# SPECYFIKACJA WYMAGAŃ PROJEKTU [Zarzadzanie-Sklepem-Komputerowym](https://github.com/projekt-zespolowy-pk/Zarzadzanie-Sklepem-Komputerowym)

Spis treści

1. Wprowadzenie

2 Pojęcia

4. Klasyfikacja wymagań funkcjonalnych

Charakterystyki użytkowników

Identyfikacja przypadków użycia

Diagram przypadków użycia

1. Wprowadzenie

Projekt realizowany na zaliczenie przedmiotu „Projekt Zespołowy” na Politechnice koszalińskiej.

Aplikacja tworzona na potrzeby firmy Komputrex.

1. Słownik projektu

**Karta graficzna** – karta rozszerzeń komputera odpowiedzialna za renderowanie grafiki i jej konwersję na sygnał zrozumiały dla wyświetlacza.  
**Procesor** (CPU - centralna jednostka wykonawcza) to układ scalony, którego działanie polega na wykonywaniu instrukcji programów. Nadzoruje on i synchronizuje prace wszystkich urządzen w komputerze.  
**Pendrive**-urządzenie przenośne zawierające pamięć nieulotną typu flash, zaprojektowane do współpracy z komputerem przez port USB i używane do przenoszenia danych między komputerami oraz urządzeniami obsługującymi pamięci USB.  
**Sprzęt komputerowy** (ang. hardware) – materialna część komputera. Ogólnie hardware'em nazywa się sprzęt komputerowy jako taki i odróżnia się go od software'u – czyli oprogramowania.  
**Dysk twardy**- rodzaj pamięci masowej, wykorzystujący nośnik magnetyczny do przechowywania danych. Nazwa "dysk twardy" wynika z zastosowania twardego materiału jako podłoża dla właściwego nośnika  
**Monitor komputerowy** – ogólna nazwa jednego z urządzeń wyjścia do bezpośredniej komunikacji użytkownika z komputerem. Zadaniem monitora jest natychmiastowa wizualizacja wyników działania programów uruchomionych na komputerze.  
**Klawiatura komputerowa** – uporządkowany zestaw klawiszy służący do ręcznego sterowania urządzeniem lub ręcznego wprowadzania danych.  
**Mysz** (z ang. mouse) – urządzenie wskazujące używane podczas pracy z interfejsem graficznym systemu komputerowego.

1. Klasyfikacja wymagań funkcjonalnych i nie funkcjonalnych

Wymagania niefunkcjonalne:

* łatwość użycia,
* niezawodnośći,
* szybkość dzałania.

Wymagania funkcjonalne:

* wyszukiwanie produktów,
* składanie zamówienia,
* wybranie produków do zamówienia
* wybieranie ilości produktu w zamówieniu,
* wystawienie zamówienia do realizacji.

1. Identyfikacja aktorów

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |  |
|  |  |
|  | 1) Administrator: |
|  | - Ilość towaru przechowywanego na magazynie |
|  | - Wyświetlenie złożonych zamówień |
|  | - Zarządzanie towarami |
|  | - Promocje |
|  | - Przechowywanie danych klientów |
|  | - Zarządzanie zamówieniami |
|  | - Importowanie/Exportowanie do bazy danych |
|  | - Dostęp do wszystkich funkcji w firmie |
|  | - Zmiana cen produktów |
|  |  |
|  | 2) Magazynier: |
|  | - Przyjmowanie towaru od dostawcy do magazynu |
|  | - Ilość towaru przechowywana w magazynie |
|  | - Możliwość zmiany statusu towaru |
|  | - Wyświetlenie złożonych zamówień |

- Zarządzanie działami towarowymi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 5.Identyfikacja przypadków użycia   1. Przypadek użycia- Ilość towaru znajdująca się w magazynie   S1: Aktor *Kierownik sklepu* wchodzi do bazy danych systemu.  S2: System wyświetla towary znajdujące się w magazynie.   1. Przypadek użycia- Możliwość zmiany statusu towaru   S1: Aktor Magazynier wchodzi w bazę danych towaru  S2: System wyświetla obecny stan magazynu  S3 Magazynier dokonuje zmiany statusu danego towaru po czym zatwierdza swoją decyzje  S4: Baza danych uaktualnia się  6.Diagram przypadków użycia |
|  |  |  |