

# SPECYFIKACJA WYMAGAŃ

## PROJEKT „EVENEO”

WERSJA 1.0

AUTORZY:

NIEZALEŻNA GRUPA DEWELOPERSKA „CEBULA WARRIORS”

ADAM PRZYBYCIEŃ, CEZARY BAJNO, KASJAN WERNER, SŁAWOMIR SŁOWIK

### HISTORIA ZMIAN DOKUMENTU<sup>1</sup>

Wersja	Data	Osoba	Komentarz
v 0.3	21.11.2018	Kasjan Werner	Inicjalna wersja rozdziały I, II, III
v 0.5	23.11.2018	Adam Przybycień	Inicjalna wersja rozdział IV
v 0.7	25.11.2018	Cezary Bajno	Inicjalna wersja rozdziały V, VI
v 1.0	25.11.2018	Sławomir Słowik	Merge, korekta

<sup>1</sup> Dokument opracowano na podstawie: „Zasad tworzenia specyfikacji wymagań dla systemów informatycznych wraz z przykładową specyfikacją”, autor: Instytut Informatyki Politechniki Poznańskiej, właściciel autorskich praw majątkowych: Miasto Poznań

## Spis treści

1.	Wprowadzenie .....	2
1.1.	Cel dokumentu .....	2
1.2.	Zakres produktu.....	2
2.	Opis ogólny.....	3
2.1.	Perspektywa produktu .....	3
2.2.	Funkcje Produktu.....	3
2.3.	Ograniczenia .....	4
2.4.	Dokumentacja użytkownika .....	5
3.	Model procesów Biznesowych .....	6
4.	Wymagania funkcjonalne .....	7
4.1.	Przypadki użycia .....	7
5.	CHARAKTERYSTYKA INTERFEJSÓW .....	11
5.1.	INTERFEJS UŻYTKOWNIKA .....	11
5.2.	INTERFEJSY ZEWNĘTRZNE .....	11
5.2.1.	Interfejsy komunikacyjne .....	11
6.	WYMAGANIA POZAFUNKCJONALNE .....	12

---

## 1. WPROWADZENIE

### 1.1. CEL DOKUMENTU

---

Celem dokumentu jest przedstawienie Specyfikacji Wymagań dla systemu Eveneo.

Przeznaczeniem niniejszego dokumentu jest głównie zespół deweloperski zajmujący się wytwarzaniem tego oprogramowania.

W dokumencie określone jest jaki produkt ma powstać. Sporządzenie specyfikacji wymagań ma doprowadzić do ułatwienia komunikacji pomiędzy klientem a dostawcą, kontrolą procesu wytworzenia produktu, eliminacji błędów merytorycznych w produkcie, ułatwienia szacunku kosztów i czasu wytworzenia produktu oraz docelowo do ułatwić podpisanie umowy pomiędzy klientem i dostawcą.

### 1.2. ZAKRES PRODUKTU

---

Założeniem projektu jest stworzenie internetowej aplikacji, która umożliwi organizowanie wydarzeń i zgłaszania w nich udziału. Aplikacja będzie dostarczycielem treści o wydarzeniach kulturalnych, umożliwi zapoznanie się z ofertą dodaną przez organizatorów eventu, ale także da możliwość dzielenia się informacjami o wydarzeniu.

Celem produktu jest ułatwienie organizatorom dotarcia z propozycją wydarzenia do potencjalnych odbiorców oraz znalezienie interesującego wydarzenia przez konsumenta. System będzie wspomagał dodawanie wydarzeń, ich edycję przez organizatora oraz dołączanie do eventu przez uczestnika.

Zarządzenie danymi wydarzenia oraz uczestnikami biorącymi w nich udział wymusza przechowywanie informacji w bazie danych

Aby usprawnić użytkownikom dołączanie do strony, system będzie zintegrowany z platformą Google. Użytkownik będzie mógł zalogować się do systemu przez swoje konto Google.

---

## 2. OPIS OGÓLNY

### 2.1. PERSPEKTYWA PRODUKTU

---

System Eveneo będzie serwisem internetowym, który pozwoli uczestnikom na znalezienie interesującego wydarzenia, a organizatorom imprez na dotarcie do potencjalnych odbiorców bez sporych nakładów promocyjnych.

