



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

1ο ΠΑΡΑΔΟΤΕΟ

saiko-killers

Part I

ΧΡΗΣΤΕΣ

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 δίνοντας του τη δυνατότητα να γνωρίζει κάθε στιγμή τις χαμηλότερες τιμές στα πρατήρια υγρών καυσίμων της επιθυμίας του.

1.2 Περίγραμμα επιχειρησιακών λειτουργιών

Οι χρήστες έχουν χωριστεί σε δύο κατηγορίες:

Αναγνώστης

Μετά την είσοδο στην ιστοσελίδα, το σύστημα ζητά τη συγκατάθεση του αναγνώστη προκειμένου να λάβει τη γεωγραφική του τοποθεσία.

Κάθε χρήστης ανεξάρτητα με το αν θα δώσει ή όχι τη συγκατάθεσή του θα μπορεί να πραγματοποιήσει αναζήτηση για τις τιμές καυσίμων με κριτήρια όπως θεματική ταξινόμηση, χρόνος και θέση.

Σε περίπτωση που δώσει τη συγκατάθεσή του, θα εμφανίζεται επιπρόσθετα στο χάρτη η τωρινή του τοποθεσία καθώς και τα πλησιέστερα σε αυτόν πρατήρια υγρών καυσίμων. Κάνοντας κλικ πάνω σε οποιοδήποτε από αυτά του δίνεται η δυνατότητα να δει τις πλέον πρόσφατες τιμές καυσίμων για το συγκεκριμένο πρατήριο.

Η παραπάνω συμπεριφορά μοντελοποιείται με το κάτωθι διάγραμμα δραστηριοτήτων UML.

Εθελοντής

Ο χρήστης εθελοντής πέρα από όλες τις δυνατότητες του χρήστη αναγνώστη έχει τη δυνατότητα να κάνει sign in με βάση τα προσωπικά του στοιχεία.

Με τον τρόπο αυτό το σύστημα κάνει retrieve από τη βάση δεδομένων το προφίλ του και επιπλέον λάμβάνει τη γεωγραφική του τοποθεσία (θεωρείται πως με τον τρόπο αυτό δίνει άμεσα τη συγκατάθεσή του) και εμφανίζει την τοποθεσία του στο χάρτη.

Επιπρόσθετα, ο εθελοντής έχει τη δυνατότητα να εισάγει κάνοντας insert/update τις πλέον πρόσφατες τιμές για το πρατήριο της επιλογής του.

Η παραπάνω συμπεριφορά μοντελοποιείται με το κάτωθι διάγραμμα δραστηριοτήτων UML.

2 Αναφορές - πηγές πληροφοριών

3 Διαχειριστικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

3.1 Επιχειρησιακό μοντέλο

Όσον αφορά την εικόνα διαχείρισης πληροφοριών σήμερα, είναι γεγονός ότι δεν υπάρχει κάποια εφαρμογή από την οποία οι άνθρωποι μπορούν να ενημερώνονται για τιμές υγρών καυσίμων ή να συγκρίνουν τιμές ανάμεσα σε πρατήρια.

