



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

1ο ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ
ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΕΣ

saiko-killers

1 Εισαγωγή

1.1 Ταυτότητα - επιχειρησιακοί στόχοι

Σκοπός της ομάδας saiko-killers είναι η δημιουργία μιας ενιαίας πλατφόρμας που ενθαρρύνει τη συνεργατική παρατήρηση τιμών πρατηρίων υγρών καυσίμων και παρέχει αυτές τις πληροφορίες δωρεάν σε κάθε χρήστη. Καθώς τα υγρά καύσιμα αποτελούν βασικό και απαραίτητο αγαθό της σύγχρονης δυτικής κοινωνίας θεωρείται αρκετά πιθανό το παραπάνω σύστημα να προσεγγίσει μεγάλο μέρος πληθυσμού γεγονός που μπορεί να μεταφραστεί ως κέρδος για τους διαχειριστές του συστήματος μέσα από μελλοντικές διαφημιστικές προωθήσεις.

1.2 Περίγραμμα επιχειρησιακών λειτουργιών

Ο διαχειριστής της ιστοσελίδας έχει τη δυνατότητα να κάνει sign in με συγκεκριμένα στοιχεία διαχειριστή προκειμένου να έχει ασφαλή πρόσβαση στο backend της εφαρμογής. Μετά την επιτυχή σύνδεση ο διαχειριστής θα βλέπει τους εγγεγραμμένους χρήστες του συστήματος και τα καταχωρημένα πρατήρια υγρών καυσίμων.

Ο διαχειριστής θα μπορεί να πραγματοποιεί:

1. Ανάθεση/ανάκληση ρόλων καθώς και κλείδωμα χρήστη
2. Εισαγωγή/διαγραφή πρατηρίων από τη βάση δεδομένων
3. Γενική επισκόπηση δεδομένων συστήματος

Η παραπάνω συμπεριφορά μοντελοποιείται με το κάτωθι διάγραμμα δραστηριοτήτων UML.

2 Αναφορές - πηγές πληροφοριών

3 Διαχειριστικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

3.1 Επιχειρησιακό μοντέλο

Η εφαρμογή που σχεδιάζουμε θα είναι χρήσιμη και αρκετά διαδεδομένη καθώς, αρχικά, αφορά ένα απαραίτητο προϊόν που η πλειοψηφία των ανθρώπων χρησιμοποιεί καθημερινά. Επίσης, οι τιμές από πρατήριο σε πρατήριο διαφέρουν και τα τελευταία χρόνια, γενικά, υπάρχει αύξηση τιμών στα υγρά καύσιμα. Οπότε ο καταναλωτής-χρήστης έχει σοβαρό κίνητρο να ασχοληθεί προς όφελός του, γιατί το να εξοικονομεί χρήματα σε καθημερινή βάση για τις μεταφορές του στην εποχή της κρίσης είναι μείζονος σημασίας. Αυτό θα αυξήσει τη δημοτικότητα μας και θα μπορούμε να αποτελούμε διαφημιστικό μέσο. Επίσης ο ιδιώτης-ιδιοκτήτης πρατηρίου έχει κίνητρο να ασχοληθεί προς όφελός του λόγω του ανταγωνισμού που θα δημιουργηθεί, καθώς όποιος είναι μέλος στην εφαρμογή αυτόματα θα διαφημίζεται στους χρήστες εθελοντές.

3.2 Περιβάλλον διαχείρισης πληροφοριών

4 Λειτουργικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

4.1 Επιχειρησιακές διαδικασίες

4.2 Περιορισμοί

4.3 Δείκτες ποιότητας

5 Έκθεση απαιτήσεων χρηστών

Στόχος μας είναι η δημιουργία μιας εφαρμογής εύκολης στη χρήση η οποία θα προσελκύσει όσο το δυνατόν περισσότερο κόσμο. Έχοντας τη διαχειριστική δυνατότητα της εφαρμογής, μπορούμε να προσθέσουμε όποιες λειτουργίες θεωρούμε πως είναι αναγκαίες. Ενδεικτικά, αναφέρουμε πως θα επιθυμούσαμε από την εφαρμογή μας να εμφανίζει στατιστικά για διάφορες κατηγορίες, για παράδειγμα το πόσοι εθελοντές υπάρχουν, πόσο κόσμο έχει προσελκύσει η εφαρμογή μας κ.α..