Wydarzenia będą pojawiać się w systemie poprzez dodanie ich przez organizatora. Dzięki możliwości wprowadzenia kluczowych oraz dodatkowych informacji realizator eventu może skutecznie przedstawić swoje wydarzenie.

W aplikacji użytkownik będzie miał dostęp do spisu aktualnych wydarzeń. W obszarze wydarzenia znajdą się informacje na temat danego eventu, na podstawie których uczestnik może podjąć decyzję o uczestnictwie i zadeklarować swoją partycypację w danym wydarzeniu.

Aplikacja będzie dostępna publicznie i będą mogli korzystać z niej wszyscy użytkownicy w ograniczonej lub pełnej funkcjonalności po wcześniejszej rejestracji.

### 2.2. FUNKCJE PRODUKTU

---

Zakres podstawowych funkcjonalności obejmować będzie:

W przypadku Gościa:

- wyświetlanie wydarzeń
- dołączenie do aplikacji

W przypadku Organizatora:

- logowanie do systemu
- dodawanie wydarzeń
- edycja wydarzeń
- wyświetlanie listy uczestników

W przypadku Uczestnika:

- logowanie do systemu
- wyświetlanie wydarzeń
- dołączanie do wydarzenia
- rezygnacja z wydarzenia.

### 2.3. OGRANICZENIA

Według badania Głównego Urzędu Statystycznego 84,2% gospodarstw domowych w Polsce ma dostęp do sieci, a 58% użytkowników używało Internetu do wyszukiwania informacji o towarach i usługach.<sup>2</sup>

- W 2017 roku już ok. 80 proc. biletów klienci kupują w sieci
- Rynek internetowej sprzedaży biletów stale się rozwija i będzie tak nadal. W 2015 jego wartość wyniosła 0,5 mld zł. Tempo wzrostu to około 20% rok rocznie.<sup>3</sup>

Na podstawie powyższych badań możemy założyć, że aplikacja ma potencjał i z tego powodu szacujemy, że system powinien być zaprojektowany, aby docelowo obsłużyć wiele jednocześnie zalogowanych i korzystających z funkcji systemu użytkowników.

W pierwszej fazie wdrożenia aplikacja powinna posiadać zaplecze techniczne pozwalające na realizację kilkunastu wydarzeń ze średnią ilością użytkowników wynoszącą około 40 osób. Daje to 600 użytkowników zarejestrowanych mogących chcieć korzystać z serwisu.

W początkowej fazie udział gości w osobach odwiedzających nie powinien przekraczać 25%. Co sumarycznie daje 750 osób. Bazując na tych danych można założyć, że równocześnie może być aktywnych kilka sesji użytkowników.

Aby spełnić to wymaganie serwer powinien spełniać co najmniej następujące wymaganie:

Podzespół	Specyfikacja
Procesor	4 rdzeniowy o taktowaniu 3Ghz
Pamięć ram	16 GB
Przestrzeń dyskowa	1 TB
System operacyjny	Unix np. Debian
Oprogramowanie	Java 11, Server Tomcat
Łącze	100 Mbps

---

<sup>2</sup> Wyniki badań statystycznych „Jak korzystamy z Internetu?” prowadzone przez Główny Urząd Statystyczny w 2017 roku

<sup>3</sup> Wyniki badań statystycznych „rynek e-commerce w Polsce” według Gemius

## 2.4. DOKUMENTACJA UŻYTKOWNIKA

Nazwa	Instrukcja użytkownika
Opis zawartości	Opis interfejsu użytkownika oraz jak korzystać z funkcjonalności systemu
Standard	Brak
Format	PDF
Język	Polski

Nazwa	Polityka Prywatności
Opis zawartości	Dokument zawiera politykę prywatności systemu
Standard	Brak
Format	PDF
Język	Polski

Nazwa	Regulamin korzystania z systemu
Opis zawartości	Dokument zawiera regulacje dotyczące korzystania z serwisu
Standard	Brak
Format	PDF
Język	Polski

Nazwa	Notatki deweloperskie
Opis zawartości	Dokument zawiera opis i wskazówki dla przyszłego zespołu deweloperskiego o detalach implementacji
Standard	Brak
Format	PDF
Język	Polski

