

Specyfikacja wymagań projektu:  
Aplikacja webowa księgarni internetowej

Przedmiot: Projekt zespołowy

Grupa wykonująca:  
Antoni Andrzejewski  
Robert Białyński  
Michał Ciszewski  
Adam Swiontek Brzezinski

Informatyka niest. sem. VI  
WEiI Politechnika Koszalińska

24.03.2018

## **1. Wprowadzenie**

### **1.1 Cel dokumentu**

Dokument ten opisuje wymagania dotyczące warunków jakie ma spełniać i funkcji realizowanych przez aplikację internetową będącą sklepem internetowym – księgarnią. Dokument przeznaczony jest dla projektantów, programistów i wykonawców, osób które będą testować gotowy system, oraz autorów dokumentacji systemu.

### **1.2. Zakres produktu**

Aplikacja, którą opisuje niniejszy dokument będzie służyć do przeprowadzania zakupów książek on-line poprzez internet. Klient wchodząc na stronę internetową księgarni będzie mógł zapoznać się z aktualną ofertą, z krótkiego opisu każdej z pozycji dowiedzieć się czego dotyczy książka, oraz jaka jest jej cena. Książki zostaną posortowane według ich kategorii tematycznej.

### **1.3. Definicje**

Wykaz pojęć używanych w dokumencie:

*aplikacje webowa* – (ang. web application) program komputerowy który pracuje na serwerze i komunikuje się z komputerem klienta za pośrednictwem sieci internetowej, prezentuje klientowi informacje w formie tekstowej, graficznej lub dźwiękowej, klient za pośrednictwem interaktywnego interfejsu ma możliwość wykonywania określonych działań w aplikacji

*graficzny interfejs użytkownika GUI* – (ang. graphical user interface) część aplikacji webowej służąca do graficznego przedstawienia danych i umożliwiającą prowadzenie interakcji z aplikacją przez użytkowników za pośrednictwem przeglądarki internetowej

*serwer* – zdalny komputer przechowujący aplikację oraz dane z nią związane, połączony z siecią internetową za pomocą której aplikacja jest dostępna dla użytkowników

### **1.4. Omówienie dokumentu**

Rozdział 2 zawiera ogólny opis aplikacji i funkcjonalności jakie powinna spełniać. W rozdziale 3 omówiono szczegółowo wymagania funkcjonalne i techniczne jakie powinna realizować aplikacja.

## **2. Ogólny opis produktu**

### **2.1. Kontekst funkcjonowania**

Aplikacja będzie sklepem internetowym realizującym sprzedaż książek. Na stronie internetowej będzie prezentowana oferta księgarni, skąd klient po wybraniu interesujących go pozycji będzie miał możliwość złożenia zamówienia i zakupu książek. Moduł administratora zapewni możliwość aktualizacji, modyfikacji oferty i zarządzania zamówieniami.

## **2.2. Charakterystyka użytkowników**

Dostęp do aplikacji został podzielony na dwie grupy użytkowników:

klent – osoba która chce zapoznać się z ofertą księgarni, oraz dokonać ewentualnych zakupów, osoba ta w większości przypadków nie ma wiedzy technicznej związanej z działaniem witryn internetowych i z zakresu informatyki

administrator – osoba posiadająca odpowiednią wiedzę w zakresie zarządzania sklepem/księgarnią, znająca terminologię i specyfikę opisu książek, od osoby tej niej jest wymagana szersza wiedza informatyczna

## **2.3. Główne funkcje**

Poniżej przedstawiono główne funkcje dostępne dla każdej z grup użytkowników:

Klient – będzie miał dostęp do pełnej oferty księgarni, opisy książek będą zawierać autora, tytuł, opis i kategorię książki, oraz cenę, wybrana przez klienta książka lub książki trafiają do wirtualnego koszyka, następnie po zakończeniu zakupów klient przechodząc do koszyka widzi wszystkie zakupione pozycje wraz z ich ceną, ma możliwość usunięcia pozycji z których ewentualnie rezygnuje, kolejnym krokiem jest podanie danych adresowych klienta i potwierdzenie złożenia zamówienia.

Administrator – część aplikacji dostępna po zalogowaniu się, umożliwia edycję oferty księgarni, dodawanie i usuwanie pozycji, oraz podgląd i zatwierdzanie zamówień.

## **3. Wymagania funkcjonalne**

### **3.1. Interfejsy zewnętrzne**

Komunikacja systemu z użytkownikiem, administratorem odbywać się będzie poprzez graficzny interfejs użytkownika wyświetlany na ekranie komputera użytkownika przez przeglądarkę internetową. Interfejs poza prezentacją danych będzie zapewniał także interakcję z użytkownikiem który za pomocą urządzenia wskazującego (np. myszka) będzie mógł wybierać i uruchamiać określone działania aplikacji. Wprowadzanie danych jak np. adres klienta czy dane opisowe książki będą odbywać się za pośrednictwem klawiatury komputera.

### **3.2. Funkcje i ograniczenia**

Wybór książek podanych przez aplikację dla klienta księgarni powinien być ograniczony do pozycji dostępnych w ofercie, aplikacja powinna prezentować tylko te pozycje które aktualnie znajdują się na stanie księgarni.

Poniżej przedstawiono w formie diagramu przypadków użycia, wymagania w zakresie funkcji jakie ma realizować aplikacja. Dla lepszej czytelności diagramy przedstawiają osobno funkcje dostępne dla klienta i administratora.

