

Specyfikacja Wymagań Systemowych

System do rejestracji na zajęcia sportowe (BeFit)

Spis treści

1 Wstęp.....	1
1.1 Charakterystyka i cele systemu Befit.....	1
2 Prawa autorskie	1
2.1 Autorzy	1
2.2 Warunki licencyjne do oprogramowania	1
3 Specyfikacja wymagań	2
3.1 Tabela funkcjonalności - Wymagania funkcjonalne.....	2
3.2. Tabela funkcjonalności - Wymagania нефункционалне.....	4
4 Architektura systemu.....	5
4.1 Architektura rozwoju.....	5
4.2 Architektura uruchomienia	5

1. Wstęp

Celem dokumentu jest przedstawienie specyfikacji wymagań systemowych dla systemu do rejestracji na zajęcia sportowe BeFit, obsługującego Portal BeFit oraz strony ośrodków sportowych.

1.1. Charakterystyka i cele budowy systemu

System został przygotowany w celu umożliwienia potencjalnym użytkownikom internetowej rejestracji na zajęcia sportowe w wybranym przez nich ośrodku sportowym.

System BeFit składa się z Portalu BeFit na stronie internetowej oraz aplikacji mobilnej BeFit. Zarówno z Portalu BeFit oraz aplikacji, osoby chcące zapisać się na zajęcia sportowe mogą rejestrować się do systemu zajęciowego i w nim zapisywać się na wybrane zajęcia w konkretnej grupie (początkujący, średniozaawansowany i zaawansowany). Po zapisaniu się na zajęcia sportowe istnieje możliwość dodania wydarzenia do kalendarza.

Na swoim koncie na bieżąco mogą śledzić harmonogram zajęć dla poszczególnych grup, cennik oraz sprawdzać najważniejsze informacje wprowadzane przez administratorów (pracowników ośrodków sportowych). Na swoim profilu użytkownik będzie mógł sprawdzić statystyki uczestnictwa w treningach. System pozwala również na dokonywanie płatności on-line w celu opłacenia zajęć.

W czasie trwania rejestracji, na 24 godziny przed rozpoczęciem zajęć sportowych, użytkownik może zrezygnować z zajęć bez żadnych opłat. System będzie rozpatrywał tylko stan końcowy deklaracji, w momencie zamknięcia rejestracji. W przypadku, gdy uczestnik będzie chciał zrezygnować z zajęć na mniej niż 24 godziny przed rozpoczęciem się zajęć, podczas kolejnego zapisu na zajęcia sportowe będzie musiał wnieść dodatkową opłatę w wysokości 10 zł.

2. Prawa autorskie

2.1. Autorzy

Autorem dokumentu jest Klaudia Juszczyk.

2.2. Warunki licencyjne do oprogramowania.

Licencja Creative Commons: Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-SA 4.0). Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.

3. Specyfikacja wymagań

3.1 Tabela funkcjonalności - wymagania funkcjonalne

Identyfikator	Nazwa	Opis	Priorytet
1	Kalendarz – ustalanie grafiku zajęć	Terminarz zajęć sportowych, który daje prowadzącym zajęcia możliwość otworzenia zapisów na zajęcia indywidualne i zajęcia grupowe	1
2	Uprawnienia	Możliwość przyznania indywidualnych uprawnień dostępu do danych, terminarzy i modułów systemu (np. trenerom personalnym)	1
3	Wyjątki dostępności	Możliwość dodania urlopu dla pracownika lub wyłączenie z możliwości rezerwacji wskazanego zasobu w dowolnym zakresie dni	1
4	Skrzynka na powiadomienia	Powiadomienia wysyłane użytkownikom z wybranych przez nich ośrodków sportowych	3
5	Powiadomienia SMS	Wysyłka smsów w celu przypomnienia klientom o nadchodzących zajęciach oraz potwierdzenia zapisów	3
6	Raporty	Możliwość wygenerowania raportów dotyczących popularności zajęć i najważniejszych danych o klientach	2
7	Moduł promocji	Możliwość uruchomienia promocji w ramach pewnych warunków (duża liczba wolnych miejsc w czasie 3 godzin przed zajęciami)	3

8	Rejestracja/logowanie	Możliwość utworzenia konta na portalu/w aplikacji przez użytkownika oraz późniejsza możliwość logowania	1
9	Profil użytkownika	Możliwość wpisania danych personalnych przez użytkownika, dodania zdjęcia, FAQ	1
10	Kalendarz – rejestracja na zajęcia	Przejrzysty harmonogram zajęć, który pozwala klientom na zapisanie się na zajęcia indywidualne/grupowe (widok: data, godzina, sala, prowadzący zajęcia, informacja o liczbie wolnych miejsc oraz liście rezerwowej)	1
11	Filtrowanie zajęć	Możliwość filtrowania zajęć po wybranych kategoriach (ośrodek sportowy, rodzaj zajęć, poziom trudności, godzina, instruktor)	2
12	Dodanie zajęć do kalendarza	Możliwość dodania zarezerwowanych zajęć do prywatnego kalendarza klienta	2
13	Płatności online	Wbudowany system płatności online, pozwala klientom opłacić wybrane zajęcia	1
14	Odwołanie zajęć	Opcja odwołania zajęć dostępna 24h przed rozpoczęciem zajęć	1
15	Dodanie karty sportowej	Możliwość dodania karty sportowej (np. Multisport) do portalu/aplikacji	3
16	Czat	Możliwość korespondencji z trenerem personalnym/ dietetykiem w ramach pakietu premium	2
17	Polecenia	Możliwość wygenerowania indywidualnego kod użytkownika do przekazywania znajomym w celu otrzymania zniżki na zajęcia	3
18	Statystyki	Statystyki dotyczące liczby odbytych treningów widoczne w Portalu BeFit oraz aplikacji użytkownika	2

3.2. Tabela funkcjonalności - wymagania niefunkcjonalne

Identyfikator	Nazwa	Opis	Priorytet
1	Bezpieczeństwo	System jest zabezpieczony przed nieautoryzowanym dostępem	1
2	Dostępność	Aplikacja ma być dostępna w systemie 24/7/365	1
3	Użyteczność	System jest łatwy w obsłudze i zrozumiały, interfejs jest przejrzysty	1
4	Weryfikacja	System jest zgodny ze wszystkimi obowiązującymi przepisami i regulacjami.	1
5	Wsparcie	W razie problemów z systemem/aplikacją użytkownicy mogą zgłaszać swoje błędy poprzez stronę internetową BeFit	1
6	Kompatybilność	System jest kompatybilny z aplikacją	1
7	Wydajność	System obsługuje 10 tys. użytkowników jednocześnie bez pogorszenia wydajności	2
8	Konserwacja	System jest łatwy w utrzymaniu i aktualizacji	3
9	Skalowalność	System ma możliwość skalowania w górę lub w dół	3

4. Architektura systemu

4.1 Architektura rozwoju

System zarządzania relacyjnymi bazami danych	Oracle Database
Back-end	Python 3.10, Django
Front-end	HTML 5, SASS, JavaScript, React
Chmura	Microsoft Azure (Usługa Oracle Database Service dla Azure)
Kontrola wersji	Git ze zdalnym repozytorium na Githubie

4.2 Architektura uruchomienia

Środowisko programistyczne	Visual Studio Code
----------------------------	--------------------