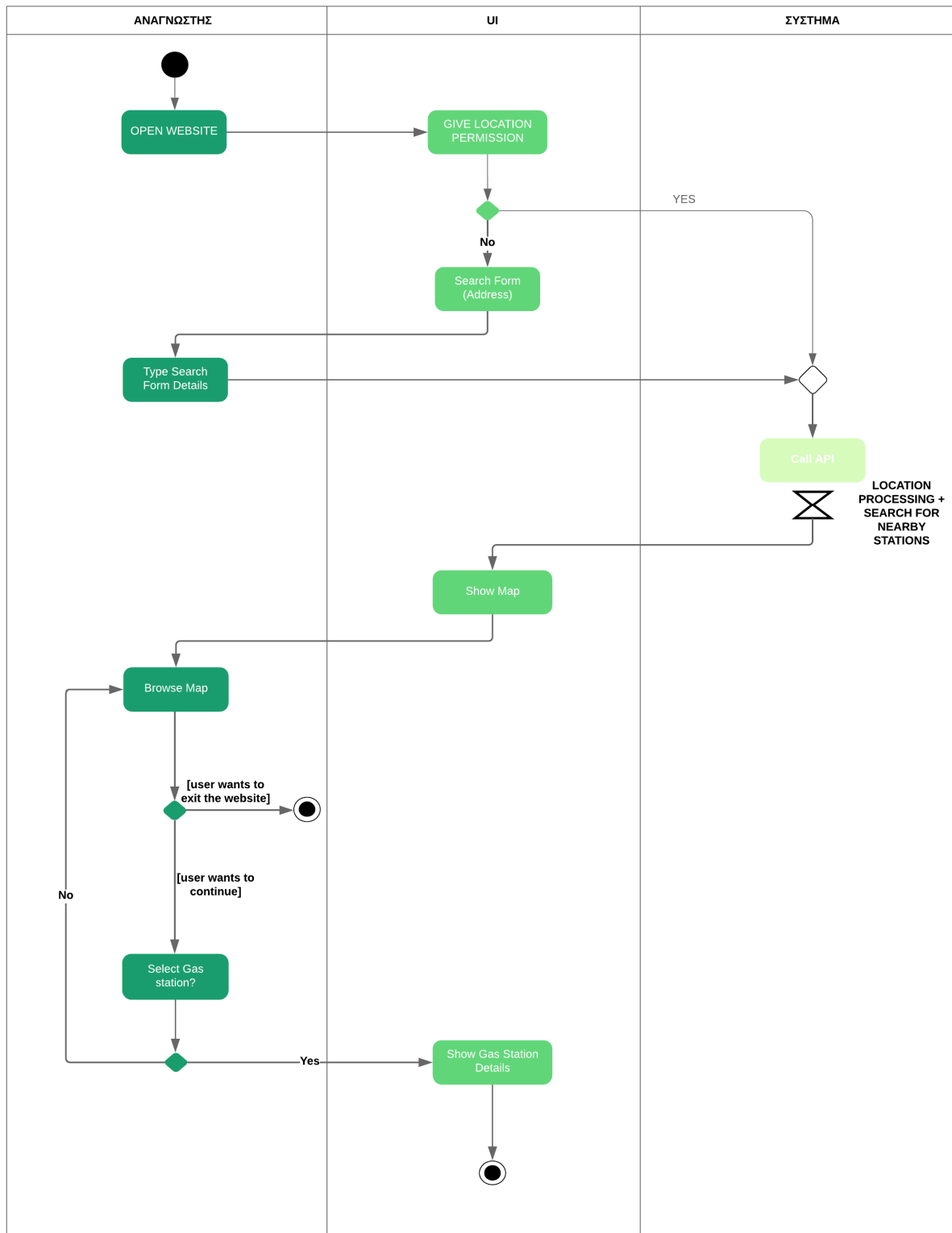


Figure 1: UML activity diagram για ANAGNΩΣΤΗ

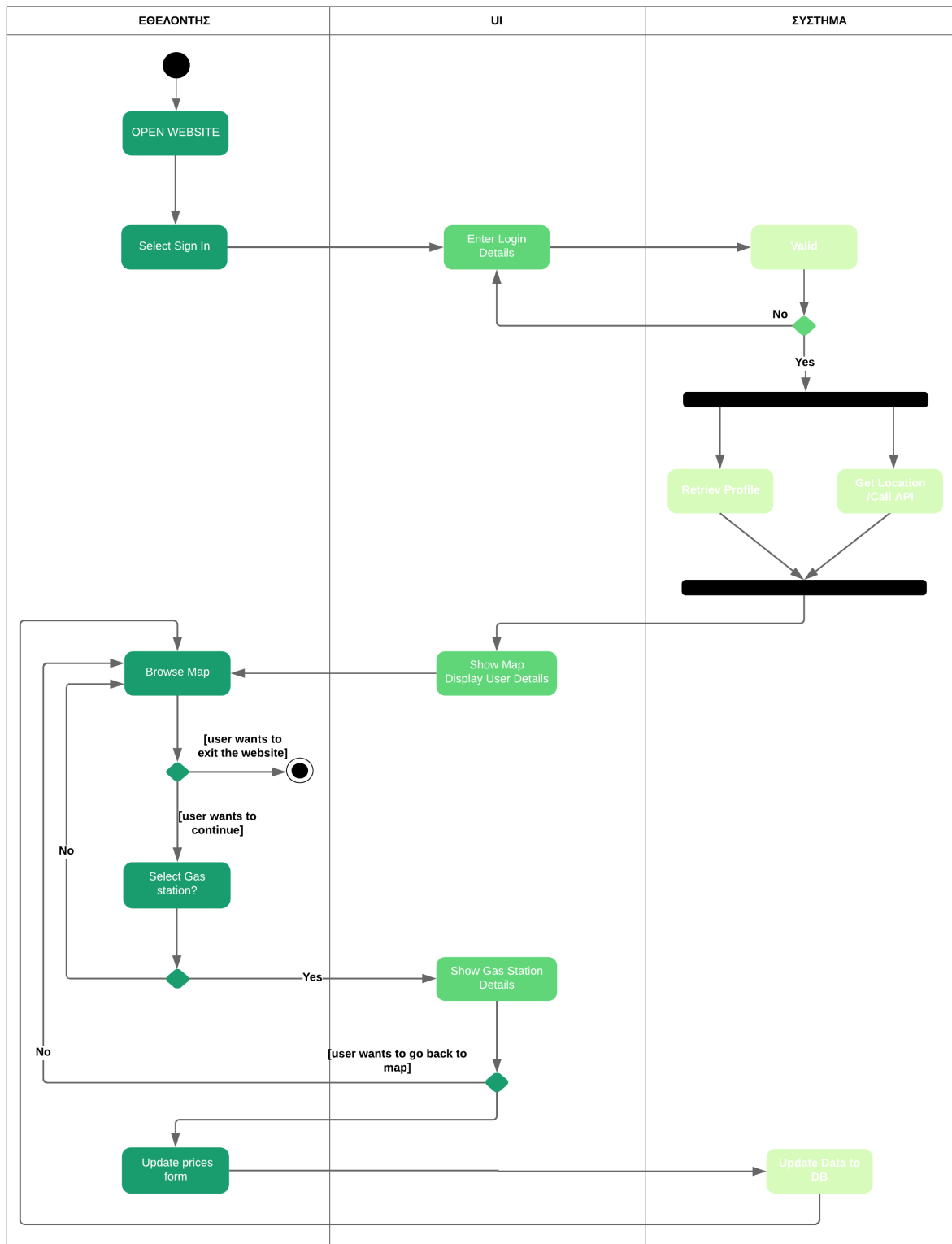


Figure 2: UML activity diagram για ΕΘΕΛΟΗΤΗ (εγγεγραμμένος χρήστης)

3.2 Περιβάλλον διαχείρισης πληροφοριών

4 Λειτουργικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

4.1 Επιχειρησιακές διαδικασίες

1. Απλός Χρήστης
 - (a) Κάνει log-in.
 - (b) Στη συνέχεια έχει πρόσβαση σε λίστες με δυνατότητα ταξινόμησης, φίλτρων, Αναζήτηση προϊόντων και καταστημάτων
2. Εθελοντής κάνει log-in
 - (a) Είναι υποχρεωμένος να φτιάξει προφίλ.
 - (b) Στη συνέχεια βγάζει φωτογραφία (τιμή και barcode),
 - (c) κάνει upload τη φωτογραφία
 - (d) Ενημερώνει για το κατάστημα
 - (e) Γίνεται έλεγχος με το αντίστοιχο κατάστημα έτσι ώστε να γίνει έγκυρη η καταχώρηση.
3. (Εύχρηστο interface για αυτούς που δεν ξέρουν από πληροφορική)

