
Software Requirements Specification

pentru

Aplicație de tip food delivery

Version 1.0 approved

Prepared by: Jardă Maria-Elisabeta

Gîza David-Noel

Moroșanu Radu-George

Țiganaș Ștefan-Gabriel

Universitatea Tehnica “Gheorghe Asachi” Iasi

20.05.2021

Cuprins

Cuprins	ii
Revision History	ii
1. Introducere	1
1.1 Scop si utilizare.....	1
1.2 Conventii document.....	1
1.3 Cui i se adreseaza acest document?.....	1
1.4 Sfera produsului.....	1
1.5 Referinte	1
2. Descriere Generala	2
2.1 Perspectiva produsului	2
2.2 Functionalitatea produsului.....	2
2.3 Clase de utilizatori si caracteristici.....	2
2.4 Mediu/sistem de operare	2
2.5 Design si constrangeri de implementare.....	2
2.6 Documentatia utilizatorului	3
3. Descriere interfata	3
3.1 Interfata cu utilizatorul	3
3.2 Interfata Hardware	3
3.3 Interfata Software	3
3.4 Interfata de comunicare/retea	3
4. Caracteristici de sistem	3
5. Cerinte nonfunctionale	4
5.1 Cerinte de performanta	4
5.2 Cerinte de siguranta.....	4
5.3 Cerinte de securitate	4
5.4 Atribute de tip calitatea software-ului	4
5.5 Reguli de scriere a documentatiei si a codului.....	4
6. Alte cerinte.....	4

Revision History

Name	Date	Reason For Changes	Version

1. Introducere

1.1 Scop si utilizare

Aplicatia de tip food delivery are scopul de a facilita plasarea comenzilor livrabile prin curier, de la diferite restaurante. Meniul este preluat de la fiecare restaurant astfel incat cei care folosesc aplicatia sa poata plasa sau sterge comezni. Dupa ce comanda a fost preluata, curierul se va loga in contul aplicatiei si va primi informatii cu privire la ce va trebui sa livreze.

1.2 Conventii

Acest document este realizat urmand standardele IEEE de editare pentru software development. Standardul defineste editarea formala a documentului incluzand adresarea la persoana a III-a, exprimarea concisa si corecta din punct de vedere gramatical.

1.3 Cui i se adreseaza acest document?

Documentul este adresat tuturor categoriilor de varste, astfel incat acestia sa isi poata comanda diferite produse din meniurile restaurantelor prezente in aplicatie, fara a se deplasa fizic la sediul restaurantelor. Interfata cu utilizatorul este simpla si usor de folosit, astfel incat sa nu existe probleme pentru nici un fel de categorie de varsta. De asemenea, pasii si butoanele prezente in interfata sunt simple si concise, pentru o placuta utilizare a aplicatiei.

1.4 Sfera produsului.

Momentan aplicatia poate fi folosita doar de clienti pentru a plasa comenzi si de curieri pentru a primi informatii cu privire la comenzile pe care trebuie sa le livreze. Pe viitor aplicatia poate fi dezvoltata si utilizata chiar si de managerii de restaurante pentru achizitionare de produse necesare prepararii meniurilor din restaurantele lor.

O alta precizare este ca aplicatia poate rula pe orice calculator cu o putere de procesare mica/medie.

1.5 Referinte

<https://www.c-sharpcorner.com/article/working-with-panel-control-in-windows-forms/>
<https://www.mammamia.ro/ro>
<https://www.kfc.ro/>
<https://www.mcdonalds.ro/produse>
<https://www.taco-bell.ro/>

2. Descriere generala

2.1 Perspectiva produsului

Produsul reprezinta o aplicatie ce permite plasarea de comenzi online de la diferite restaurante. Exista o gama de patru restaurante de unde clientii pot alege sa comande. Fiecare restaurant are popriul sau meniu format dintr-o lista de produse din care se poate alege.

Totodata, daca se face o greseala la alegerea comenzii, aceasta poate fi stearsa.

2.2 Functionalitatile produsului

Funcțiile pe care Aplicatia de tip food delivery trebuie sa le execute pentru utilizatorii oarecare sunt:

- Plasare simpla de comenzi, utilizand meniul pus la dispozitie de fiecare restaurant
- Stergerea comenzilor in cazul in care a fost selectat un produs care nu se doreste a fi comandat.
- Urmărirea comenzilor ce trebuiesc livrate de catre curieri.

