

Факултет по математика и информатика  
Софийски университет „Св. Климент Охридски“



## ***Honey***

Система за социална комуникация

Изготвил: Моника Шопова

ф.н. 61602, СИ

## Съдържание

1. Въведение.....	3
1.1. Предназначение на документа.....	3
1.2. Общо описание.....	3
1.3. Перспективи.....	3
2. Групи и изисквания .....	3
2.1. Основни групи потребители в системата .....	3
2.1.1. Нерегистриран потребител .....	3
2.1.2. Регистриран потребител.....	3
2.2. Целева група .....	3
2.3. Анализ на нуждите на потребителите.....	4
3. Функционални изисквания.....	4
3.1. Нерегистрирани потребители.....	4
3.2. Регистрирани потребители .....	4
4. Нефункционални изисквания.....	5
4.1. Availability.....	5
4.2. Performance .....	5
4.3. Security .....	5
4.4. Scalability and Modifiability.....	5
4.5. Usability .....	5
5. UML Diagrams.....	7
5.1. Use-case .....	7
5.1.1. Нерегистриран потребител .....	7
5.1.2. Регистриран потребител.....	7
5.2. Activity diagrams.....	9
5.2.1. Регистрация.....	9
5.2.2. Добавяне на потребител като приятел .....	10
6. Потребителски случаи .....	11
7. Терминологичен речник.....	12

## 1. Въведение

### 1.1. Предназначение на документа

Документът комбинира няколко основни компонента: служи като основа и ръководство в процеса на планиране, дизайн и изработка на уеб приложението Honeу. Съдържа подробна информация за функционалността, посредством която може да се изготвят тестови сценарии и потребителско ръководство.

### 1.2. Общо описание

Honeу е система за социална комуникация, която позволява споделянето на различни мнения от потребителите, както и присъединяването към групи от хора с еднакви интереси. Едно от главните възможности на системата е осъществяването на пряка комуникация – чрез чат (писане на съобщения между потребителите) и чрез видео разговор (достъпвайки камерата и микрофона на потребителите).

Всеки потребител има потребителски профил, в който може да споделя информация за себе си, да добавя своя профилна снимка, информация относно групи, в които членува, както и списък с хората, които е добавил като приятели. Всеки потребител има Начална страница, на която получава информация за последните мнения и новости свързани с неговите приятели.

### 1.3. Перспективи

Някои от основните бизнес предимства на системата са следните ползи за потребителите:

- Свобода на словото – всеки потребител може да изразява своето мнение свободно
- Помага на потребителите да научават нови неща
- Сближава потребителите

## 2. Групи и изисквания

### 2.1. Основни групи потребители в системата

#### 2.1.1. Нерегистриран потребител

Нерегистрираният потребител (достъп до системата по подразбиране) може само да види рекламния клип на системата и да се регистрира.

#### 2.1.2. Регистриран потребител

Регистрираният потребител може да публикува мнения, да коментира мнения, да отбелязва мнения като Харесвани или Не харесвани, да добавя приятели, да се присъединява в групи, да създава групи, да започва чат и видеоразговор.

### 2.2. Целева група

В целевата група се включват всички хора с компютърна грамотност. Очаква се това да са предимно хора на възраст между 16 и 60 години. Поради големия обхват е нужно приложението да е насочено към обикновения потребител, лесно за използване, с friendly интерфейс.

Приложението трябва да привлича потребители както с функционалност, така и с интересна графична среда.

### 2.3. Анализ на нуждите на потребителите

Вече хората прекарват повече от половината си ден пред компютъра. Това малко или много ги откъсва от света и комуникацията с други човешки същества.

Затова и е нуждата от поява на социални мрежи (Social Networks).

Социалните мрежи спомагат за по-лесното изграждане на връзки между хората, които споделят еднакви интереси като бизнес, музика, идеи, каузи, интереси, хобита и др. или търсят едни и същи неща.

