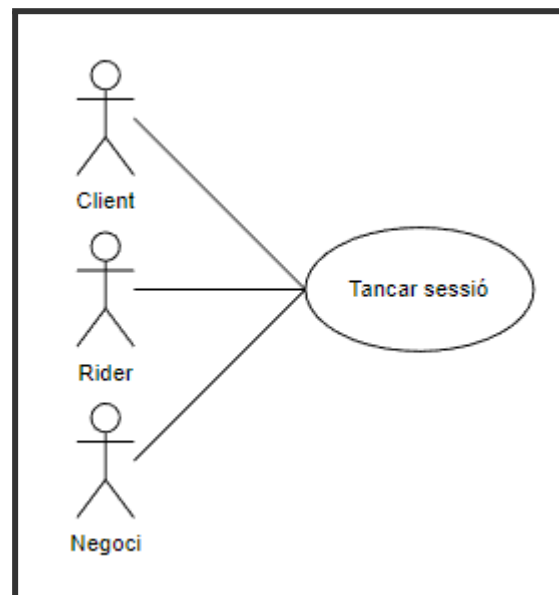
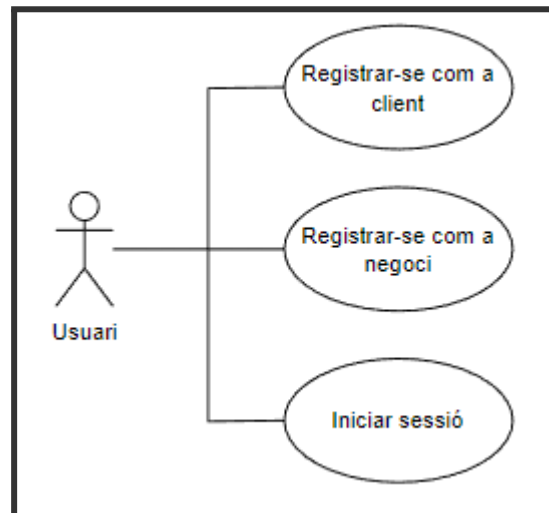
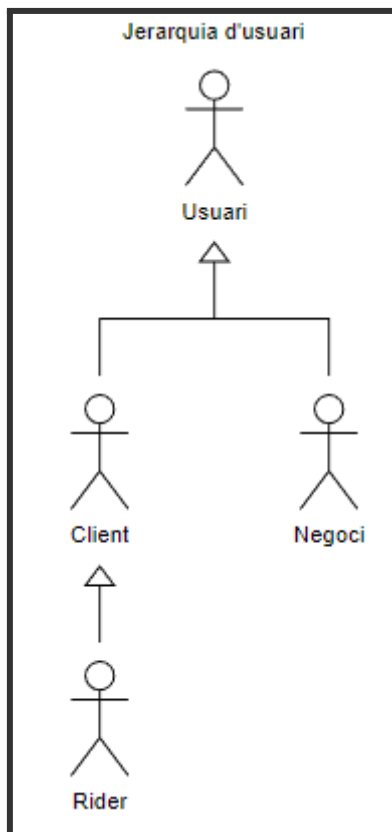
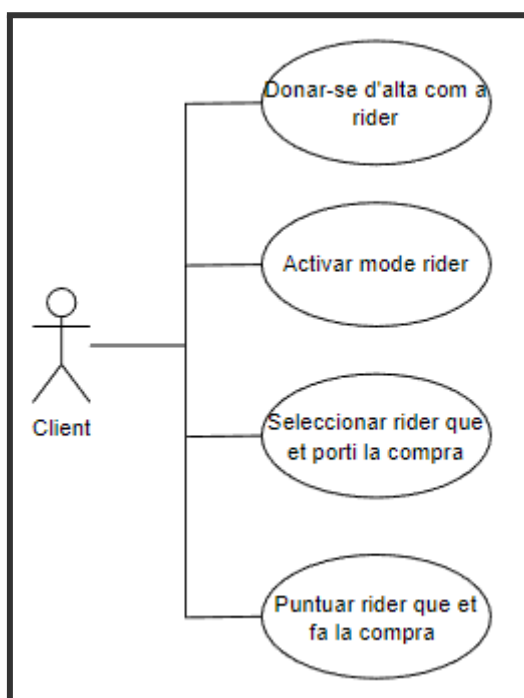