4.2 Περιορισμοί

4.3 Δείκτες ποιότητας

1. Χρησιμότητα
 - (a) Εύκολο στην χρήση και στην κατανόηση.
 - (b) Εύκολο στο να βρίσκεις πως να χρησιμοποιείς μηχανές αναζήτησης.
2. Αξιοπιστία
 - (a) Εύκολο να θυμάσαι το URL
 - (b) Λιγότερες διαφημίσεις
3. Διαδραστικά χαρακτηριστικά
 - (a) FAQ
 - (b) Feedback μεταξύ χρήστη και website (chat)
4. Mapping
 - (a) Επαρκές website map ή navigation menu
5. Links
 - (a) Βοηθητικοί σύνδεσμοι (π.χ πίσω στο Home Page)
 - (b) Αξιόλογοι σύνδεσμοι (π.χ σε άλλα παρόμοια websites, όχι dead links)
6. Design
 - (a) Καινοτόμο
 - (b) Οι χρησιμοποιούμενες εικόνες να υπηρετούν κάποιο λειτουργικό σκοπό
 - (c) Συγκεκριμένος αριθμός screens σε κάθε σελίδα
 - (d) Σταθερότητα στο style
 - (e) Ικανοποιητικό spacing
 - (f) Συγκεκριμένος αριθμός και μέγεθος εικόνων/ήχου/βίντεο
 - (g) Δυνατότητα scrolling
7. Περιεχόμενο
 - (a) Up-to-date πληροφορίες
 - (b) Συχνή ενημέρωση του website
 - (c) Επικυρωμένες πηγές πληροφοριών

- (d) Όχι γραμματικά και συντακτικά λάθη
- (e) Αναφορά στη φυσική διεύθυνση του οργανισμού
- (f) Αναφορά στα copyrights

5 Έκθεση απαιτήσεων χρηστών

Οι χρήστες θα ήθελαν από την εφαρμογή τις εξής αρχές / λειτουργίες:

1. Δυνατότητα εύρεσης πρατηρίων καυσίμων με τις πιο φθηνές τιμές βάσει της τοποθεσίας τους, μέσω της χρήσης ενός χάρτη.
2. Δυνατότητα εύρεσης βέλτιστης διαδρομής για το πρατήριο από το οποίο επιθυμούν να προμηθευτούν καύσιμα.
3. Εμφάνιση κριτικών για το πρατήριο από το οποίο επιθυμούν την προμήθεια καυσίμων.
4. Η παρατήρηση των τιμών των καυσίμων καθώς και η αναζήτησή τους να γίνεται με τρόπο που να είναι εύκολος προς εκμάθηση.
5. Η καταχώρηση των τιμών των καυσίμων από τους εθελοντές χρήστες να γίνεται με τρόπο απλό και εύκολο προς εκμάθηση.

6 Αρχές του προτεινόμενου συστήματος

Το σύστημα αποτελείται από μία ιστοσελίδα στην οποία:

1. Κάθε χρήστης έχει προφίλ
2. Κάθε χρήστης θα μπορεί να καταγράφει τιμές που παρατηρεί μέσω μιας ειδικής φόρμας εισαγωγής πληροφοριών (θα απαιτείται και φωτογραφία)
3. Κάθε χρήστης θα μπορεί να αναζητά για κοντινά βενζινάδικα και να ταξινομεί τα αποτελέσματα με διάφορα κλειδιά

7 Περιορισμοί στο πλαίσιο του έργου

Στο πλαίσιο του έργου, οι χρήστες αντιμετωπίζουν τους εξής περιορισμούς:

1. Μη επαρκής γνώση χρήσης λογισμικού.
2. Μη εξειδικευμένη γνώση λογισμικού.

