

Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสสุวรรณ นางสาว พงทิพร ศรีวิชัย	

2. รายละเอียดทั่วไปของระบบ

ระบบประกอบด้วย การส่งจองเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ ผ่านแอปพลิเคชัน และมีกระบวนการพื้นฐาน (Basic Process) ในการทำงานดังต่อไปนี้

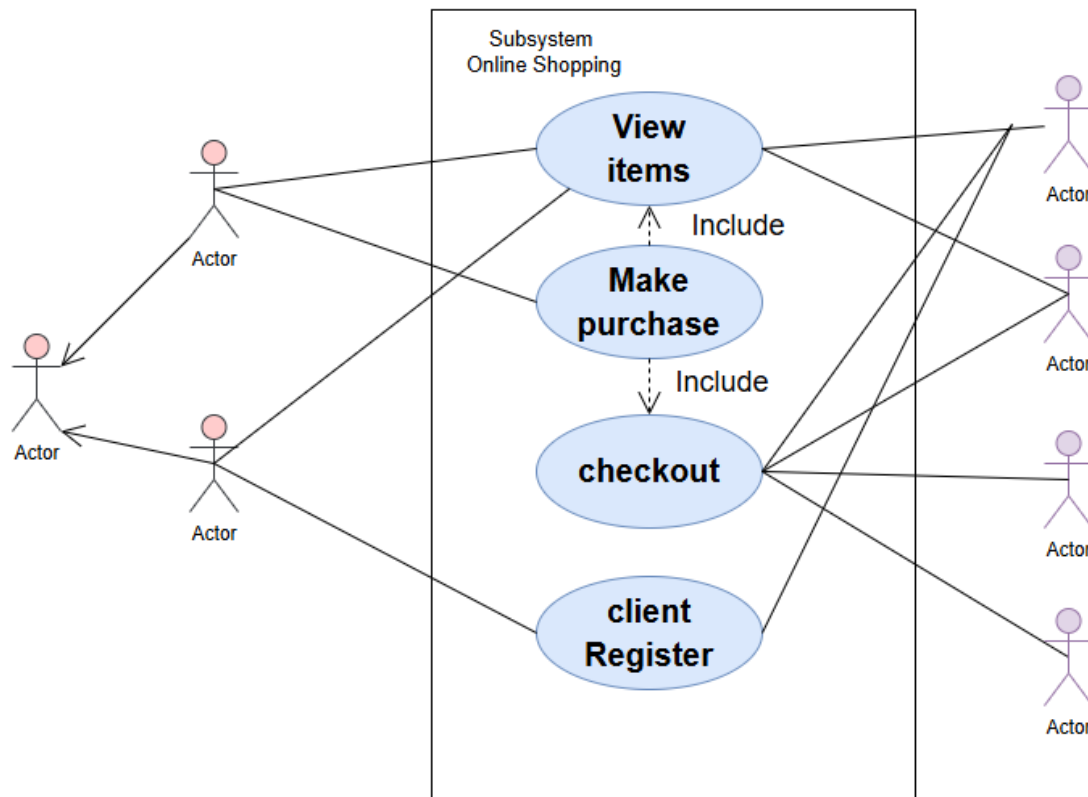
1. ผู้ใช้ทั่วไป ดูรายละเอียดเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ
2. ลูกค้า สมัครสมาชิก (Register)
3. ลูกค้า จองเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ
4. เจ้าหน้าที่ (Employee)

2.1 ภาพรวมของระบบ (Use-Case Model Survey)