## 3. Функционални изисквания

### 3.1. Нерегистрирани потребители

- Системата позволява на нерегистрираните потребители да се регистрират. Потребителят въвежда своите имена, валиден email и парола. Ако информацията е коректна, на въведения email се изпраща линк за потвърждение, който потребителят трябва да отвори.

### 3.2. Регистрирани потребители

- Регистрираните потребители могат да влязат в профила си. Потребителят избира бутона Влез в профила и въвежда своите потребителско име и парола.
- Регистрираните потребители могат да търсят други потребители. Потребителят въвежда името или част от името на човека, когото иска да намери в полето за търсене и избира бутона Търсене.
- Регистрираните потребители могат да разглеждат профили на други потребители. Потребителят избира профил на потребител, който го интересува. Ако не е добавен в списъка с приятели, то няма да може да достъпи пълния му профил.
- Регистрираните потребители могат да добавят други потребители като Приятели. Потребителят избира бутона „Добави приятел“ на даден потребителски профил. Изчаква се потвърждение от добавения потребител.
- Регистрираните потребители могат да започват чат с определен потребител. Потребителят избира потребител, с когото иска да проведе разговор (чрез съобщения) и избира бутона Чат.
- Регистрираните потребители могат да започват видеоразговор с определен потребител. Потребителят избира потребител, с когото иска да проведе видео разговор и избира бутона Видео разговор.
- Регистрираните потребители могат да търсят групи. Потребителят въвежда името или част от името на това, което го интересува(хоби, интерес, работно място и т.н.) в полето за търсене и след това избира бутона Търсене.

- Регистрираните потребители могат да се присъединяват към групи.  
Потребителят избира желаната група и избира бутона „Присъедини се“. Изчаква се потвърждение от администратора на групата (потребителят, който я е създал).
- Регистрираните потребители могат да редактират профила си.
- Регистрираните потребители могат да добавят публикации в профила си.  
Потребителят отваря своя потребителски профил. Най-отгоре има поле за писане, в което въвежда своето мнение. Избира бутона Сподели.
- Регистрираните потребители могат да добавят публикации в групи, в които членуват.
- Регистрираните потребители могат да коментират публикации.  
Потребителят избира бутона Добави коментар под някоя публикация и въвежда своя коментар в полето.
- Регистрираните потребители могат да гласуват за публикации.  
Потребителят избира бутона, представляващ вдигнат палец (и отдолу на него пише Харесвам), или бутона, представляващ палец, сочещ надолу (и отдолу на него пише Не харесвам).
- Регистрираните потребители могат да създават групи.

## 4. Нефункционални изисквания

### 4.1. Availability

Нoney работи при достъп на интернет. Системата трябва да функционира поне 95% от времето. Трябва да може да обслужва едновременно до 100 логнати потребителя без нарушение на качеството на услугата.

### 4.2. Performance

Системата трябва да реагира за около няколко секунди за всички прости операции(навигация по екраните, работа с менютата, активиране на хипер-връзки).Времето за отговор за по-сложни запитвания (при зададено търсене) от потребителя не трябва да надминава 10 секунди.

### 4.3. Security

Механизмът за даване на достъп до системата трябва да блокира опити за влизане с неверни данни и също така да е предпазена от SQL Injection.

### 4.4. Scalability and Modifiability

За да бъде една система лесно разширяема (и променяема), функционалностите ѝ трябва да са разпределени по модули така, че да се поддържа семантична свързаност в рамките на даден модул. Целта е да се локализируют промените – да се намали броят на модулите, които се засягат при дадена промяна или добавяне на нова функционалност. Тоест, да има разпределение на отговорностите.