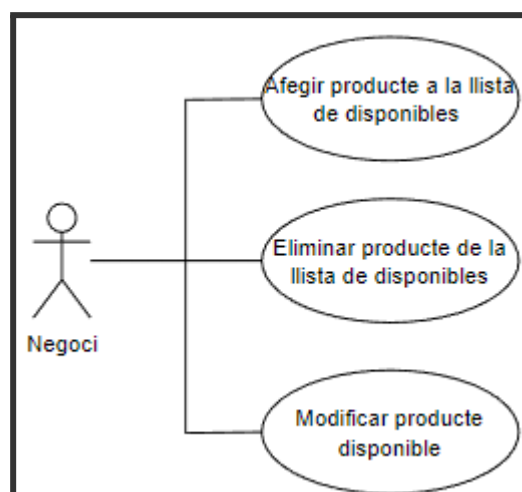
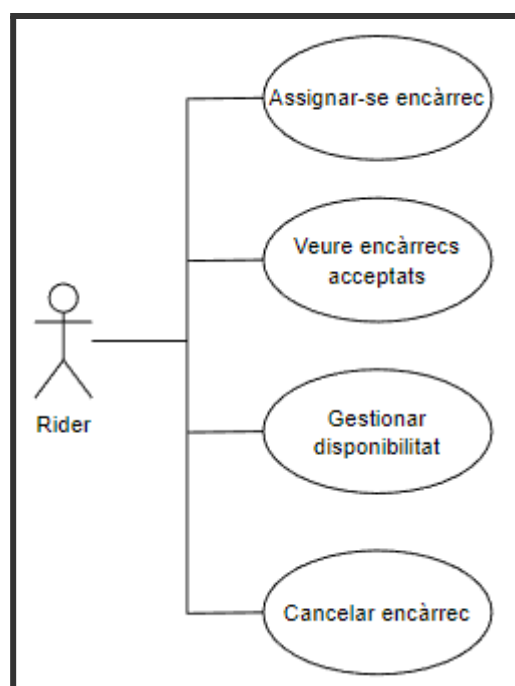
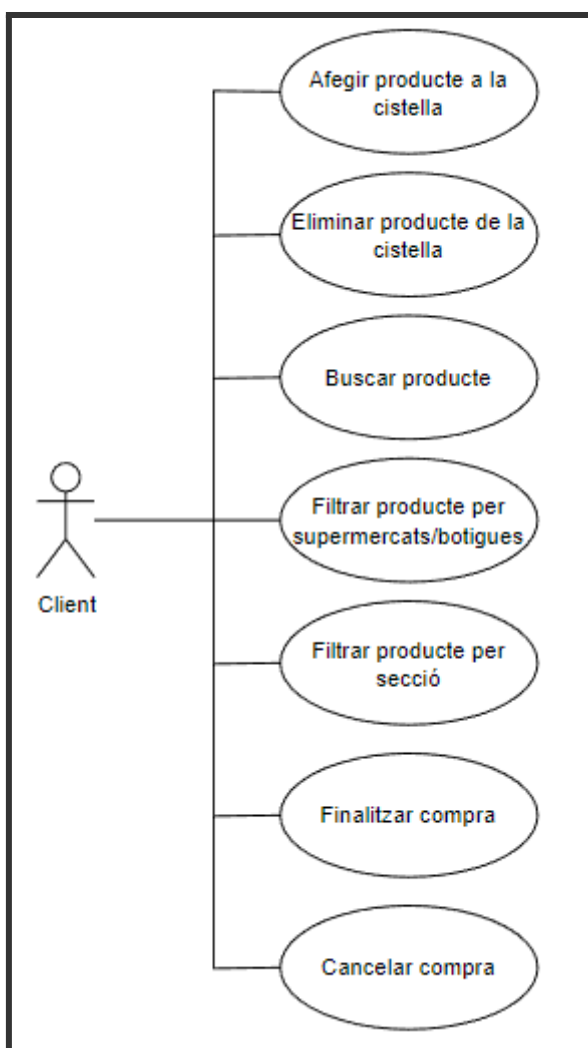