Part II

ΙΔΙΟΚΤΗΤΕΣ ΠΡΑΤΗΡΙΩΝ ΥΓΡΩΝ ΚΑΥΣΙΜΩΝ

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 δίνοντας με αυτόν τον τρόπο έμμεσα τη δυνατότητα σε κάθε ιδιοκτήτη πρατηρίου υγρών καυσίμων να γνωρίζει τις τιμές στα ανταγωνιστικά πρατήρια υγρών καυσίμων και με βάση αυτές να καθορίζει την επιχειρηματική στρατηγική του.

1.2 Περίγραμμα επιχειρησιακών λειτουργιών

Ο ιδιοκτήτης πρατηρίου υγρών καυσίμων μετά την είσοδο στην ιστοσελίδα, το σύστημα ζητά τη συγκατάθεση του προκειμένου να λάβει τη γεωγραφική του τοποθεσία.

Ανεξάρτητα με το αν θα δώσει ή όχι τη συγκατάθεσή του θα μπορεί να πραγματοποιήσει αναζήτηση για τις τιμές καυσίμων με κριτήρια όπως θεματική ταξινόμηση, χρόνος και θέση.

Σε περίπτωση που δώσει τη συγκατάθεσή του, θα εμφανίζεται επιπρόσθετα στο χάρτη η τωρινή του τοποθεσία καθώς και τα πλησιέστερα σε αυτόν πρατήρια υγρών καυσίμων. Κάνοντας κλικ πάνω σε οποιοδήποτε από αυτά του δίνεται η δυνατότητα να δει τις πλέον πρόσφατες τιμές καυσίμων για το συγκεκριμένο πρατήριο.

Με τις παραπάνω δυνατότητες ο ιδιοκτήτης πρατηρίου υγρών καυσίμων θα μπορεί να βλέπει πως κινούνται οι ανταγωνιστές του στην αγορά και με βάση αυτή την πληροφορία να κανονίζει την προσωπική του επιχειρηματική στρατηγική.

Η παραπάνω συμπεριφορά μοντελοποιείται με το διάγραμμα δραστηριοτήτων UML όμοιο με αυτό του χρήστη εθελοντή.

