעים במאגר הנתונים כבר – תישלח הודעת שגיאה מתאימה.
2. תקלה בהעברת הכסף – כלל הכסף יוחזר למשתמש בצורה בטוחה.

6. תרומה של כסף:

שחקנים עיקריים: משתמש אורח.

תיאור: במידה והעמותה הרשימה את המשתמש האנונימי אשר נכנס לאתר של העמותה, ברשותו דרך קלה לשלוח סכום לבחירתו של כסף אשר ילך ישירות לעמותה ולנזקקים.

מופעל כאשר: משתמש במערכת, בוחר ללחוץ כל כפתור לתרומה כסף.

תנאי סיום: המשתמש סיים את פעולת התשלום, וקיבלנו אישור מהAPI החיצוני כי הכסף הועבר בהצלחה.

תהליך:

1. משתמש בוחר ללחוץ על כפתור תשלום.
2. נפתח חלון של ויזה ובו המשתמש מבקש לרשום את כל הפרטים.
3. כל הפרטים נשלחים בצורה בטוחה לAPI הנתון, ומחכים עד לקבלת תשובה חיובית כי התשלום עבר בהצלחה.
4. החלון נסגר והודעת תודה מופיעה למשתמש.

תרחישים אלטרנטיביים:

1. התשלום אינו מצליח – מקבלים הודעת שגיאה מהAPI. מראים הודעת שגיאה מתאימה ללקוח ומוודאים כי הכסף לא ירד מהחשבון שלו.
2. מערכת התשלומים קורסת – מציגים הודעה מתאימה למשתמש, ומבקשים ממנו להיכנס בזמן מאוחר יותר על מנת לתרום לאחר שהתקלות יטופלו.

7. עדכון אילוצים שבועיים:

שחקנים עיקריים: משתמש רשום.

תיאור: משתמשים רשומים – מתנדבים בעלי תפקידים נדרשים להיכנס ולהגיש אילוצים פעם בשבוע, של אם ומתי הם יכולים להתנדב, ומה הם יכולים להכין אם נדרש מהם.

מופעל כאשר: משתמש רשום למערכת נכנס לאופציה של להגיש אילוצים. לכל בעל תפקיד יהיה חלון אילוצים מוגדר משלו.

תנאי סיום: המתנדב הגיש את כל האילוצים הנדרשים ולחץ על הגשה.

תיאור:

1. המשתמש נכנס למערכת ולוחץ על כפתור הגשת אילוצים.
2. לכל תפקיד יהיה חלון עם אילוצים שונים, ובהם המשתמש יוכל לבחור מה הוא יכול לעשות בכל יום אם בכלל.
3. בסוף, המשתמש ילחץ על שמור אילוצים והמערכת תחזור למסך בית.

תרחישים אלטרנטיביים:

1. אם המשתמש אינו הגיש אילוצים, המערכת תשלח הודעת תזכורת אוטומטית לטלפון או למייל, ובמידת הצורך וזה לא יקרה המערכת תשלח התראת למנהלת העמותה, והיא תבחר בדרך הפעולה הנכונה לה.

פרק 3 – דרישות פונקציונליות

1. מבקר אורח:

- 1.1 **כניסה למערכת:** מבקר אורח יכול להיכנס למערכת באמצעות ממשק פשוט שאינו דורש הרשאות מיוחדות. MTH
- 1.2 **הרשמה למערכת:** המבקר יכול למלא טופס הרשמה שכולל הזנת פרטים אישיים כמו שם, כתובת דוא"ל, מספר טלפון, סיסמה וזמינות. MTH
- 1.3 **צפייה במידע על העמותה:** המבקר יכול לגשת לדף אודות העמותה, שבו מוצג מידע מפורט על מטרות העמותה, פעילויותיה, והישגיה. MTH
- 1.4 **ביצוע תרומות:** המבקר יכול לבחור לבצע תרומה כספית לעמותה, תוך מתן אפשרות לבחירת סכום תרומה, אמצעי תשלום, ואפשרות לתרום באופן חד פעמי או קבוע. MTH
- 1.5 **מילוי טופס הצטרפות כנזקק:** המבקר, אם הוא נזקק, יכול למלא טופס הצטרפות שכולל פרטים אישיים, צרכים מיוחדים, והסברים על מצבו הכלכלי. MTH

משתמשים רשומים:

2. נזקק:

- 2.1 **עריכת פרטים אישיים:** הנזקק יכול לעדכן את פרטיו האישיים בכל עת, כולל שינוי כתובת, מספר טלפון ופרטים נוספים, כדי להבטיח שהמידע במערכת יהיה מדויק ועדכני. MTH

3. מתנדב:

