מפרט דרישות תוכנה - SRS

# מידע כללי

|  |  |
| --- | --- |
| שם הפרויקט: | Diff-sign |
| צוות הפרויקט | נבו סייג, איתי רוסו , רפאל מזוז, אדי אמויב, אוריה שושני |
| מסמכים מצורפים: |  |
| מסמכים קשורים: | הצעת פרויקט, תוכנית פיתוח ,דרישות, קישורים נוספים |
|  |  |
|  |  |

תוכן העניינים

[מידע כללי 4](#_Toc275493950)

[הסטורית שינויים 4](#_Toc275493951)

[1.הקדמה 5](#_Toc275493952)

[1.1מטרה 5](#_Toc275493953)

[1.2היקף 5](#_Toc275493954)

[1.3מילון מונחים 5](#_Toc275493955)

[1.4סקירה 5](#_Toc275493956)

[2.תרחישי שימוש – Use Cases – עשינו רק חצי 5](#_Toc275493957)

[3.סיפורי משתמשים – UserStories 7](#_Toc275493958)

[4.דרישות סביבה 7](#_Toc275493959)

[4.1דרישות חומרה 8](#_Toc275493963)

[4.2דרישות תוכנה 8](#_Toc275493964)

[4.3דרישות נוספות 8](#_Toc275493965)

[4.4ממשק משתמש – אב טיפוס 8](#_Toc275493966)

# 

# הסטורית שינויים

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| גרסה | תאריך | תיאור השינוי | מקור השינוי |
| 1.0 | ‏20/3/2016 | גרסה התחלתית | לא ישים |
|  |  |  |  |

# הקדמה

## מטרה

Diff-sign- הינו מוצר המספק למשתמש הקצה שירות שבאמצעותו יוכלו ללמוד את שפת הסימנים, המוצר הינו משחק המתפצל לשני מצבים:

1. מצב למידה – מאגר סרטונים המלמד את שפת הסימנים.
2. מצב משחק – משחק טריוויה.

המוצר יהיה זמין כאפליקציית רשת עבור מחשבים ותוגש כשירות שרת-לקוח.

המוצר בא לעזור בקושי בלמידת שפה חדשה, לגשר בין אנשים בעלי מוגבליות לבין אנשים ללא מוגבלוית וגמישות התקשורת בניהם. המוצר יאפשר לימוד באופן עצמאי לאנשים שלא מעוניינים ללמוד בקבוצה.

המשחק שובר את שיטת הלימוד המסורתית לתלמיד, לא דורש הורדת המשחק למחשב האישי וניתן לשחק מכל מקום.

מטרות (milestones)

1. יצירת database ובו מאגר סרטונים\תמונות (שיוצרות הנפשה) המלמדים מילים משמעותיות בשפת הסימנים.
2. בניית שלד האפליקציה.
3. אב טיפוס מתקדם בעל ממשק בסיסי בין המשתמש לאפליקציה
4. סיום הפרוייקט.

קהל היעד הינו ילדים אשר מעוניינים להכיר את עולמם של בעלי המוגבליות, אך מתאים לכל אדם בכל גיל המעוניין ללמוד את שפת הסימנים.

תיעוד המוצר יהיה בדף מקוון – [עמוד הפרוייקט](https://github.com/neviko/Diff-sign-project/wiki)

## היקף

המערכת מבוססת על צד שרת וצד לקוח.

צד הלקוח:

* יהווה את ממשק המשתמש עבור משתמש הקצה.
* ישלח בקשות לשרת
* יקבל וידע להציג למשתמש את תשובת השרת.

צד שרת:

* ניהול מסד הנתונים
* קבלת בקשות מהלקוח

החומרה הנדרשת:

* מחשב להרצת צד לקוח.
* שרת.
* חיבור אינטרנט זמין לשני הצדדים.
* מצלמה (במידה ונצטרך להמציא סרטונים המציגים את שפת הסימנים)

## מילון מונחים

**משתמש קצה**- לקוח המשתמש בשירות המערכת.

**מנהל -** משתמש קצה בעל הרשאות שינוי/הוספה למסד הנתונים.

**חבר צוות** – אדם שלקח חלק משמעותי בפיתוח המוצר.

**משתמש צופה –** משתמש שיכול לצפות בתכנים אך אינו מורשה לערוך אותו.

## סקירה

במסמך זה נסקור את אופן השימוש הצפוי בתוכנה, ומשם נסיק מהם הדרישות והיקף העבודה הצפוי.

מסמך זה הוא המשך של המסמכים המצורפים של אתחול הפרויקט והוא כולל גם את דרישות הקדם של התוכנה והחומרה הנדרשים ע"מ להשתמש במוצר המוגמר.

בנוסף , במסמך זה מוגדרות הדרישות העיקריות של המוצר וסקיצות ראשוניות של חלק ממשק המשתמש.

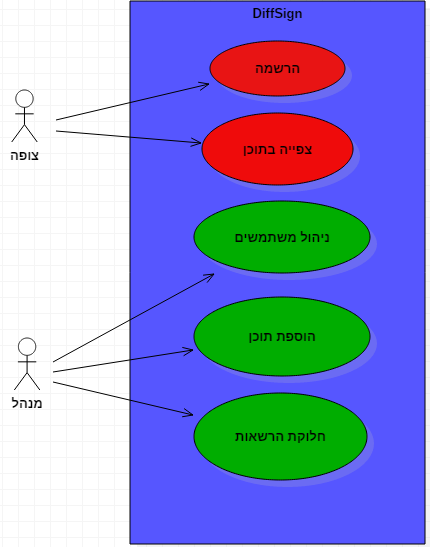
# תרחישי שימוש – Use Cases

תרחישי השימוש מהווים כלי לניתוח הדרישות והבסיס לטבלת הדרישות שעל בסיסה ימשיך פיתוח המוצר.

