Требования к проекту

1 Введение

Конечной целью данного проекта будет являться разработка бота для автоматического выставлени 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 АТРИБУТЫ 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 С#.