### 3. MODEL PROCESÓW BIZNESOWYCH

#### 3.1 AKTORZY I CHARAKTERYSTYKA UŻYTKOWNIKÓW

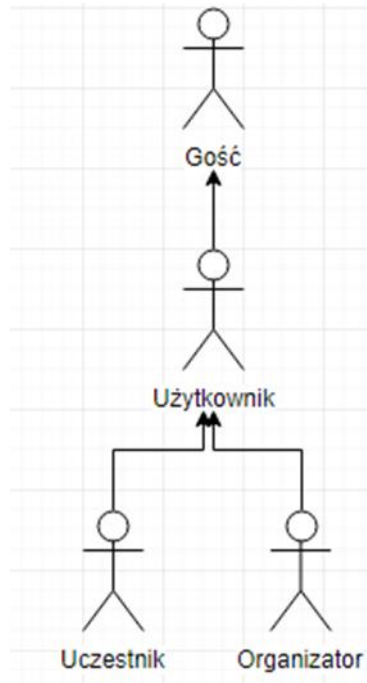
<b>ID: Guest</b> <b>Nazwa: Gość</b>
Opis: Gość reprezentuje osobę, która jest nie zalogowana w systemie lub nie posiada konta. Gość jest potencjalnym niezalogowanym użytkownikiem. Do momentu zalogowania Gość korzysta z ograniczonej funkcjonalności systemu ograniczającej się do wyświetlania wydarzeń oraz możliwości dołączenia do aplikacji.
<b>ID: User</b> <b>Nazwa: Użytkownik</b>
Opis: Uczestnik jest aktorem reprezentującym zalogowanego użytkownika, który korzysta z pełnej funkcjonalności systemu. Uczestnik może wyświetlać wydarzenia, dołączać do nich, a także rezygnować z uczestnictwa w nich.
<b>ID: Organizator</b> <b>Nazwa: Organizator</b>
Opis: Organizator reprezentuje osobę, której funkcjonalności oprócz wyświetlania wydarzeń pozwalają na ich tworzenie. Organizator ma możliwość dodawania wydarzeń, ich edycji oraz wyświetlania listy uczestników.

#### 3.2 OBIEKTY BIZNESOWE

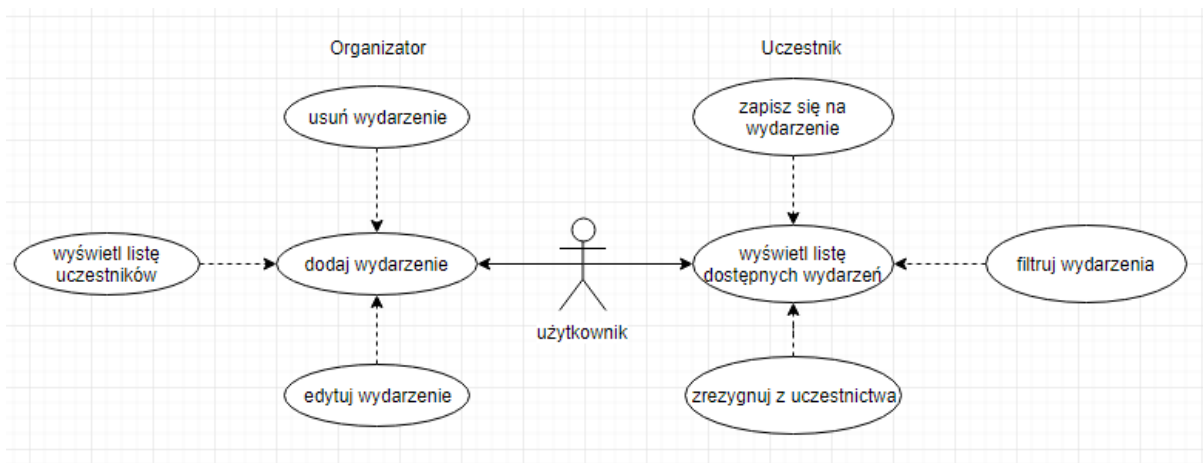
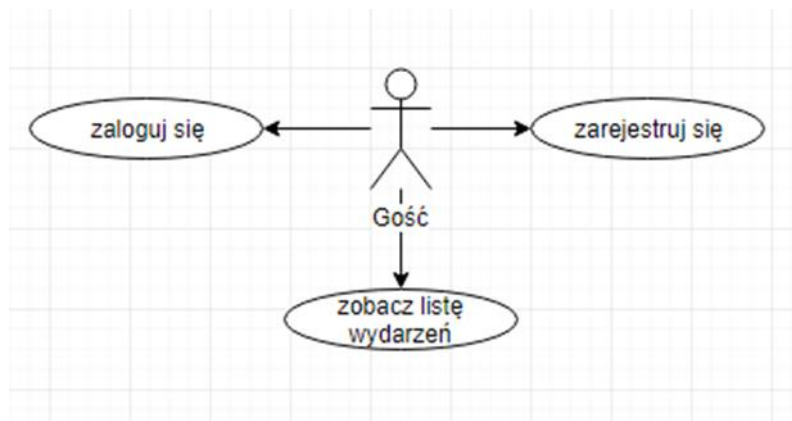
<b>Nazwa: Profil</b>
Opis: Profil to unikalne dane identyfikujące użytkownika w systemie i korelacja z pozostałymi zbiorami danych.
<b>Nazwa: Wydarzenie</b>
Opis: Wydarzenie jest wpisem organizatora, obiektem tworzonym przez niego umożliwiającym dołączenie uczestnikom.
<b>Nazwa: Zgłoszenie</b>
Opis: Zgłoszenie to wyrażenie chęci udziału lub wypisania z wybranego w systemie wydarzenia