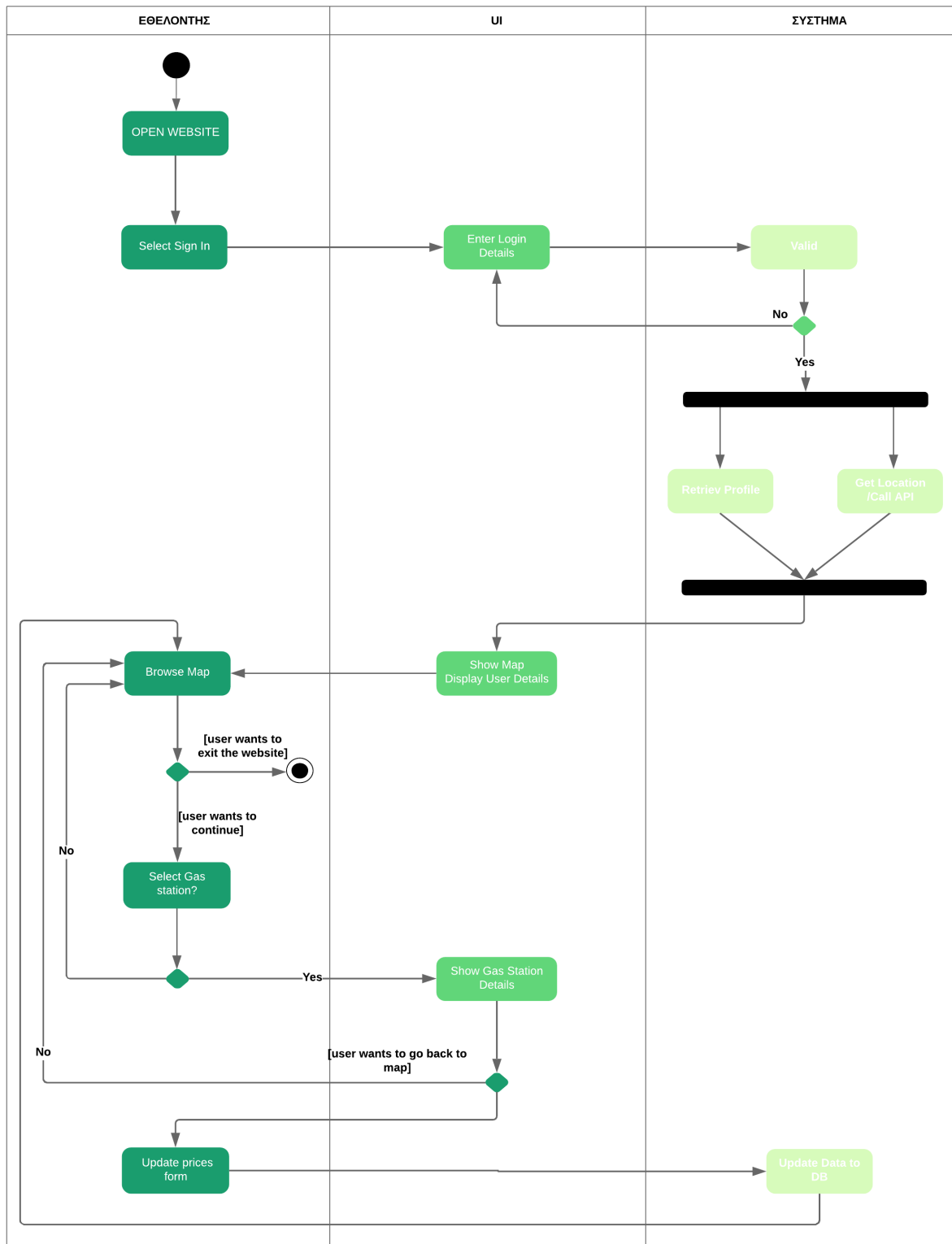


Figure 3: UML activity diagram για ΕΘΕΛΟΝΤΗ (εγγεγραμμένος χρήστης-ταυτίζεται για ιδιοκτήτη πρατηρίου υγρών καυσίμων)

2 Αναφορές - πηγές πληροφοριών

3 Διαχειριστικές απαιτήσεις επιχειρησιακού περιβάλλοντος

3.1 Επιχειρησιακό μοντέλο

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

Οι έμποροι των καυσίμων θέλουν από την εφαρμογή τις εξής αρχές / λειτουργίες:

1. Μια δομημένη πρόσβαση στα δεδομένα, όπου θα εμφανίζονται συγκρίσεις μεταξύ τιμών καυσίμων άλλων πρατηρίων καθώς και είδη καυσίμων τα οποία ίσως δε διαθέτουν.
2. Εμφάνιση όλων των δυνατών τύπων καυσίμων καθώς και οι κυμάνσεις των τιμών τους.
3. Συνεχής ενημέρωση των τιμών των καυσίμων άλλων πρατηρίων και εμφάνιση στατιστικών.

6 Αρχές του προτεινόμενου συστήματος

Το σύστημα αποτελείται από μία ιστοσελίδα στην οποία:

1. Κάθε ιδιοκτήτης πρατηρίου καυσίμων μπορεί να έχει ένα δημόσιο προφίλ
2. Κάθε ιδιοκτήτης θα μπορεί να επικοινωνεί με τους διαχειριστές μέσω ειδικής φόρμας για να αναφέρει τυχόν λανθασμένες καταχωρήσεις σχετικά με το πρατήριό του

7 Περιορισμοί στο πλαίσιο του έργου

Στο πλαίσιο του έργου, οι ιδιοκτήτες πρατηρίων υγρών καυσίμων αντιμετωπίζουν τους εξής περιορισμούς:

1. Μη επαρκής γνώση χρήσης λογισμικού.
2. Μη εξειδικευμένη γνώση λογισμικού.

