

## Функциональные и нефункциональные требования / Тех. задание

Заказчик:	НИУ ВШЭ, Гайнутдинов Руслан Ильшатovich
Название проекта:	Приложение-помощник для мониторинга спортивных мероприятий
Исполнители:	Баранова Екатерина Витальевна, Чекрий Павел Сергеевич, Иванова Виолетта Александровна

### ТЕХ. ЗАДАНИЕ

1. Вводы системы. Действия пользователя в Web-клиенте, нажатия кнопок, ввод текста.
2. Выводы системы. JSON формат с информацией введенной пользователем  
Конкретный формат данных будет определен на этапе разработки
3. Функции системы. Возможность передачи информации между пользователем, имеющим доступ заполнения данных и пользователем-зрителем.
4. Атрибуты системы. Устойчивость, надежность.
5. Атрибуты системной среды. Совместимо с любой ОС, где есть поддержка браузера.

### ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

В данном случае функциональные требования описаны со стороны пользователя-болельщика (который может только просматривать информацию) и со стороны пользователя сотрудника (который помимо просмотра может вводить информацию о матче). Если в скобках стоит только один из типов пользователей - это значит, что эта функция недоступна второму. Если оба - функционал доступен всем.

1. Реализация регистрации для болельщиков;
2. Реализация регистрации для сотрудников, которые будут вводить данные о матче;
3. Сбор информации о расписании матчей за месяц и вывод данных в приложении (*болельщики и сотрудники*);
4. Возможность перехода на любой день в календаре (*болельщики и сотрудники*) с показом матчей этого дня с информацией о:
  - a. Командах;
  - b. Дате и времени.
5. Возможность открывать матч (*сотрудники*);
6. Просмотр информации о уже идущем матче (*болельщики и сотрудники*);
7. Во время открытого идущего матча, должна быть возможность передать информацию о (*сотрудники*):
  - a. Штрафном ударе (Какая команда бьет, какая принимает)

- b. Пенальти (Какая команда бьет, какая принимает)
  - c. Забитом голе (Какая команда бьет, какая принимает)
  - d. Ударе в створ (Какая команда бьет, какая принимает)
  - e. Ауте (Какая команда потеряла мяч)
  - f. Красной карточке (Команда, игрок)
  - g. Желтой карточке (Команда, игрок)
  - h. Замене футболиста (Команда, старый игрок, новый игрок)
  - i. Нарушение (Команда, тип нарушения)
8. Возможность закрыть идущий матч (*сотрудники*);
9. Передавать данные собранные с юзеров в сторонние сервисы (*сотрудники*).

## НЕФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММНОМУ ОБЕСПЕЧЕНИЮ

### Требования к продукту.

Приложение должно реагировать на действия пользователя в соответствии с функциональными требованиями без задержки больше 1 сек.

Практичность (Usability). В данном случае мы используем веб-приложение, поэтому оно может использоваться на совершенно разных устройствах и ОС.

Надежность (Reliability). Мы храним только открытые данные, также пользователь может не использовать свои личные данные, поэтому в проекте не требуется дополнительная безопасность.

Производительность (Performance). На сервере не проводятся вычисления, также нет сложных алгоритмов. Если не превышать ограничение в 1000 пользователей одновременно, приложение будет работать без перебоев.

Возможность обслуживания (Supportability). В данном случае требуется сотрудник-программист, который будет отслеживать стабильную работу приложения.

Для нормального функционирования программы требуется компьютер, оснащенный следующими техническими компонентами:

- Процессор не ниже Intel Core i3 или аналогичный с тактовой частотой не ниже 1 ГГц;
- 6 144 мб ОЗУ или более;
- Жесткий диск с объемом свободной памяти не менее 10 гб;
- VGA-совместимые видеоадаптер и монитор;
- Тачпад или компьютерная мышь;
- Подключение к интернету

### Организационные требования.

Интерфейс программных продуктов реализован в соответствии с общепринятыми гайдлайнами для упрощения процесса взаимодействия пользователя с системой.

Внешние требования.

Дополнительные внешние требования отсутствуют.

**ОГРАНИЧЕНИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

1. Все ограничения направлены на упрощение интеграции разработанных программных модулей продукта с другими модулями проекта и продуктами компании;
2. Web-приложение должно быть разработано для любого браузера;
3. Приложение должно быть разработано с использованием языка программирования Python и библиотеки Django;
4. Использование СУБД PostgreSQL или MS SQL Server.

В процессе разработки требования могут быть изменены.

Заказчик

Личная подпись \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Ответственный по  
проекту

Личная подпись \_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_

Дата: