
SoftMakers

EatTrip

**Especificación de requerimientos de software
Para Aplicación Mobile de Delivery**

Versión 1.1

Historial de Revisiones

Date	Versión	Descripción	Autor
26/08/2018	1.0	Primer Iteración	Dallas / Dorado
10/10/2018	1.1	Correcciones generales	Miguel Di Luca / Facundo Astiz

Tabla de Contenidos

1. Introducción	4
1.1 Propósito	4
1.2 Scope	4
1.3 Resumen	4
1.4. Referencias	4
1.5. Definiciones, acrónimos y abreviaciones	4
2. Descripción General	4
3. Requerimientos Específicos	5
3.1 Funcionalidad	5
3.1.1 Creación de cuenta	5
3.1.2 Modificación de datos de cuenta	5
3.1.3 Login de cuenta	5
3.1.4 Búsqueda de comidas	5
3.1.5 Agregar dirección nueva	5
3.1.6 Filtros de comidas	5
3.1.7 Carrito de comidas	5
3.1.8 Pedido de envío de comidas	5
3.1.9 Notificación de pedido	5
3.1.10 Usuario para el restaurante	6
3.1.11 Agregar, eliminar o modificar comidas para el restaurante	6
3.2 Usabilidad	6
3.2.1 Familiarización con el entorno para un usuario normal	6
3.2.2 Familiarización con el entorno para un usuario avanzado	6
3.2.3 Registrarse	6
3.2.4 Realizar el pago	6
3.3 Confiabilidad	6
3.4 Performance	7
3.5 Restricciones de Diseño	7
3.6 Documentación On-line	7
3.7 Componentes adquiridos	7
3.8 Interfaces	7
3.9 Requisitos de licencia	7
3.10 Aviso legal, derechos de autor y otros avisos	8
3.11 Estándares aplicables	8
4. Información de soporte	8

Especificación de requerimientos de software

1. Introducción

El SRS contiene los detalles de requerimientos para la aplicación mobile EatTrip de envío de pedidos de comida.

1.1 Propósito

El propósito de este documento es dar una descripción detallada de los requerimientos para la aplicación EatTrip. Se explicarán las restricciones del sistema, su interfaz y cómo interactúa. El documento está destinado principalmente a los clientes para su aprobación y como referencia de la primera versión del software para el equipo de desarrollo.

1.2 Scope

EatTrip es una aplicación mobile cuyo objetivo es facilitar el sistema actual de envío de pedidos de comida para un restaurante, ofreciendo su menú de manera online, desde donde sus clientes puedan elegir qué productos quieren y agregarlos a un pedido. Este pedido puede ser modificado, cancelado o enviado. El pago se podrá realizar tanto por la aplicación como en persona cuando llega.

1.3 Resumen

El documento brinda la información necesaria de requerimientos organizado de la siguiente manera: Funcionalidad, Usabilidad, Confiabilidad, Performance, Restricciones de Diseño y Documentación On-line.

1.4. Referencias

No se realizó ninguna referencia en el documento.

1.5 Definiciones, acrónimos y abreviaciones

Las definiciones, acrónimos y abreviaciones se pueden ver en el glosario del trabajo.

2. Descripción General

Esta sección explica cómo interactúa el sistema con los usuarios e introduce las funcionalidades básicas del mismo.

El sistema es una aplicación mobile para dispositivos con Android, en la que pueden buscar por tipos de comidas, elegir uno y realizar un pedido de la misma. Dado esto, el primer requerimiento será poseer un dispositivo con Android.

El usuario promedio de la aplicación no necesita tener ningún conocimiento especial para poder ver las opciones de comidas que ofrece el restaurante, elegir y finalmente concretar el pedido. Cada usuario deberá crearse una cuenta, en la cual guardará la información necesaria para el envío del pedido, ya sea dirección o modo de pago. También tendrá la opción de agregar varias direcciones por si realiza un pedido desde otro lugar.

3. Requerimientos Específicos

3.1 Funcionalidad

3.1.1 Creación de cuenta

Este requerimiento es para tener la información necesaria de los clientes en el sistema, y para

que puedan ingresar al mismo. La aplicación tendrá una pantalla de creación de cuentas que le solicitará al usuario lo siguiente: Nombre y apellido, una contraseña, Dirección de mail, Dirección física del hogar, Número de teléfono. Luego de ingresar apretará un botón para crear la cuenta.

3.1.2 *Modificación de datos de cuenta*

El sistema debe permitir al usuario modificar su información en caso de que lo precise.

3.1.3 *Login de cuenta*

Al abrir la aplicación lo primero que se podrá realizar es ingresar al sistema con una cuenta o crear la misma, para poder usar sus funciones.

3.1.4 *Búsqueda de comidas*

La aplicación tendrá una barra de búsquedas para poder buscar la comida que desee, las cuales si cumplen con el criterio de búsqueda aparecerán en una lista de comidas, con foto, nombre y descripción.

3.1.5 *Agregar dirección nueva*

Cada cuenta de cliente podrá tener más de una dirección a la cual puede realizar pedidos, entonces mediante esta opción podrá agregar y seleccionar cual quiere usar.

3.1.6 *Filtros de comidas*

El sistema tendrá una lista de las comidas, las cuales se podrán filtrar por: precio o cantidad de personas que pueden comer de esa comida. También esa lista tendrá una foto de la comida, nombre y una breve descripción.