DIVERSUS - ESPECIFICACIÓ DE REQUISITS DEL SOFTWARE

1. ESPECIFICACIÓ FUNCIONAL

1.1. Diagrama de casos d'ús





1.2. Descripció individual dels casos d'ús

Cas d'ús UC001 - Registrar-se com a client

El client introdueix el seu nom, cognoms, edat, sexe, email i direcció postal. El sistema les valida i les enregistra.

Cas d'ús UC002 - Registrar-se com a negoci

El negoci introdueix el seu nom, direcció, email i telèfon de contacte. El sistema valida i enregistra les dades.

Cas d'ús UC003 - Iniciar sessió

L'usuari introdueix el nom d'usuari, la contrasenya per iniciar sessió. El sistema valida les dades i obre sessió en el perfil corresponent

Cas d'ús UC004 - Tancar sessió

L'usuari disposa de l'opció de tancar la seva sessió prement un botó dins la pantalla d'usuari. El sistema doncs, s'encarrega de tancar sessió.

Cas d'ús UC005 - Afegir producte a la cistella

El client pot afegir productes a la cistella prenent el botó d'afegir i el sistema els guarda a la cistella.

Cas d'ús UC006 - Eliminar producte de la cistella

El client pot eliminar un producte de la cistella prenent el botó d'eliminar i el sistema el treu de la cistella.

Cas d'ús UC007 - Buscar producte

El client introdueix el nom del producte a buscar, el sistema valida el nom introduït i mostra els productes corresponents.

Cas d'ús UC008 - Filtrar producte per supermercats/botigues

El client pot seleccionar els productes que vulgui, dels supermercats o botigues que s'hagin donat d'alta com a negoci dins l'aplicació.

Cas d'ús UC009 - Filtrar producte per secció

El client pot filtrar els productes per secció. Les opcions són: carnisseria, xarcuteria, peixateria, fruiteria, despensa, frescos, begudes, congelats i mascotes). Cal que el client seleccioni una de les seccions per que li apareixin els productes d'aquestes.

Cas d'ús UC010 - Finalitzar compra

El sistema mostra al client un resum de la seva compra juntament amb els mètodes de pagament disponibles. El client selecciona el mètode de pagament, el sistema demana a l'usuari les informacions pertinents i l'usuari emplena les dades i confirma la compra.

Cas d'ús UC011 - Cancel·lar compra

El client cancel·la la compra que estava cursant, el sistema elimina els productes seleccionats prèviament del cistell de l'actor i actualitza la disponibilitat d'aquests.

Cas d'ús UC012 - Donar-se d'alta com a rider

Un usuari client té l'opció de donar-se d'alta com a rider, per accedir a les funcionalitats d'aquest rol: assignar-se encàrrecs, veure encàrrecs acceptats, gestionar la seva disponibilitat i cancel·lar encàrrec.

Cas d'ús UC013 - Activar mode rider

El client pot canviar de rol i utilitzar les funcionalitats de rider.

Cas d'ús UC014 - Seleccionar rider que et porti la compra

El sistema mostra al client els riders disponibles per fer la compra. Amb cada rider hi apareix el sobrecost que suposa sobre el preu de la compra i la hora d'arribada aproximada. El client escull rider i el sistema guarda la configuració.

Cas d'ús UC015 - Puntuar rider que et fa la compra

El client crea una ressenya associada a una compra feta per valorar el servei donat pel rider, el sistema de puntuació utilitzat és per estrelles amb un rang del 0 al 5, on 0 és la puntuació mínima i 5 la màxima. El sistema guarda aquesta puntuació que anirà associada a l'actor i al rider.