2.3 Clase de utilizatori si caracteristici

Aplicatia de tip food delivery poate fi utilizata de catre oricine doreste sa comande produse de la restaurant, intr-un mod simplu si rapid, fara deplasare fizica. Functionalitatea aplicatiei este simpla, astfel aceasta fiind de ajutor oricarei categorii de varste, chiar si pentru cei mai putin familiarizati cu mediul online

2.4 Mediu/Sistem de operare

Fiind construita in mediul de dezvoltare integrat Visual Studio 2019, aplicatia poate rula pe orice sistem de operare, fara nici o restrictie, de la Windows, pana la UNIX. Visual Studio 2019, sau orice versiune anterioara, poate fi descarcata gratuit de la urmatorul link:
<https://visualstudio.microsoft.com/downloads/>

2.5 Design si constrangeri de implementare

Avand in vedere ca aceasta aplicatie a fost construita drep proiect pentru disciplina Ingineria Programarii, disciplina studiata in anul III la Facultatea de Automatica si Calculatoare din cadrul Universitatii Tehnice „Gheorghe Asachi” din Iasi, nu exista niciun fel de constrangere, implementarea facandu-se dupa standardul de scriere a codului bazat pe recomandarile Microsoft pentru scrierea programelor C#.

2.6 Documentatia utilizatorului

Documentatia utilizatorului este valabila prin accesarea butonului help din interfata. Accesand acel buton, se va deschide un meniu help, continand informatii despre aplicatie si fiecare functionalitate

3. Descriere Interfata

3.1 Interfata cu utilizatorul

Interfata cu utilizatorul este simpla de accesat si totodata, are un design prietenos pentru o impresie placuta. La prima accesare se deschide un panou de logare unde utilizatorul sau curierul va trebui sa se logheze pentru a plasa comenzi, respectiv pentru a prelua comenzi. De asemenea, primul panou contine si doua butoane, unul pentru Help iar celalalt pentru a inchide aplicatia.

Al doilea panou contine butoane, care la apasare vor redirectiona clientul cate restaurantul de la care a ales sa comande. Astfel, mai exista inca 4 panouri pentru fiecare restaurant, de unde se pot plasa sau sterge comenzi, respectiv se poate reveni la pagina principala.

Ultimul panou este adresat curierilor, pentru a tine evidenta comenzilor pe care trebuie sa le livreze.

3.2 Interfata hardware

Din punct de vedere al echipamentului hardware, pentru a utiliza aplicatia, este nevoie de un calculator cu sistem de operare instalat, monitor pentru a interactiona vizual cu interfata, tastatura pentru a introduce datele de login si mouse pentru a selecta restaurantul de la care se va comanda, respectiv produsele alese pentru a fi livrate.

3.3 Interfata software

Pentru a putea rula aplicatia, este nevoie de Visual Studio 2019 sau orice versiune anterioara instalata pe calculator, programul fiind scris in C#.

3.4 Interfata de comunicare/retea

Aplicatia nu foloseste interfata de retea.

4. Caracteristici de Sistem

Caracteristicile de sistem sunt prezentate atat in documentata aplicatieie cat si in diagramele de clase prezente in documentatie.

5. Cerinte nonfunctionale

5.1 Cerinte de performanta

Aplicatia a fost construita in mediul de dezvoltare integrat Visual Studio 2019 si poate rula pe orice masina care detine un sistem de operare si este compatibila cu acesta, astfel, cerintele de performanta fiind minime

5.2 Cerinte de siguranta.

Pentru siguranta fiecarui utilizator, se recomanda ca numele si parola introduse la logare sa fie discrete, pentru a nu se produce comenzi din partea altor utilizatori.

5.3 Cerinte de securitate

La logare, aplicatia contine doar informatii de tip nume utilizator si parola, astfel fiecare utilizator logandu-se in mod unic. De asemenea curierul se logheaza pe aplicatie, pentru a vedea comenzile curente ce trebuie livrate, numele de utilizator is parola pentru acesta, fiind, de asemenea unice. Astel, nu se transimt informatii cu caracter personal, precum CNP sau serie si numar CI.

5.4 Atribute de tip calitatea software-ului.

Acest software a fost construit astfel incat sa nu existe niciun fel de „bug” iar cei care folosesc aceasta aplicatie sa aiba o experienta simpla, dar placuta, care sa ii indemne sa o foloseasca cat mai des, de ficare data cand sunt nevoiti sa plaseze comenzi de mancare de la diferite restaurante.

Totodata, aplicatia este felxibila, astfel incat, cei care au creat-o sa fie capabili sa dezvolte noi functionalitati cu usurinta, pastrand in acelasi timp simpla utilizare a software-ului.

5.5 Regului de scriere a documentatiei si a codului

Ca si standard de scriere a codului si a documentatiei, a fost folosit standardul bazat pe recomandarile Microsoft pentru scrierea programelor C#.

6. Alte cerinte

Appendix A: Model de analiza

Diagramele de clase sunt prezente in documentatia aplicatiei.