

Требования к проекту

1 Введение

Конечной целью данного проекта будет являться разработка бота для автоматического выставления карточек на торговой площадке Steam. После минимальных взаимодействий пользователя с торговой площадкой бот будет взаимодействовать с веб браузером посредством Selenium WebDriver и выставлять карточки на продажу в автоматическом режиме.

2 Требования пользователя

2.1 Программные интерфейсы

Взаимодействие будет происходить с сайтом store.steampowered.com

2.2 Интерфейс пользователя

После запуска данного приложения появится форма с кнопкой открытия браузера на необходимом сайте. После этого необходимо будет произвести вход в систему и переход к торговой площадке. Также в форме есть поле для ввода надбавки к минимальной цене данной карточки и есть 3 кнопки: начать продажу, окончить продажу и закрыть приложение.

2.3 Характеристики пользователей

Данное приложение рассчитано на людей, которые вовлечены во внутриигровые покупки. Простота приложения позволит воспользоваться им без долгого обучения в обращении с программой. Ориентированно на людей 12-35 лет, т.к. по статистике именно в этом возрастном промежутке наибольшее количество геймеров.

2.4 Предположения и зависимости

Может существовать необходимость ручного выбора отображения только коллекционных предметов на торговой площадке. Также для мгновенной продажи необходимо будет подтвердить факт выставления на торговую площадку в мобильном приложении Steam.

3 Системные требования

Достаточными для корректной работы данного приложения будет являться наличие ОС Windows и веб браузера Chrome, Mozilla или Opera.

3.1 Функциональные требования

Основные функции

- Выставление наценки на продажу карточки (в зависимости от минимальной текущей цены)

- Выставление карточек на торговую площадку

3.2 Нефункциональные требования

3.2.1 АТТРИБУТЫ КАЧЕСТВА

3.2.1.1 Требования к удобству использования,

Произведение торговых операций в 3 операции (открыть браузер, выставить цену, начать продажу)

3.2.2 Внешние интерфейсы

Все функциональные элементы пользовательского интерфейса имеют названия, описывающие действие, которое произойдет при выборе элемента

3.2.3 Ограничения

Реализация приложения на языке программирования C#.