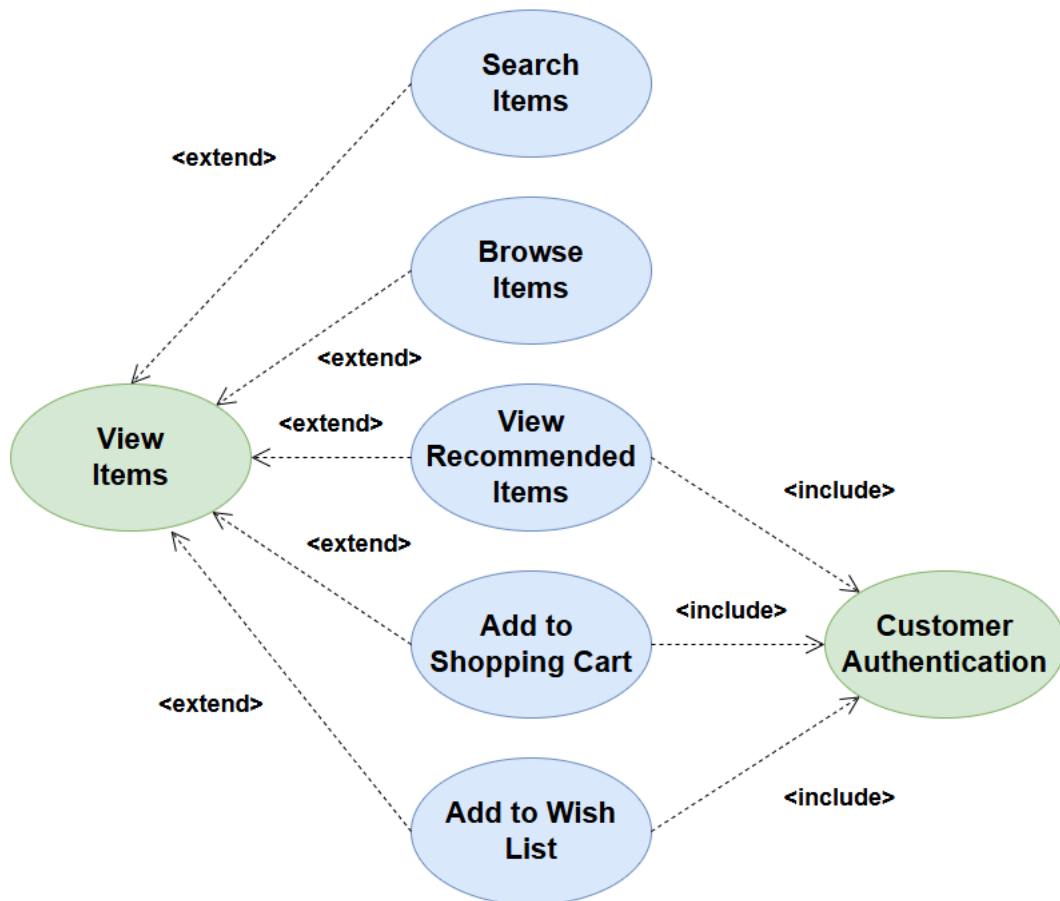
จากการศึกษาความต้องการของระบบ การทำงานของระบบจะถูกนำเสนอผ่านยูสเคสและแอกเตอร์ดังรายละเอียดต่อไปนี้

Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

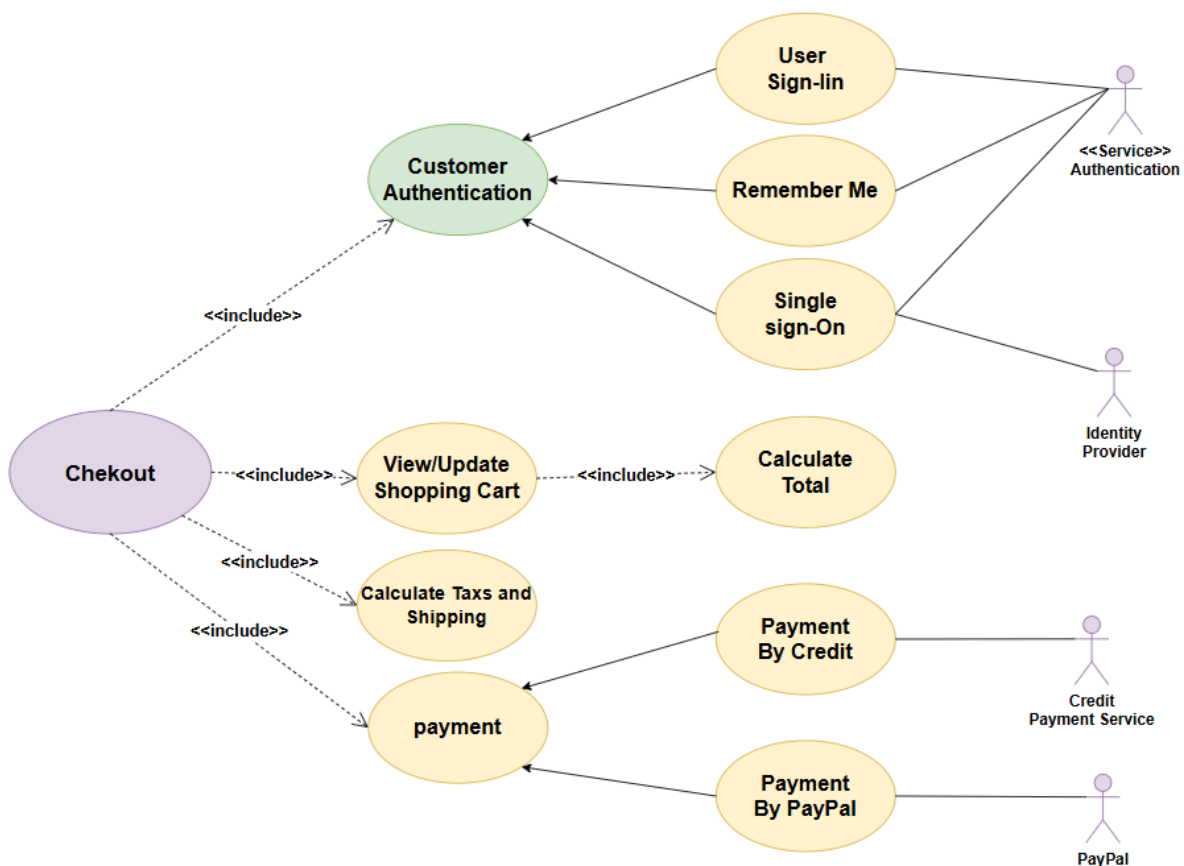
1 UML ของการช้อปปิ้งออนไลน์ – กรณีการใช้งานระดับสูงสุด