### 4.5. Usability

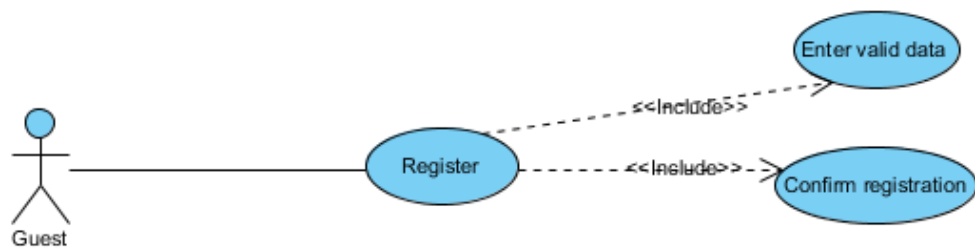
Потребителският интерфейс трябва да е лесно достъпен и приятелски проектиран. Информацията на екраните трябва да е подредена, групирана, лесна и интуитивна за ползване.



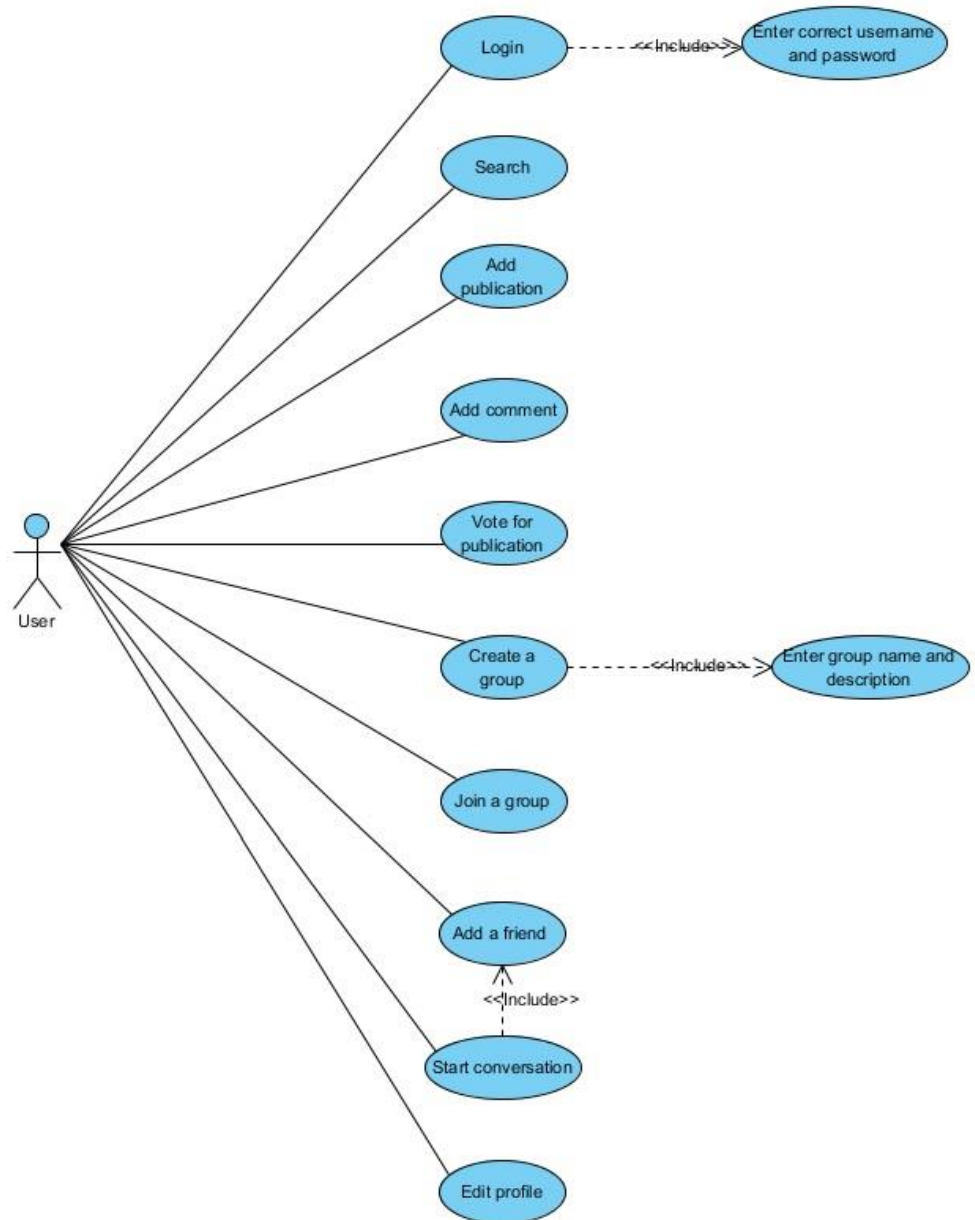
## 5. UML Diagrams

### 5.1. Use-case

#### 5.1.1. Нерегистриран потребител



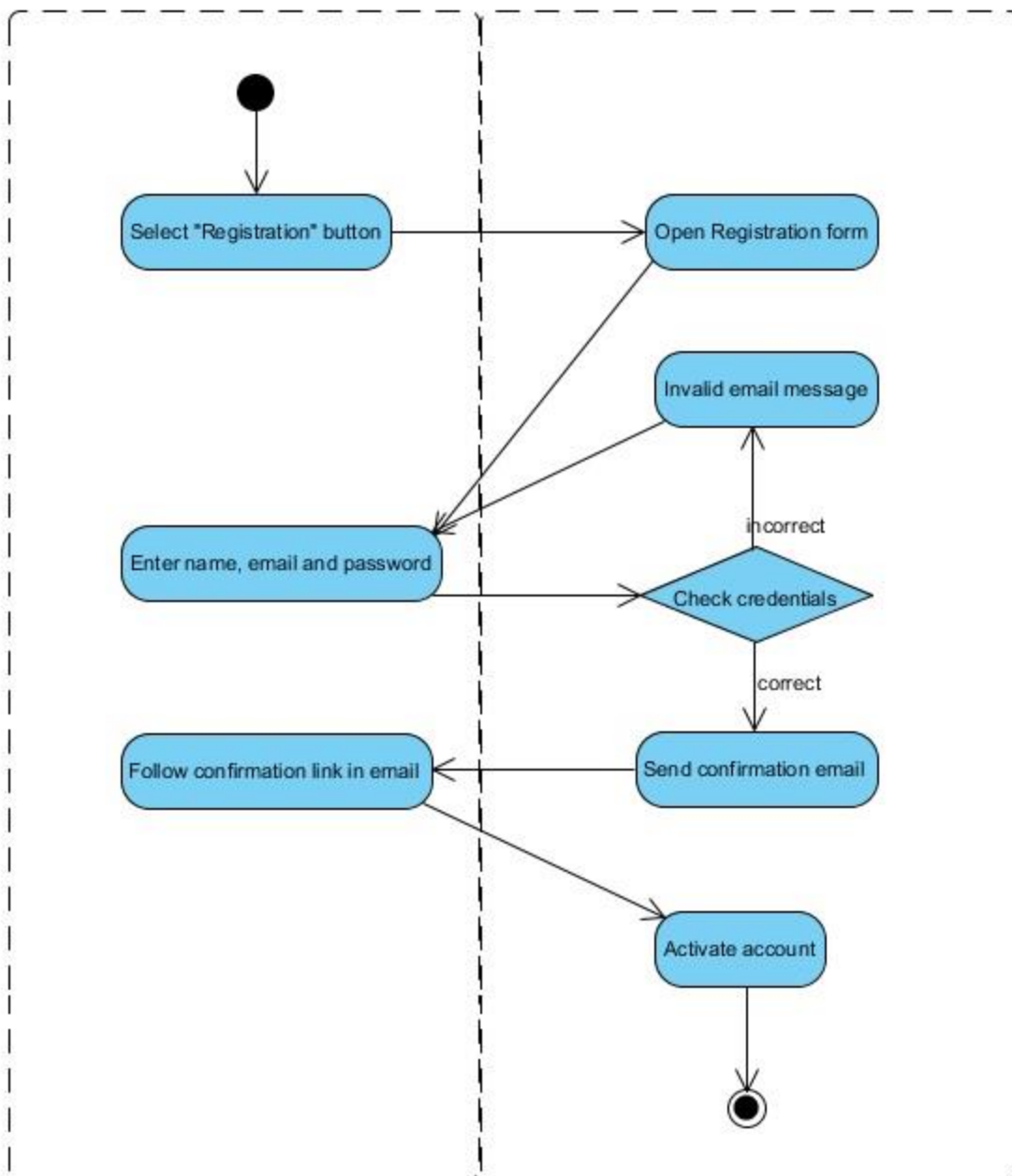
### 5.1.2. Регистриран потребители



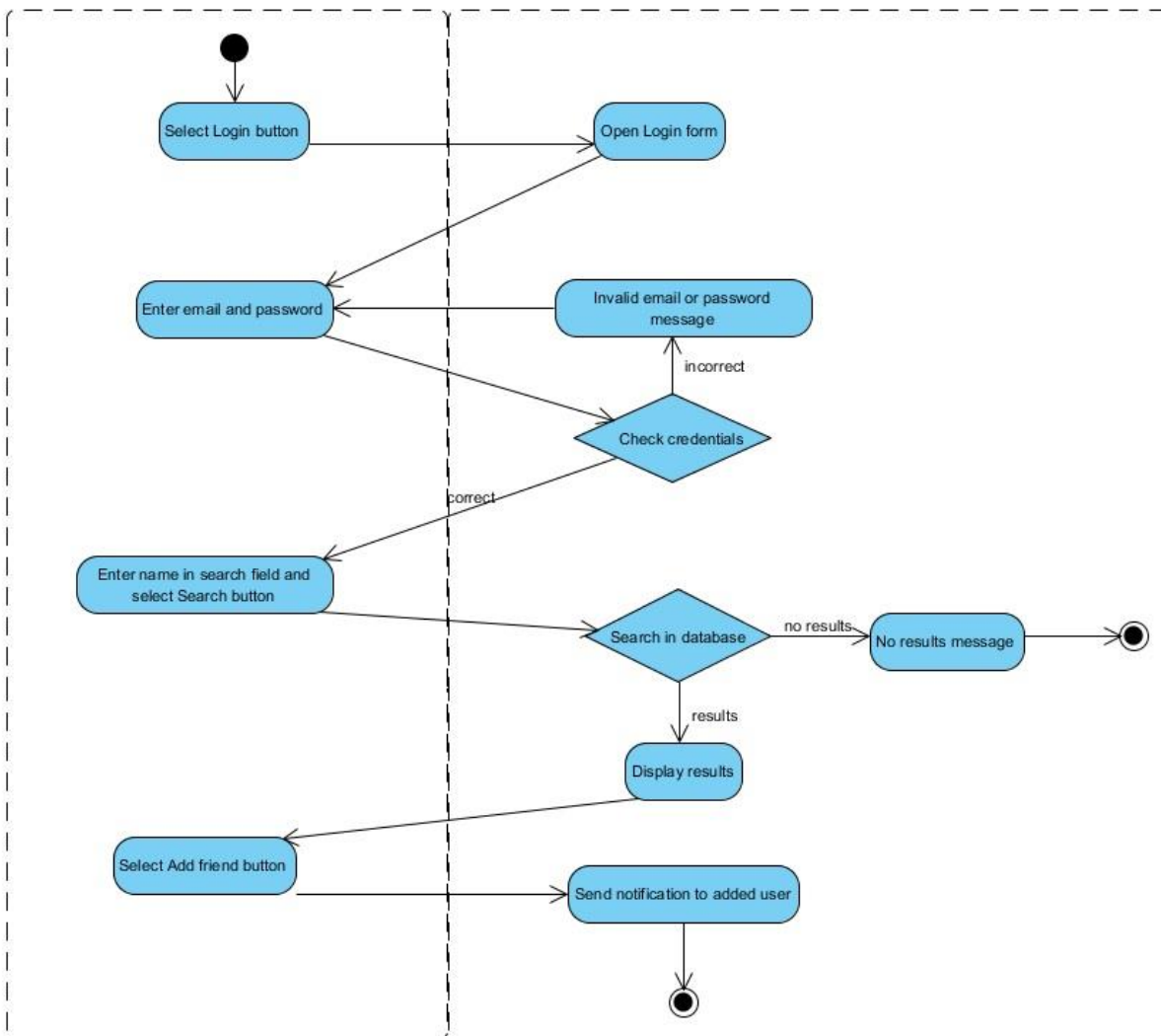


## 5.2. Activity diagrams

### 5.2.1. Регистрация



### 5.2.2. Добавяне на потребител като приятел



## 6. Потребителски случаи

1. Кратко описание на потребителските случаи (Use cases)		
Име на потребителския случай	Кратко описание (Brief Descriptions)	Кратко описание на актьорите (Actor Brief Descriptions)