#### 4. WYMAGANIA FUNKCJONALNE

Aby odpowiednio przedstawić wymagania funkcjonalne aplikacji, został stworzony diagram przypadków użycia. W przedstawianej aplikacji występują dwa typy aktorów gość oraz użytkownik, który w zależności od przypadku może przyjąć dwie role, organizatora oraz uczestnika danego wydarzenia.



##### 4.1. PRZYPADKI UŻYCIA





ID:	<b>Eveneo</b>
Nazwa:	<b>Strona główna</b>
Priorytet:	Wysoki
Opis:	Gość widzi tabelę z listą dostępnych wydarzeń oraz opcje zaloguj się i zarejestruj się
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gość uruchamia stronę główną</li><li>2. System wyświetla stronę główną zawierającą:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Listę wydarzeń</li><li>b. Opcję zaloguj się</li><li>c. Opcję zarejestruj się</li></ol></li></ol>

ID:	<b>Register</b>
Nazwa:	<b>Rejestracja konta</b>
Priorytet:	Wysoki
Opis:	Gość może stworzyć i zarejestrować konto
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gość wybiera opcję rejestracji konta</li><li>2. System wyświetla formularz zawierający:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Login</li><li>b. Hasło</li><li>c. Powtórz hasło</li><li>d. E-mail</li></ol></li><li>3. Gość wypełnia formularz i zatwierdza</li><li>4. System rejestruje konto</li></ol>

ID:	<b>Login</b>
Nazwa:	<b>Logowanie konta</b>
Priorytet:	Wysoki
Opis:	Gość może się zalogować
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gość wybiera opcję logowania</li><li>2. System wyświetla formularz zawierający:<ol style="list-style-type: none"><li>a. Login</li><li>b. Hasło</li></ol></li><li>3. Gość wypełnia formularz i zatwierdza</li><li>4. System loguje gościa jako użytkownika</li></ol>

ID:	<b>Join</b>
Nazwa:	<b>Weź udział w wydarzeniu</b>
Priorytet:	Wysoki
Opis:	Użytkownik może się zapisać na wydarzenie z listy
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Użytkownik wybiera opcję dołącz</li><li>2. System zapisuje użytkownika na liście uczestników</li><li>3. System aktywuje przycisk rezygnuj</li></ol>

ID:	<b>Leave</b>
Nazwa:	<b>Zrezygnuj z wydarzenia</b>
Priorytet:	Wysoki
Opis:	Użytkownik może zrezygnować z wydarzenia, na które się zapisał
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Użytkownik wybiera opcję rezygnuj</li><li>2. System usuwa użytkownika z listy uczestników</li><li>3. System dezaktywuje przycisk rezygnuj</li></ol>

ID:	<b>Filter</b>
Nazwa:	<b>Filtrowanie wydarzeń</b>
Priorytet:	Średni
Opis:	Użytkownik może filtrować wydarzenia
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Użytkownik wpisuje szukaną frazę</li><li>2. System wyświetla listę wydarzeń zawierających szukaną frazę</li></ol>