- 3.1 **התחברות למערכת:** המתנדב יכול להתחבר למערכת באמצעות שם משתמש וסיסמה, עם אפשרות לשחזור סיסמה במקרה שהיא נשכחה. MTH
- 3.2 **הזנת אילוצים לתרומה:** המתנדב יכול להזין אילוצים שונים, כמו זמני זמינות, סוגי תרומות שהוא יכול לספק (כנהג או כמבשל), וכיצד הוא מעוניין לתרום לשירותים המוצעים. MTH
- 3.3 **צפייה בלוח השיבוצים:** המתנדב יכול לגשת ללוח השיבוצים האישי שלו, שבו מופיעים הפרטים על הפעילויות המיועדות לו, כולל זמני השיבוץ ומיקום. MTH
- 3.4 **לוח שיבוצים מפורט:** לוח השיבוצים יכול מידע מפורט על מסלולי נסיעה או מנות להכנה, כדי לאפשר למתנדב לתכנן את זמנו בהתאם. MTH

4. רכז חברתי:

- 4.1 **גישה למאגר הנזקקים:** הרכז החברתי יכול לצפות, לערוך, להוסיף ולמחוק פרטים במאגר הנזקקים, ובכך לנהל את המידע בצורה מסודרת. MTH
- 4.2 **הוספת סטטוס זמינות:** הרכז יכול לעדכן את הסטטוס של נזקקים ולציין את זמינותם לשבוע הקרוב כדי לתכנן את הפעולות הנדרשות. MTH
- 4.3 **העדפות מזון וצרכים ייחודיים:** הרכז יכול להוסיף העדפות מזון וצרכים מיוחדים עבור כל נזקק, כדי להבטיח שהתרומות יעמדו בציפיות ובצרכים המיוחדים שלהם. MTH
- 4.4 **מעקב שעות של מתנדבים:** הרכז החברתי מתחזק את השעות של כל מתנדב בפרויקט. MTH
- 4.5 **מעקב אחר רשימת ממתינים:** הרכז החברתי יכול לעקוב אחר רשימת הממתינים להיכנס לעמותה בתור נזקקים ולשנות אותה. MTH

5. מנהל אוכל:

- 5.1 **קבלת דרישות מזון:** מנהל האוכל מקבל דרישות מזון מהרכז החברתי על מנת לתכנן את ההפקות הנדרשות. MTH
- 5.2 **צפייה באילוצי המבשלים:** מנהל האוכל יכול לבדוק אילוצים של המבשלים, כמו זמינותם או מגבלות תזונתיות. MTH
- 5.3 **שיבוץ מבשלים:** מנהל האוכל יכול לשבץ מבשלים בהתאם לאילוצים ולצרכים, תוך מתן תשומת לב לפרטי ההפקה הנדרשת. MTH
- 5.4 **מעקב אחר היסטוריית המבשלים:** מנהל האוכל יכול לעקוב אחר היסטוריית המבשלים ולהתריע על אי זמינות תקופתית, כדי להבטיח תכנון מיטבי של המשאבים. MTH

6. מנהל נסיעות:

- 6.1 **קבלת דרישות נסיעות:** מנהל הנסיעות מקבל דרישות מזון מהרכז החברתי כדי להעריך את הצורך בהסעות. MTH
- 6.2 **צפייה באילוצי הנהגים:** מנהל הנסיעות יכול לבדוק אילוצים של הנהגים, כגון זמינותם, שעות העבודה ודרישות מיוחדות שיש להם. MTH
- 6.3 **שיבוץ נהגים:** מנהל הנסיעות יכול לשבץ את הנהגים בהתאם לאילוצים ולצרכים, ולבנות להם מסלול נסיעה על סמך אלגוריתם יעיל, שמחשב את המסלולים האופטימליים כדי לחסוך בזמן ובמשאבים. MTH
- 6.4 **מעקב אחר היסטוריית הנהגים:** מנהל הנסיעות יכול לעקוב אחר היסטוריית הנהגים ולהתריע על אי זמינות תקופתית, כדי להבטיח שהשירות יימשך בצורה רציפה וללא תקלות. MTH

7. מנכ"ל:

- 7.1 **אישור נזקקים חדשים:** מנכ"ל העמותה יכולה לאשר נזקקים חדשים ולהכניסם למאגר, לאחר בדיקה של המסמכים והמידע שסיפקו. MTH
- 7.2 **אישור תורמים חדשים:** מנכ"ל יכולה גם לאשר תורמים חדשים ולהכניסם למאגר, כדי לעזור בהגברת התמיכה והמשאבים לעמותה. MTH
- 7.3 **עריכת רשימת תורמים:** לאחר תקופה של חוסר זמינות לתרומה, באפשרות המנכ"לית למחוק אנשים ממאגר התורמים במערכת. MTH
- 7.4 **אחריות על דרישות מערכתיות:** מנכ"ל אחראית על כל הדרישות 1, 3, 4, 5, 6, ומוודאת שהן מתבצעות בצורה תקינה ויעילה. MTH
- 7.5 **עריכת מידע אודות העמותה:** מנכ"ל יכולה לערוך את המידע המוצג אודות העמותה, לרבות עדכונים על פעילויות, מטרות או שינויים אחרים, כדי לשמור על שקיפות עם הציבור. MTH