Cas d'ús UC016 - Assignar-se encàrrecs

El rider pot veure la comanda que ha generat un altre usuari, amb la llista de productes, la direcció i l'hora estimada d'entrega, i prement un botó, el sistema li assigna aquesta comanda, fent que cap altre rider la pugui agafar.

Cas d'ús UC017 - Veure encàrrecs acceptats

El rider pot demanar al sistema que li mostri tots els encàrrecs que ha acceptat.

Cas d'ús UC018 - Gestionar disponibilitat

El rider pot modificar la disponibilitat que ha publicat anteriorment. El sistema li mostra al rider la disponibilitat escollida i el rider selecciona la que vol modificar. Un cop seleccionada, el rider pot eliminar-la o modificar-la i el sistema guarda els canvis.

Cas d'ús UC019 - Cancel·lar encàrrecs

El rider cancel·la el encàrrec que se li ha assignat. El sistema assigna un nou rider per l'encàrrec, informa als clients involucrats i a la tenda si aquesta està registrada.

Cas d'ús UC020 - Afegir producte a la llista de disponibles

El negoci pot editar la seva botiga dins l'aplicació, afegint productes i omplint una sèrie de camps, com el nom del producte, preu, unitats disponibles, etc., per donar d'alta aquest producte i afegir-lo a la llista de disponibles.

Cas d'ús UC021 - Eliminar producte de la llista de disponibles

El negoci pot eliminar un producte que havia afegit a l'aplicació per vendre. El sistema eliminarà aquell producte de la llista de disponibles i no el mostrarà als clients.

Cas d'ús UC022 - Modificar producte disponible

El negoci pot modificar un producte que havia afegit a l'aplicació per vendre. De cada producte, el sistema ofereix canviar el preu, la descripció i les fotografies. El negoci escull i canvia el ítem desitjat i un cop ha acabat, notifica al sistema per què guardi els canvis.

2. ESPECIFICACIÓ NO FUNCIONAL

001 USABILITAT [1]

Tot i que la usabilitat és un concepte prou subjectiu, es poden realitzar observacions empíriques d'una sèrie de components que la conformen i comparar-les, per exemple, amb serveis similars al nostre amb una cuota de mercat rellevant, i procurar que la nostra aplicació obté resultats similars o millors. Entre aquests components, tenim:

- Facilitat d'aprenentatge: mesura la facilitat que tenen els usuaris en enfrontar-se per primer cop al nostre disseny per fer tasques bàsiques en el sistema.
- Eficiència. Un cop els usuaris han après a utilitzar l'aplicació, quant tarden en dur a terme les tasques?
- Qualitat de ser recordat. Mesura el temps necessari que triguen els usuaris en tornar a utilitzar eficientment la nostra aplicació després d'un temps de no ús.
- Eficàcia. Mesura la quantitat d'errors que cometten els usuaris en dur a terme tasques dins de l'aplicació, així com la gravetat d'aquests errors (segons el temps que triga l'usuari en desfer-los).
- Satisfacció. Mesura les opinions dels usuaris sobre com de senzill i agradable ha estat l'ús de la nostra aplicació.

002 DISPONIBILITAT [2]

La disponibilitat és la proporció del temps en què la nostra aplicació es pot utilitzar.

La disponibilitat és necessària perquè els usuaris han de poder confiar en que la nostra aplicació és una eina que tenen sempre disponible. En cas contrari, és més probable que no la utilitzin, ja que hi ha el risc que gastin energia en obrir-la, tractar d'utilitzar-la i fracassar. A més, el temps que l'aplicació pugui ser usada és temps en què podem guanyar un benefici com a empresa.

Com la idea és desenvolupar una aplicació i no quelcom físic, i com és comú en el mercat d'aplicacions trobar àmplies disponibilitats, el requisit que ens posem és que la nostra aplicació tingui una disponibilitat del 100%. És a dir, necessitem que sempre estigui disponible per ser utilitzada.