Part III

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΕΣ

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.

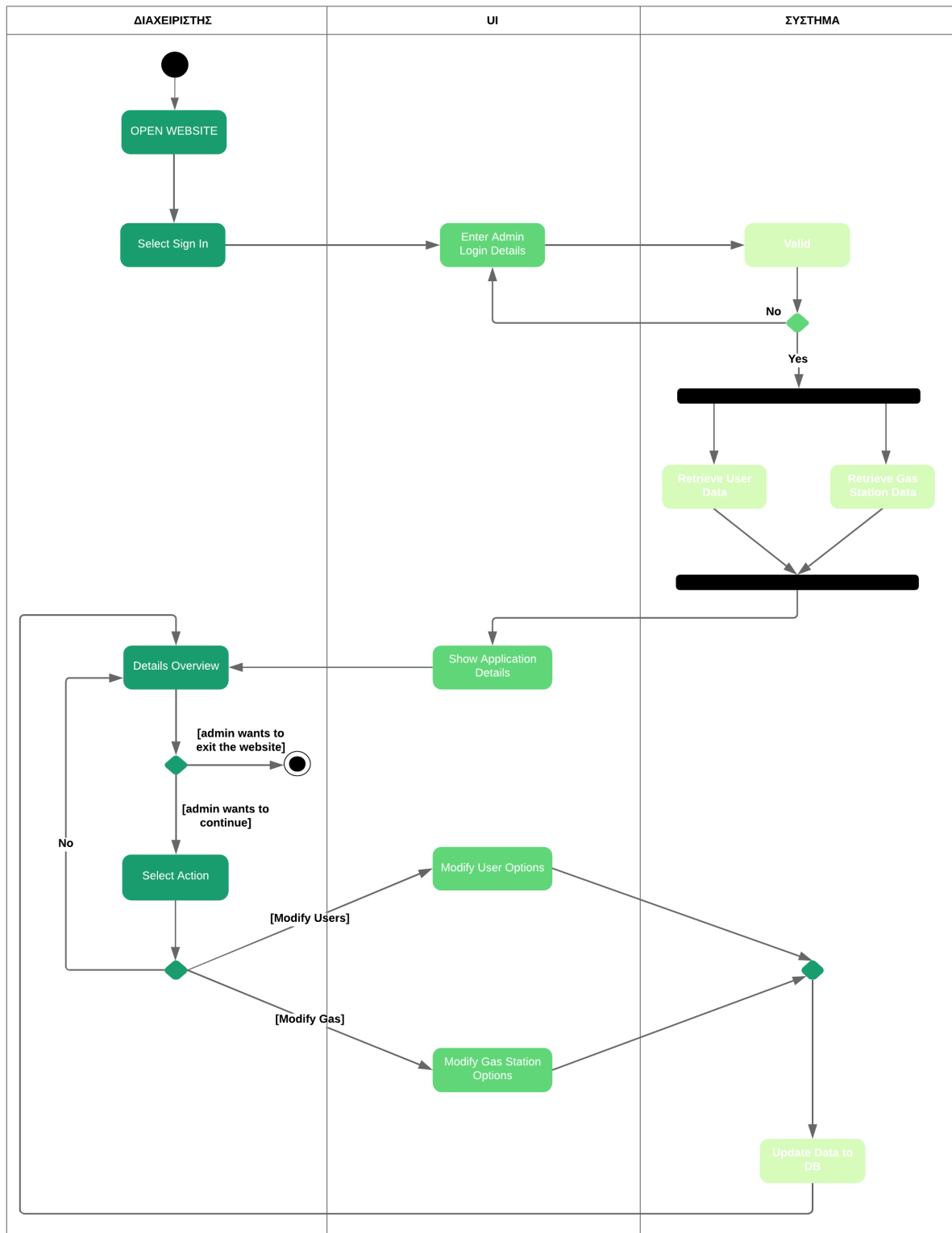


Figure 4: UML activity diagram για ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΤΗ

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..

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