3.1.7 *Carrito de comidas*

El usuario podrá pedir más de una comida, cada vez que seleccione una comida podrá agregarla al carrito y así pedir múltiples comidas.

3.1.8 *Pedido de envío de comidas*

Luego de que el cliente tenga su pedido seleccionado en el carrito de comidas, podrá confirmar el pedido, en donde podrá seleccionar si realizar el pago de manera física cuando llega el mismo o de manera online en ese momento.

3.1.9 *Notificación de pedido*

El restaurante al cual se le realice un pedido de comidas, le llegará una notificación de la información del pedido, el cual podrá confirmar o rechazar en caso de que no se pueda realizar por alguna razón.

3.1.10 *Usuario para el restaurante*

El restaurante deberá tener un usuario por el cual pueda aceptar pedidos o rechazarlos si es que no es posible realizarlo. También desde aquí recibirán las notificaciones de pedidos.

3.1.11 *Agregar, eliminar o modificar comidas para el restaurante*

El restaurante tendrá una pantalla por la cual podrá agregar, eliminar o modificar cualquier plato de comida que desee. Tendrá que cumplir con las condiciones de poner una foto, título y descripción.

3.2 Usabilidad

La idea de la aplicación mobile es que pueda ser usada por todos los usuarios finales, desde adolescentes hasta gente mayor de edad, considerando un tiempo de aprendizaje muy corto, ya que solamente hay que elegir los productos/combos para el pedido y generarlo.

3.2.1 *Familiarización con el entorno para un usuario normal*

Se estima que un usuario normal podrá realizar todas las operación en el tiempo estimado luego de 5 días de uso.

3.2.2 *Familiarización con el entorno para un usuario avanzado*

Se estima que un usuario avanzado podrá realizar todas las operación en el tiempo estimado luego de 1 días de uso.

3.2.3 *Registrarse*

Se estima un tiempo menos a 3 minutos para el registro.

3.2.4 *Realizar el pago*

Se estima que la compra tardará no más de 1 minuto.

3.2.5 *Buscar un producto*

Se estima que una vez en el restaurante el tiempo en buscar un producto puede ser como máximo de 3 minutos.

3.2.6 *Editar información del usuario*

Se estima que editar la información del usuario no debería llevar más de 2 minutos al usuario.

3.3 Confiabilidad

- Se estima poder salir a producción con ningún bug crítico que afecte el correcto funcionamiento de la app, solamente en porcentajes un 20% de bug con prioridad media y 80% de bug con prioridad baja.
- Se estima un tiempo de 16 horas semanales entre 2 desarrolladores para el correcto mantenimiento de la app y resolución de bugs.
- Se estima que en el caso de surgimiento de un error crítico el tiempo de estimado de una nueva versión con la resolución es de 2 días hábiles.
- La app funcionará las 24 horas del día, todos los días. En el caso que los locales no estuvieran abiertos, solo se tomarán pedidos con horario de entrega en los horarios disponibles del local, es decir, se puede realizar un pedido cuando el local esté cerrado, a ser entregado cuando el local esté abierto.

3.4 Performance

- En cuanto a consumo de datos, se estima que se consuman entre 1 y 2 MB a la hora de realizar un pedido del lado del cliente.
- En cuanto a memoria, se estima que se utilizan entre 50 y 60 MB de RAM del lado del cliente.

- En cuanto a almacenamiento, se estima una utilización de 70MB, incluyendo los datos en caché por parte del cliente.
- Se estiman 10 pedidos por usuario mensuales.
- Se estiman hasta 15 pedidos por minuto, con un tiempo de respuesta máximo de 3 segundos.

3.5 Restricciones de Diseño

- Para el frontEnd e programará en Android Nativo (Java/Kotlin), por lo que no será exportable a IOS con un trabajo simple, se deberá desarrollar en Swift en un release que no va a entrar en este GO LIVE.
- Para los backEnd se utilizará Java 10, con los frameworks Lombok, Spring e Hibernate.
- Para la base de datos se utilizará PostgreSQL.

3.6 Documentación On-line

Todavía se encuentran en fase de desarrollo.

3.7 Componentes adquiridos

No aplica.

3.8 Interfaces

Los diferentes tipos de interfaces se listan a continuación.

3.8.1 *Interfaz de usuario*

Mediante la interfaz el usuario sería capaz de observar todos los productos disponibles junto a su descripción para poder realizar un pedido con los productos deseados. También se dispone de una pantalla de información de usuario en el cual se podrá modificar sus datos personales.

3.8.2 *Interfaz de hardware*

Requiere un celular con pantalla táctil, con como mínimo un procesador mononúcleo a 1,2Ghz, 512MB de memoria RAM y 100 MB libres de almacenamiento.

3.8.3 *Interfaz de software*

Requiere como sistema operativo android, en su versión 6.0 o superior.

3.8.4 *Interfaz de comunicación*

Utiliza una comunicación HTTP con el servidor.

3.9 Requisitos de licencia

No aplica.

3.10 Aviso legal, derechos de autor y otros avisos

No aplica.

3.11 Estándares aplicables

No aplica.

4 Información de soporte

La tabla de contenidos se encuentra en la página 3.