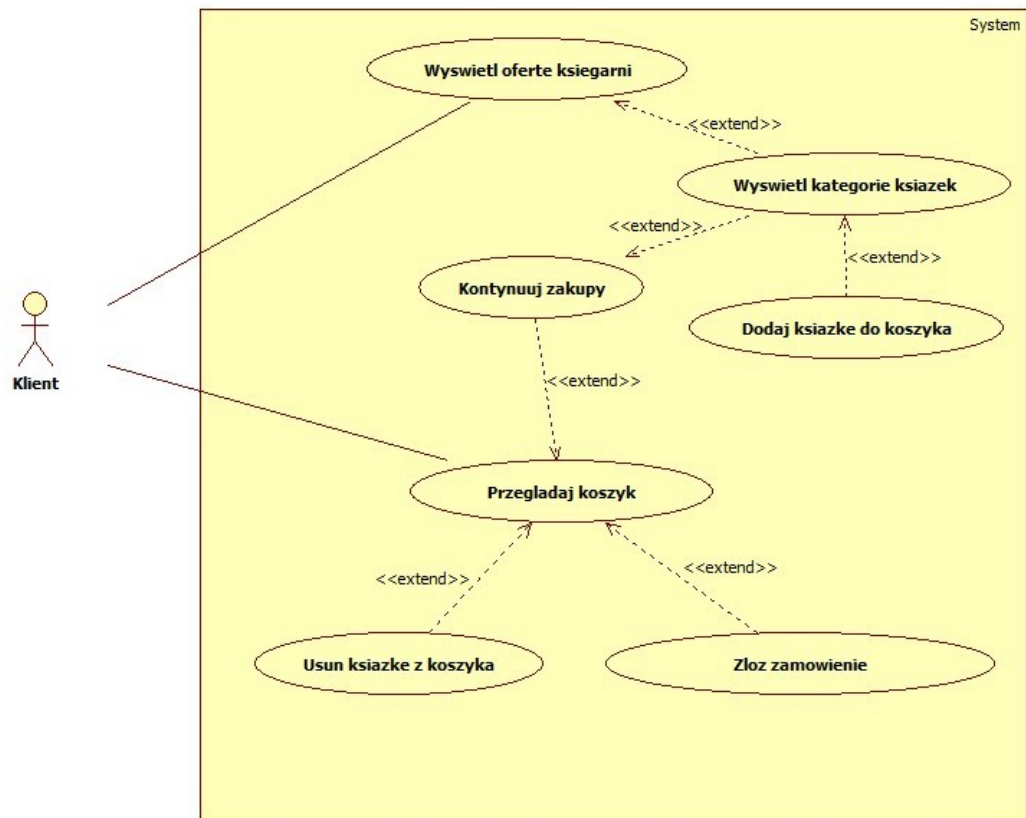


diagram przypadków użycia UML dla klienta

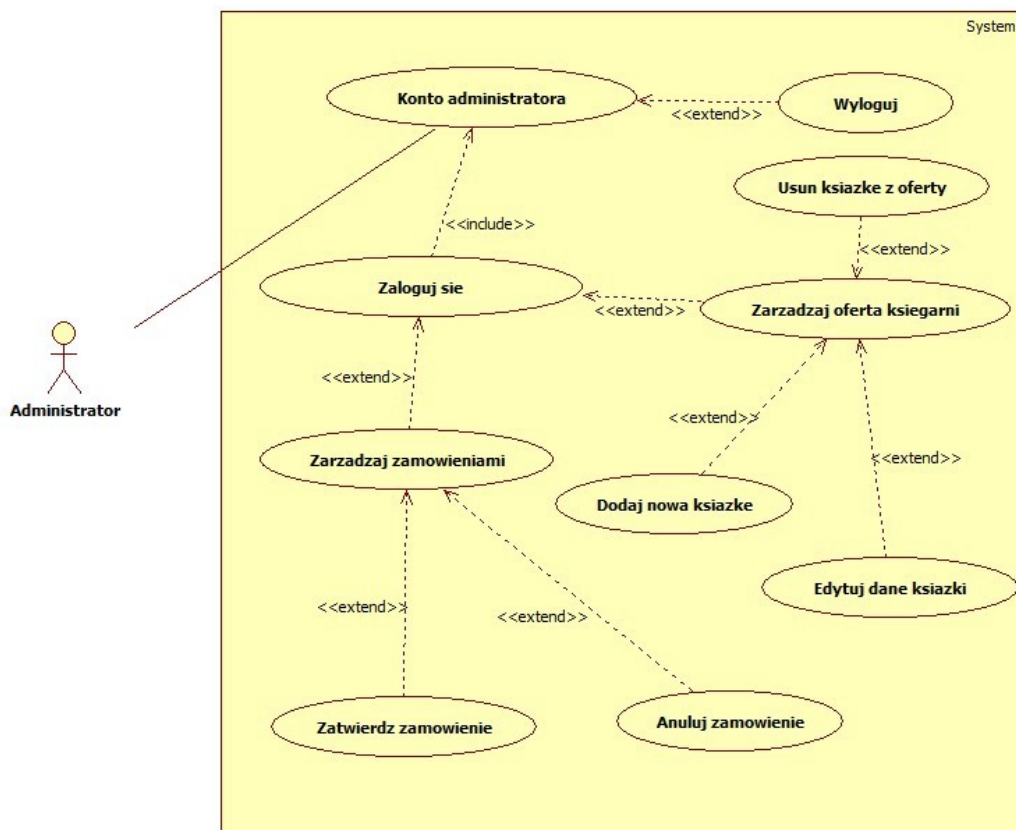


diagram przypadków użycia UML dla administratora