003 PRIVACITAT

La privacitat en sistemes informàtics fa referència al grau en què les dades dels seus usuaris estan protegides de filtracions, atacs i qualsevol altra situació que pugui fer-les públiques.

La privacitat és molt important perquè els usuaris han de tenir una sensació de seguretat en utilitzar la nostra aplicació, ja que si no la tenen desconfiaran i no la utilitzaran. A més, hi ha conseqüències legals si no garantitzem la privacitat de les dades dels usuaris que utilitzen el nostre sistema.

En el cas de la privacitat, degut a la gran importància que té, és necessari que les dades que els usuaris ens proporcionen (nom, correu electrònic, adreça...) siguin completament privades. És a dir, el requisit és que no ens podem permetre filtracions de cap mena.

004 ESCALABILITAT [3]

La escalabilitat és la capacitat que té un sistema per créixer en magnitud: en el nostre cas, en nombre de clients, de riders, de vendes, de comerços associats, de productes disponibles...

La escalabilitat és important des de diferents perspectives. En primer lloc, si el nostre sistema no és capaç de ajustar-se a un creixement que pugui tenir, és possible que quedi olvidada i fins i tot les persones que l'utilitzaven abans d'aquest creixement, deixin de fer-ho (perquè no es pot utilitzar, perquè han sorgit alternatives millors...). A més, una capacitat d'adaptar-se a un creixement important comporta la possibilitat d'obtenir molts més beneficis, d'ocupar una quota de mercat més gran...

Per garantir una escalabilitat suficient hem d'assegurar que, en tot moment, la nostra aplicació és capaç de soportar de forma adequada (el temps de resposta de la nostra aplicació és inferior a 0.3 segons) la seva utilització per part de tots els usuaris connectats.