ID:	<b>NewEvent</b>
Nazwa:	<b>Dodawanie wydarzenia</b>
Priorytet:	Wysoki
Opis:	Użytkownik może stworzyć wydarzenie
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Użytkownik wybiera opcję dodaj wydarzenie</li><li>2. System wyświetla dodaje nowy wiersz w tabeli wydarzeń</li><li>3. Użytkownik uzupełnia dane, a następnie wybiera opcję zapisz</li><li>4. System zapisuje utworzone wydarzenie oraz aktywuje opcję usuń wydarzenie</li></ol>

ID:	<b>RemoveEvent</b>
Nazwa:	<b>Usuwanie wydarzenia</b>
Priorytet:	Wysoki
Opis:	Użytkownik może usunąć stworzone wydarzenie
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Użytkownik wybiera opcję usuń wydarzenie</li><li>2. System usuwa wiersz z wydarzeniem z tabeli wydarzeń</li></ol>

ID:	<b>EditEvent</b>
Nazwa:	<b>Edytowanie wydarzenia</b>
Priorytet:	Średni
Opis:	Użytkownik może edytować stworzone wydarzenie
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Użytkownik wybiera opcję edytuj wydarzenie</li><li>2. System aktywuje edycję wiersza z wydarzeniem z tabeli wydarzeń</li><li>3. Użytkownik dokonuje edycji rekordów tabeli oraz klika zapisz w celu akceptacji zmian</li><li>4. System zapisuje zmiany</li></ol>

ID:	<b>Participants</b>
Nazwa:	<b>Wyświetlanie listy uczestników wydarzenia</b>
Priorytet:	Średni
Opis:	Użytkownik może wyświetlać listę uczestników stworzonego wydarzenia
Scenariusz Główny:	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Użytkownik wybiera opcję Lista uczestników</li><li>2. System wyświetla listę z osobami zapisanymi na dane wydarzenie</li></ol>

---

## 5. CHARAKTERYSTYKA INTERFEJSÓW

### 5.1. INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

---

ID	Wymaganie	Priorytet
1	Interfejs powinien być responsywny.	P0
2	Interfejs powinien zapewnić walidację danych.	P1
3	Interfejs powinien umożliwić edycję i sortowanie wydarzeń.	P1
4	System musi mieć interfejs w języku Polskim.	P0
5	Interfejs powinien być przejrzysty i intuicyjny w obsłudze.	P0
6	Interfejs powinien umożliwić definiowanie własnego wyglądu wydarzenia.	P2
7	Interfejs powinien zapewnić określone opcje w zależności od uprawnień.	P0
8	Interfejs powinien aktualizować się dynamicznie.	P1
9	Interfejs musi umożliwić wprowadzenie danych wymaganych dla danego wydarzenia i zapewnić jego edycję.	P0
10	Interfejs powinien umożliwić zarządzanie użytkownikami.	P2
11	Interfejs powinien posiadać opcję pozwalającą wyświetlić lub ukryć dany widok.	P2

### 5.2. INTERFEJSY ZEWNĘTRZNE

---

#### 5.2.1. INTERFEJSY KOMUNIKACYJNE

---

System pozwala na wykorzystanie funkcjonalności aplikacji i zapewnia komunikację z interfejsem. System wykorzystuje protokoły komunikacyjne w celu nawiązania łączności i wymiany danych.

---

**6. WYMAGANIA POZAFUNKCJONALNE**

ID:	SECURITY
Nazwa:	Bezpieczeństwo haseł
Priorytet:	P0
Opis:	System wymusza na użytkownika utworzenie silnego hasła, a zarazem przechowuje je zaszyfrowane w bazie danych.

ID:	SECURITY
Nazwa:	Reset hasła
Priorytet:	P0
Opis:	System musi umożliwić użytkownikowi zresetowanie hasła .

ID:	USABILITY
Nazwa:	Automatyzacja procesu rejestracji
Priorytet:	P0
Opis:	System musi zapewnić formularz rejestracji który po wypełnieniu i potwierdzenia adresu e-mail aktywuje konto użytkownika.

ID:	USABILITY
Nazwa:	Kompatybilność z różnymi przeglądarkami
Priorytet:	P2
Opis:	Aplikacja powinna być wspierana przez przeglądarki Google Chrome i Mozilla Firefox.

ID:	RELIABILITY
Nazwa:	Ochrona przed błędami
Priorytet:	P1
Opis:	System powinien zaznaczać obowiązkowe pola do wypełnienia.