

## 7 Hasierako Betekizunak

Kapitulu honetan proiektuaren hasierako betekizun funtzionalak eta ez-funtzionalak azaltzen dira. Gainera, sistemak izan behar dituen kalitate ezaugarriak eta sistemaren interfazeen ezaugarriak deskribatzen dira.

### 7.1 Betekizun Funtzionalak

Betekizun funtzionalek sistemaren beharrak eta horiek betetzeko ezaugarriak finkatzen dituzte. 7.1. Taulan datu horiek ikus daitezke lehentasunarekin batera. Betekizun hauek goi-mailan definitu dira, aurrerago zehaztuko da gehiago bakoitzaren inguruan.

Beharra	Ezaugarriak	Lehentasuna
Software garapeneko prozesuaren definizioa	Software garapeneko prozesuen metaeredua definitu. Gutxienez OpenUP metodologiaren eredua definitu. Metodologia gehiagoren ereduak definitu.	Altua
Editore grafikoa eta testuala	Metaeredua erabiliz ereduak aldatzeko editore grafikoa sortu. Testu editorea sortu metaeredua erabiliz. Editoreen arteko bateragarritasuna bermatu.	Altua
Prozesuaren datu-basea	Prozesuen informazioa gordeko duen datu-basea definitu. Datu-basean datuak gorde.	Altua
Prozesuaren webgunea	Web interfazea garatu. Web kodea garatu. Webgunea zerbitzari batean jarri.	Altua

7.1. Taula. Hasierako betekizun funtzionalak.

### 7.2 Betekizun Ez-Funtzionalak

Betekizun ez-funtzionalak sistemaren funtzionalitateekin zuzenean erlazionatuta ez dauden betebeharrak deskribatzen dituzte. 7.2. Taulan betekizun ez-funtzionalak eta horien lehentasuna ikus daiteke. Orokorrean, betekizun funtzionalek baina lehentasun txikiagoa dute, sistemaren funtzionamendurako ez baitira ezinbestekoak.

Betekizuna	Lehentasuna
Dokumentazioa eta proiektuaren webgunea CCII estandarren arabera.	Altua
Proiektuan OpenUP metodologia jarraitzea.	Altua
Garapen prozesua metodologia eta estandarrek esaten duten moduan eratzea.	Altua
Erreminta, metodologia eta ezagutzaren aldetik eman daitezkeen aldaketen aurrean, soluzioa malgua eta egokigarria izatea.	Ertaina
Proiektuaren garapenerako doakoak eta libreak diren tresnak erabiltzea.	Ertaina
Proiektuko osagaien dokumentazioa eta eskuliburuak	Ertaina

7.2. Taula. Hasierako betekizun ez-funtzionalak.

## 7.3 Sistemaren Ezaugarriak

---

Software kalitatearekin erlazionatutako URPS ezaugarriak deskribatuko dira. Garrantzitsua da argi edukitzea sistemak izan behar dituen kalitate ezaugarriak.

### 7.3.1 Erabilgarritasuna

Sistemak erabilgarritasun altua izango du, erabiltzeko, ikasteko eta memorizatzeko erraza izango da. Ez da ikastarorik beharko aplikazioa erabili ahal izateko, software talde bateko kideentzat intuitiboa izango denez erraz ikasiko baitute. Hala ere, sistemak erabiltzailea laguntzeko eskuliburuak izango ditu, erabiltzaileak zalantzak dituenean kontsultatu ahal izateko.

### 7.3.2 Fidagarritasuna

Sistemak fidagarritasun altua izango du. Honek esan nahi du ia beti eskuragarri egon behar duela, hutsegiteek eragin txikia izan behar dutela eta hauetatik azkar berreskuratuko dela. Fidagarritasuna bermatzeko, sistema monitorizatuko da arazo potentzialak azkar identifikatu eta ekiditeko.

### 7.3.3 Errendimendua

Sistemak errendimendu altua izango du. Honek esan nahi du erantzun denbora azkarra edukiko duela eta aldi berean hainbat konexio onartuko dituela. Hasieratze eta amaitze denbora ere azkarra izango da. Horretarako, garrantzitsua izango da zerbitzariak ahalmen nahikoa izatea.

### 7.3.4 Mantengarritasuna

Sistemak mantengarritasun altua izango du, hau da, instalatzeko, konfiguratze, eguneratzeko eta mantentzeko erraza izango dela. Erabiltzaileek web bidez erabiliko dute sistema, eta beraz ez dute ezer instalatu beharrik izango. Instalazioa, eguneratzeak eta mantenua zerbitzarian egingo dira.

## 7.4 Sistemaren Interfazeak

---

Sistemaren erabiltzaile interfazeen ezaugarri garrantzitsuak deskribatuko dira. Sistemaren interfazeak egokiak izatea ezinbestekoa da erabiltzailearen esperientzia ona izateko.

### 7.4.1 Itxura eta Sentsazioa

Orrialdean erabilitako kolore eta itxurari dagokionez, koloreak kontuz aukeratuko dira irakurgarritasuna bermatzeko. Gainera, kontzeptuak OpenUP prozesuan erabiltzen diren antzeko koloreekin adieraztea izango da helburua, lortura errazagoa izan dadin. Erabiliko diren menuak eta aukerak software proiektuetan aritzen direnentzat ulerterrazak eta ezagunak izan behar dira.

### 7.4.2 Diseinu eta Nabigazio Betekizunak

Nabigazio menuan funtzionalitate nagusiak bilduko dira, eskuragarri egon daitezen. Menuan agertzen diren aukerak erabiltzaile motaren arabera izango dira, eta menua atzigarria izan behar du edozein momentutan. Sistemaren atal desberdinak modu egokian antolatuta egongo dira. Sistema *responsive* izango da, pantailaren tamainaren arabera itxura automatikoki aldatuko da.

### 7.4.3 Trinkotasuna

Interfazeak trinkotasuna mantendu beharko du, itxuraz berdinak diren elementuek funtzionalitate antzekoa izan behar dute. Gainera, interfazeetako elementuek ohiko portaera izango dute, erabiltzaile gehienentzat beste sistemetatik ezaguna dena.

### 7.4.4 Erabiltzailearen Pertsonalizazio Betekizunak

Ez da aurreikusten erabiltzailean pertsonalizazio aukerarik izatea. Baliteke, interfazearen itxura edo hizkuntza aldatzeko aukeraren bat gehitzea.