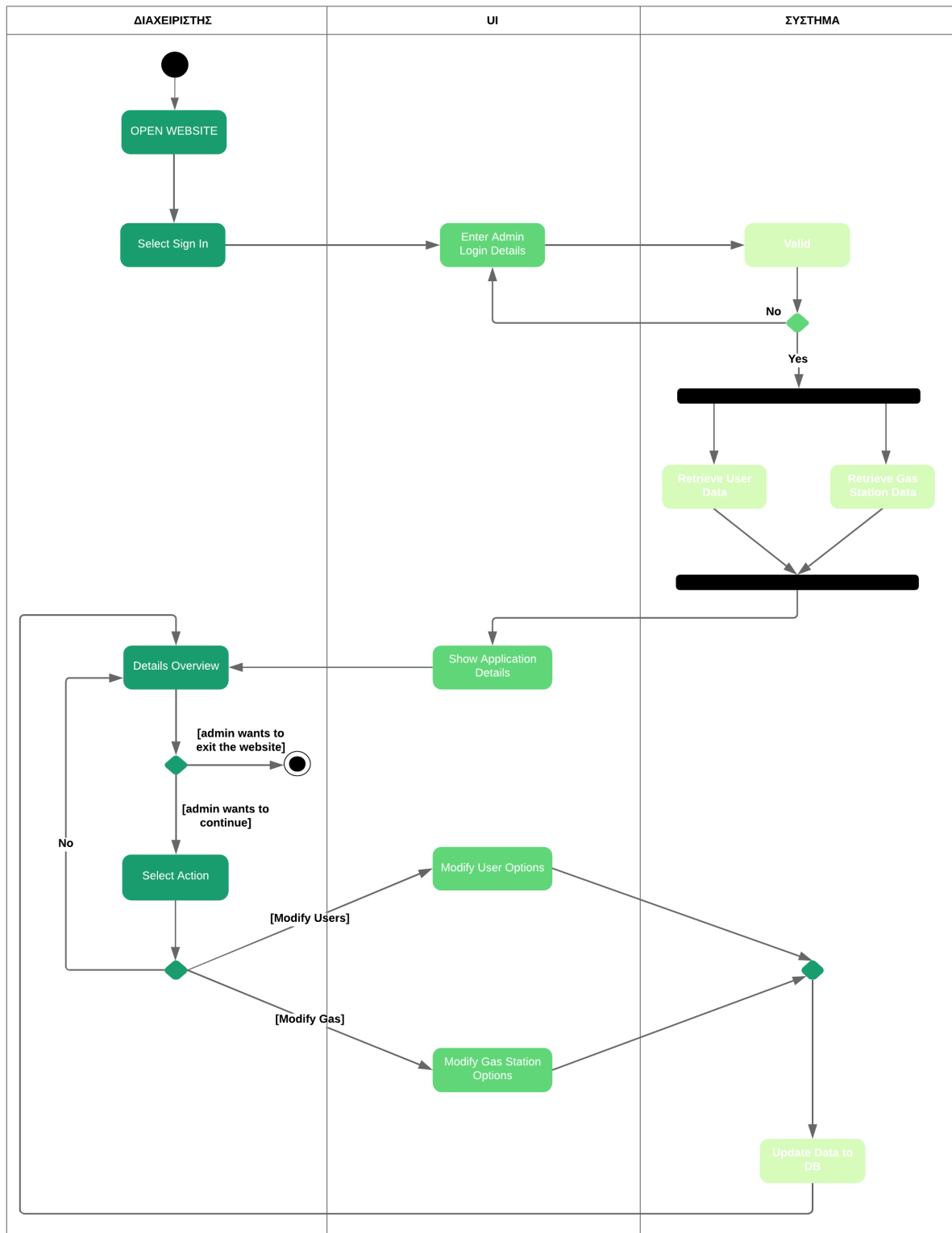


Figure 1: UML activity diagram για ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗ

6 Αρχές του προτεινόμενου συστήματος

Το σύστημα αποτελείται από μία ιστοσελίδα στην οποία:

1. Ο διαχειριστής μπορεί να παρακολουθεί στατιστικά σχετικά με τον αριθμό των χρηστών, τον αριθμό των καταγραφών κλπ.
2. Το σύστημα καταγραφής τιμών θα δημιουργεί νέες καταχωρήσεις αφού κάνει cross-validate τις τιμές που αναγράφει ο χρήστης με τη φωτογραφία που ανέβασε
3. Ο διαχειριστής θα μπορεί να παρακολουθεί και να εξυπηρετεί αιτήματα από τους ιδιοκτήτες πρατηρίων

7 Περιορισμοί στο πλαίσιο του έργου

Για εμάς ως δημιουργοί της εφαρμογής δεν υπάρχει κάποιος περιορισμός, καθώς μπορούμε να έχουμε πρόσβαση σε όλα τα δεδομένα και επίσης έχουμε τη δυνατότητα να προσθέτουμε νέες λειτουργίες που θεωρούμε ότι είναι χρήσιμες για τους χρήστες.

8 Παράρτημα: ακρωνύμια και συντομογραφίες