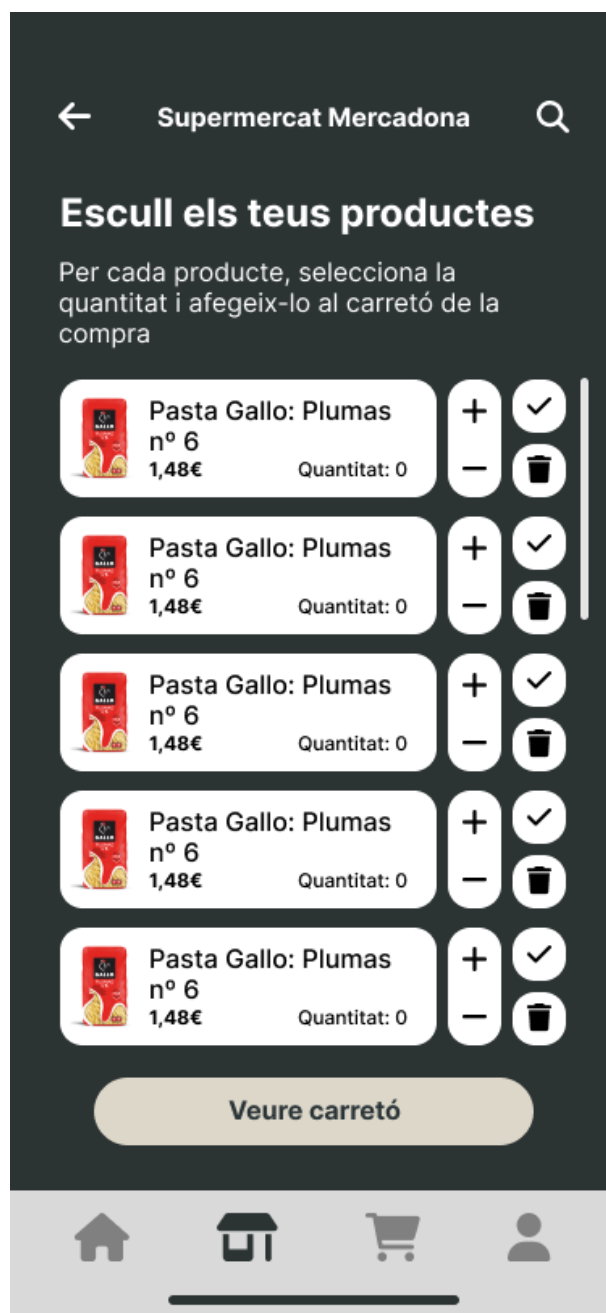
3. MOCK-UPS

En aquest apartat presentem diversos Mock-ups de com serien diferents seccions de la nostra app, pensada per dispositius smartphone. Els mock-ups han estat creats amb l'eina de disseny Figma, eina molt popular en l'entorn de UX/UI.

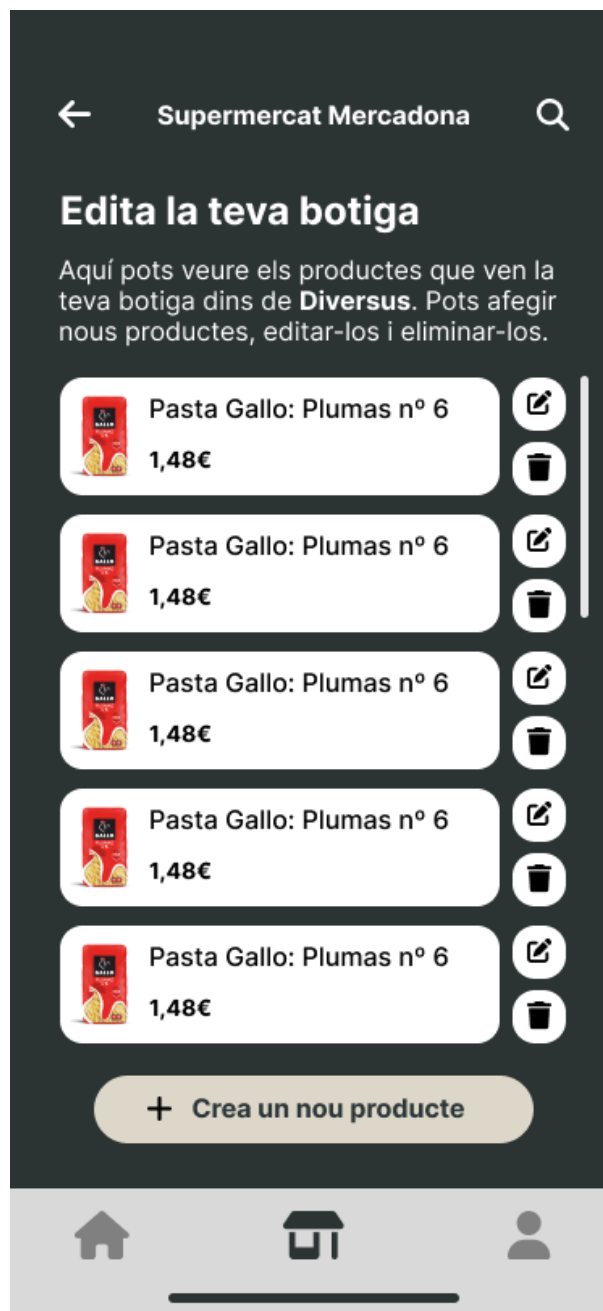
3.1. Pantalla d'inici de sessió (Usuari)



3.2. Pantalla de selecció de productes per fer la compra (Client)



3.3. Pantalla d'edició de la botiga (Negoci)



3.4. Pantalla d'assignar-se encàrrec (Rider)



4. RECURSOS

- [1] <https://www.nosolousabilidad.com/manual/1.htm>
- [2] <https://es.wikipedia.org/wiki/Disponibilidad>
- [3] https://es.wikipedia.org/wiki/Escalabilidad#Escalabilidad_vertical