1.1. Регистрация	Потребителят въвежда желаното потребителско име, валиден email и парола. На въведения email е получил линк за потвърждение, който трябва да отвори.	Потребител - нерегистриран Системата
1.2. Влизане в потребителския профил	Потребителят избира бутона Влез в профила и въвежда своите потребителско име и парола.	Потребител – регистриран Системата
1.3. Редактиране на потребителския профил	Потребителят отваря потребителския си профил и избира бутона Редактиране на профил. След това въвежда или променя информация за себе си – име, рождена дата, интереси, взаимоотношения, занимания и т.н.	Потребител – регистриран Системата
1.4. Търсене на потребител	Потребителят въвежда името или част от името на човека, когото иска да намери в полето за търсене и избира бутона Търсене.	Потребител – регистриран Системата
1.5. Търсене на група	Потребителят въвежда името или част от името на това, което го интересува(хоби, интерес, работно място и т.н.) в полето за търсене и след това избира бутона Търсене.	Потребител – регистриран Системата
1.6. Разглеждане на профил	Потребителят избира профил на потребител, който го интересува. Ако не е добавен в списъка с приятели, то няма да може да достъпи пълния профил.	Потребител – регистриран
1.7. Споделяне на мнение	Потребителят отваря своя потребителски профил. Най-отгоре има поле за писане, в което въвежда своето мнение. Избира бутона Сподели.	Потребител – регистриран
1.8. Добавяне на коментар за мнение	Потребителят избира бутона Добави коментар до някое мнение и въвежда своя коментар в полето.	Потребител - регистриран
1.9. Гласуване за мнение	Потребителят избира бутона, представляващ вдигнат палец (и отдолу на него пише Харесвам), или бутона, представляващ палец, сочещ надолу (и отдолу на него пише Не харесвам).	Потребител - регистриран
1.10. Присъединяване към група	Потребителят избира група, към която иска да се присъедини и натиска бутона Присъедини	Потребител - регистриран

	се. Очаква се отговор от администратора на групата (потребителят, който я е създал).	
<b>1.11. Започване на чат</b>	Потребителят избира потребител, с когото иска да проведе разговор (да си пише) и избира бутона Чат.	Потребител - регистриран
<b>1.12. Започване на видеоразговор</b>	Потребителят избира потребител, с когото иска да проведе видео разговор и избира бутона Видео разговор.	Потребител - регистриран

## 7. Терминологичен речник

- **SQL Injection** – атака, при която вредоносен код се вмъква в ред, който се предава към екземпляр на SQL Server за синтактичен анализ и изпълнение. Основната форма на атака по метода SQL Injection е чрез директно вмъкване на код в потребителски входни променливи, които се обединяват с SQL команди и се изпълняват.