פרק 4 – דרישות לא פונקציונליות

4.1 אילוצי מימוש

מהירות, קיבולת ותפוקה:

- **זמן תגובה:** כל פעולה של המשתמש תקבל מענה בעד כשנייה מרגע ביצוע הפעולה.
- **עמידה בעומס משתמשים:** המערכת תתוכנן ותפותח כדי לעמוד בעומס של עד 1000 משתמשים במקביל, מבלי לפגוע בביצועים או בחוויית המשתמש.

אמינות:

- **שימור נתונים:** המערכת תישמר ותעדכן באופן קבוע את נתוני המשתמשים והתרומות, כדי להבטיח שהמידע יהיה תמיד 100% עדכני וניתן לגישה בקלות.

אבטחה:

- **הצפנה של פרטים אישיים:** כל המידע האישי של המשתמשים, כולל פרטי תרומות, יהיה מוצפן, כדי להבטיח שהמידע יישמר בצורה בטוחה ולא יהיה נגיש לגורמים לא מורשים.
- **ניהול הרשאות גישה:** המערכת תנהל הרשאות גישה על בסיס תפקיד, כך שכל משתמש יקבל גישה רק למידע ולפונקציות הנדרשות לתפקידו.

חוויית משתמש:

- **ממשק משתמש אינטואיטיבי:** המערכת תעוצב כך שהממשק יהיה פשוט ואינטואיטיבי, כדי לאפשר למשתמשים חדשים להסתגל במהירות ולבצע את המשימות הנדרשות בקלות וביעילות.
- **הוראות הפעלה:** כתיבת מסמך המהווה הוראות לשימוש במערכת.

זמינות וניידות:

- **זמינות באינטרנט:** המערכת תעלה לכתובת אינטרנטית ותהיה זמינה לכל אדם עם גישה לאינטרנט מכל דפדפן.

4.2 אילוצי פלטפורמה

הפיתוח של צד השרת במערכת יתבצע ב-Spring boot בשפת תכנות Java, כאשר את צד הלקוח נבצע ב-React.js תוך שימוש בשפת JS לצורך התקשורת עם השרת.

4.2.1 אילוצי הנדסת תוכנה

המערכת אינטראקטיבית, עבור הדגמת הדמו נשתמש בנתונים אמיתיים של בעלי התפקידים בעמותה, כאשר בעת ההדגמה אולי נזין נתונים חדשים כדי להדגים את כלל הפונקציונליות במערכת.

4.3 הגבלות ומגבלות מיוחדות

טיב המערכת יימדד באופן הטמעתה בקרב חברי העמותה, לצורך זה נדגים את המערכת למנכ"לית העמותה לעיתים דחופות במהלך הפיתוח כדי שהמערכת תהיה בדיוק כפי שמצפה ושתוכל לגבש הבנה עליה. בנוסף, לאחר הוצאת המערכת לשימוש נהיה זמינים לעזרה לחברי העמותה המשתמשים בה וגם נהיה פתוחים לשינויים במערכת שייקלו עליהם.

פרק 5 – ניתוח סיכונים

למערכת עלולות להיות מספר סיבות להיכשל:

הטמעה: הסיכון הוא שהטמעת המערכת בעמותה לא תעבוד כמצופה, העמותה עובדת כרגע במתכונת WhatsApp ושינוי קיצוני עלול לגרור אנטגוניזם מצד חברי העמותה, שחלקם ללא רגע טכנולוגי וכנראה יעדיפו להישאר במתכונת עבודה שהם רגילים אליה. כדי להעביר חלק יותר את המעבר, נבנה מערכת אינטואיטיבית ונוחה לשימוש תוך הקפדה על מפגשים קבועים עם צוות העמותה כדי לבצע התאמה מרבית לצרכיה. לאחר הצגת ה-prototype להנהלת העמותה נהיה זמינים לשינויים ותמיכה טכנית לחברי העמותה.

עלויות: הסיכון נובע מכך שהחזקת database, שרת וכתובת אינטרנטית כרוכות לעיתים בתשלום. העמותה אינה ענקית כך שעלות גבוהה מדי עלולה להוות מכשול. לשם זה נשתמש בפלטפורמות זולות ככל הניתן ונשתדל להיאחז בשלב החינמי בכל אחת. לשם הדוגמה המערכת תנקה מדי חודש מידע מהזיכרון על מנת לא להחזיק מידע מיותר.