1. טבלת שחקנים ובעלי עניין ומטרותיהם

|  |  |
| --- | --- |
| שם שחקן | מטרות |
| מנהל | חלוקת הרשאות , הוספת תוכן , ניהול משתמשים |
|  |  |
|  |  |
| צופה | צפייה בתוכן, הרשמה. |
|  |  |
|  |  |

1. תרשים סיכום UML-י של תרחישי השימוש במערכת



1. תרחישי שימוש פורמאליים עיקריים
2. UC1 – עדכון מסד הנתונים

|  |  |
| --- | --- |
| שם התרחיש | UC1. עדכון מסד הנתונים |
| שחקו ראשי | מנהל |
| מטרה | מנהל מעוניין לעדכן את מסד הנתונים. |
| היקף ורמה | מערכת Diff-Sign . |
| בעלי עניין ואינטרסים | מנהל/שותף – עדכון מסד הנתונים |
| תיאור | המנהל נכנס למערכת לדף שונה ממשתמש רגיל המאפשר הוספה\הסרה של תכנים. |
| תנאי קדם | קבלת הרשאות מנהל הכולל שם וסיסמא. |
| תנאי סיום מוצלח | התכנים הנוספים התעדכנו / או הוסרו לפי הבקשה. |
| תנאי סיום כישלון | התכנים אינם נוספו/הוסרו. |
| **תרחיש הצלחה עיקרי** | 1. המנהל נכנס למערכת. 2. כניסה בעזרת שם משתמש וסיסמא של מנהל. 3. עדכון המסד נתונים. |
| הרחבות (שגיאות) | 1. התוכן כבר קיים    1. תופיע הודעת שגיאה המפרטת את התוכן הקיים. 2. בעיות בתקשורת בין המערכת לשרת    1. לאחר פרק זמן תוצג הודעת שגיאה. 3. קלט לא תקין (תווים מיוחדים) בכניסת המשתמש.    1. תופיע הודעת שגיאה |
| תרחישים חלופיים | הוספה של התוכן דרך הקוד עצמו – בתיאום עם השותפים. |

1. UC2 – המשחק עצמו

|  |  |
| --- | --- |
| שם התרחיש | UC2. המשחק עצמו |
| שחקו ראשי | צופה |
| מטרה | לימוד שפת הסימנים תוך כדי משחק |
| היקף ורמה | אפליציית רשת Diff-Sign. |
| בעלי עניין ואינטרסים | צופה – צפייה בתכנים. |
| תיאור | משתמש נכנס למערכת, בוחר מתוך 2 מצבים :   1. מצב למידה. 2. מצב משחק – טריוויה. |
| תנאי קדם | רישום למערכת וקבלת שם משתמש וסיסמא. |
| תנאי סיום מוצלח | הירשמות למערכת, קבלת שם משתמש וסיסמא, שיוט באתר בין מצבי המערכת. |
| תנאי סיום כישלון | משתמש לא הצליח להירשם , שגיאה בשיוט בין המצבים. |
| הרחבות (שגיאות) | 1. הכנסת קלט לא תקין לשם משתמש וסיסמא (תווים מיוחדים). 2. בעיות בתקשורת בין המערכת לשרת    1. לאחר פרק זמן תוצג הודעה לצופה. 3. מעבר בין תפריטים וקבלת דפי שגיאה. |

1. סיפורי משתמשים – UserStories

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | סיפור | תיאור קצר |
| US1 | *התחברות למערכת לפי שם משתמש וסיסמא* | *בתור משתמש אני מעוניין להתחבר למערכת*. |
| US2 | *בחירת מצב למידה* | *בתור משתמש אני מעוניין לבחור במצב למידה ולצפות בסרטוני הלמידה* |
| US3 | *בחירת מצב משחק* | *בתור משתמש אני מעוניין לבחור במצב משחק (טריוויה) ולהתמודד מול משתמשים אחרים.* |
| US4 | הוספה\הסרה של תוכן ממסד הנתונים | בתור מנהל אני מעוניין לעדכן את מסד הנתונים, להוסיף ולהסיר תוכן. |
| US5 | מתן הרשאות | בתור מנהל אני מעוניין לתת הרשאות למשתמשים אחרים לניהול המוצר. |
| US6 | צפייה בטבלת השיאים | בתור משתמש אני מעוניין לצפות בטבלת השיאים. |
| US7 | מתן משובים | בתור משתמש אני מעוניין לתת משוב על תפקוד המערכת והארות\הערות לשיפור השרות. |
| US8 | מערכת עמידה לשגיאות ולתקלות | בתור משתמש אני מעוניין שמהערכת תהיה עמידה לשגיאות הצפויות ולהיות נטולת תקלות. |
| US9 | שימוש קל ונוח | בתור משתמש ובתור מנהל אני מעוניין שהמערכת תהיה פשוטה למדי לניהול ולשימוש. |

# דרישות סביבה



## דרישות חומרה

* מחשב להרצת המערכת.
* שרת.
* חיבור אינטרנט זמין לצד השרת ולצד הלקוח.

## דרישות תוכנה

* דפדפן בצד הלקוח.
* תוספים לדפדפן (במידה והסרטונים דורשים הורדת תוסף למחשב כגון \ flash java).

## דרישות נוספות

* מחשב עם חיבור לאינטרנט שמסוגל להריץ דפדפן.
* שם משתמש וסיסמא לחשבון האישי.
* הזנת משוב עבור דף ספציפי במקרה של תקלה/תוכן שגוי.

## ממשק משתמש – אב טיפוס