2 UML ของการช้อปปิ้งออนไลน์ - ดูกรณีการใช้งานรายการ



3 UMLของการช้อปปิ้งออนไลน์- กรณีการใช้งานการชำระเงินการยืนยันตัวตนและการชำระเงิน

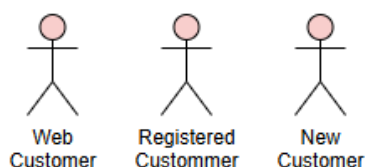


Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

2.1.1 Actor

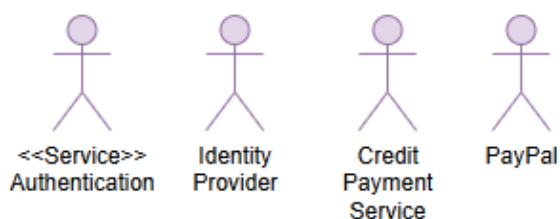
Application E-Water Level จะประกอบไปด้วยแอกเตอร์ดังต่อไปนี้ :

1) แอกเตอร์ฝั่งผู้ใช้ที่เป็น ลูกค้า



- Web Customer : ผู้ใช้ทั่วไป สามารถเข้าถึงหน้าจอการแสดงผลรายละเอียดเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ แต่ไม่สามารถสั่งจองเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะได้
- Registered Customer : ลูกค้าที่ผ่านการลงทะเบียน สามารถสั่งจองเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะได้
- New Customer : ผู้ใช้ทั่วไปที่ต้องการเป็นลูกค้า ต้องผ่านการลงทะเบียน เพื่อกำหนดชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน ก่อนเสมอ

2) แอกเตอร์ฝั่งผู้ใช้ที่เป็น ผู้ดูแล



- Service Authentication : ผู้ตรวจสอบสิทธิ์ รับรองความถูกต้องการลงชื่อเข้าใช้งาน (พิสูจน์ตัวตน)
- Identity Provider : แสดงข้อมูลหลังจากการลงชื่อเข้าใช้งาน (ผ่านการพิสูจน์ตัวตน)
- Credit Payment Service : ให้บริการช่องทางชำระเงิน

Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

- PayPal : ชำระเงิน

2.1.2 Use Cases

Application E-Water Level สนับสนุนการทำงานดังต่อไปนี้ :

1) การทำงาน หน้าแรก

- View Items : แสดงรายละเอียดเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ
- Make Purchase : สั่งจองเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ
- Checkout : ชำระเงิน
- Client Register : ลงทะเบียนลูกค้า

2) การทำงาน หน้า View Items

- Search Items : ค้นหารายละเอียดเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ
- Browse Items : เรียกดูรายละเอียดเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ
- View Recommende Items : เรียกดูส่วนประกอบสำคัญเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ
- Add to Shopping Cart : เพิ่มเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะลงสินค้า
- Add to Wish List : เพิ่มเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะลงในสิ่งที่อยากได้

3) การทำงาน หน้า Checkout

- Customer Authentication : ลูกค้าต้องการยืนยันตัวตนการใช้งานเมื่อเข้าสู่ระบบล็อกอิน
- View / Update Shopping Cart : การทำงานของระบบจะอัปเดตโดยอัตโนมัติเมื่อลูกค้าสั่งซื้อแล้ว
- Calculate Taxes and Shipping : การคำนวณภาษีในการจัดส่งสินค้า
- Payment : การชำระเงิน
- User Sign-in : การเข้าสู่ระบบของผู้ใช้

Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

- Remember Me : จำผู้ใช้ไว้ (ตัวเลือกให้ระบบจดจำการเข้าสู่ระบบ)
- Single Sign-in : การเข้าสู่ระบบของผู้ใช้
- Payment : การชำระเงิน
- By Credit: การชำระเงินด้วยบัตรเครดิต
- Payment By PayPal : ลูกค้ทำการชำระเงินและยื่นสลิป

2.2 คุณลักษณะของผู้ใช้ (User Characteristics)

Application E-Water Level ถูกออกแบบมาเพื่อใช้สำหรับผู้ใช้ชาวไทยโดยเฉพาะ และจัดแบ่งผู้ใช้ออกเป็นสองประเภท ได้แก่ ผู้ใช้ทั่วไป (Web Customer) ซึ่งเป็นผู้ใช้ทั่วไป ที่สามารถดูรายละเอียดเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะได้เพียงอย่างเดียว ส่วนผู้ใช้ระบบประเภทที่สอง ได้แก่ ลูกค้า (Registered Customer) ซึ่งสามารถสั่งจองเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะได้ ลูกค้าของระบบนี้ต้องลงทะเบียน เพื่อกรอกประวัติส่วนตัว และรับค่าชื่อผู้ใช้ รหัสผ่านผู้ใช้ เพื่อล็อกอินเข้าสู่ระบบก่อนเสมอ

2.3 กฎเกณฑ์หรือข้อบังคับโดยทั่วไป (General Constraints)

Application E-Water Level ถูกออกแบบขึ้นโดยใช้การวิเคราะห์และออกแบบเชิงวัตถุ ได้แก่ UML (Unified Modeling Language) ซึ่งใช้สำหรับการจำลองรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์ที่มีขนาดใหญ่ และมีความซับซ้อนสูง เนื่องจากช่วยลดเวลาในการพัฒนาระบบ สะดวกต่อการบำรุงรักษา และแก้ไขระบบ รวมไปถึงความสามารถในการรองรับเทคโนโลยีที่ทันสมัยที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน การนำแบบจำลอง UML มาช่วย ทำให้การทำความเข้าใจกับปัญหา และการค้นหาวิธีการแก้ไขทำได้อย่างรวดเร็วและง่ายยิ่งขึ้น การนำแบบจำลองไปพัฒนาเป็นระบบจริง สามารถทำได้ โดยใช้ภาษาโปรแกรมเชิงวัตถุใดๆ ซึ่งลดเวลาและค่าใช้จ่ายในการพัฒนาระบบได้อย่างมาก ส่วนการพัฒนา Application E-Water Level ใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเว็บแอปพลิเคชัน

2.4 สมมติฐานและเงื่อนไขของระบบ (Assumptions and Dependencies)

Application E-Water Level จะถูกติดตั้งอยู่บนเซิร์ฟเวอร์เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงระบบ โดยผ่านแอปพลิเคชัน และเบราว์เซอร์ทั่วไป โดยตัวระบบถูกพัฒนาขึ้นด้วยจาวาเทคโนโลยีที่ถูกติดตั้งบนเว็บ

Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

เซิร์ฟเวอร์ ที่ใช้ระบบปฏิบัติการวินโดวส์หรือลินุกซ์ นอกจากนั้นระบบยังประกอบไปด้วยเซิร์ฟเวอร์สำหรับฐานข้อมูล phpMyAdmin

1. 3.1 รายละเอียดของคลาสไดอะแกรม (Class Diagram Specifications)

เป้าหมายหลักของการสร้างคลาสจะได้มาจากรายการของคลาสที่อาจเป็นส่วนประกอบของระบบที่เรียกว่า คลาสคู่แข่ง (candidate classes) และจากนั้นทำการกำหนดว่าคลาสใดที่ระบบต้องการใช้ในการทำงานและคลาสใดบ้างที่อยู่ภายนอกระบบ คลาสคู่แข่งจะเป็นคลาสที่สามารถนำมาใช้ในการกำหนดเป็นคลาสได้ โดยปกติจะประกอบไปด้วยค่านามทุก ระบบๆ ค่าที่ปรากฏในเอกสารประกอบการกำหนดความต้องการของเรา ซึ่งในวิธีการเชิงวัตถุจะได้แก่คำอธิบายรายละเอียดของยูสเคสนั้นเอง

3.1.1 รายการคลาสคู่แข่ง (Candidate Class)

คลาสคู่แข่งได้จากการค้นหาคำนามที่ปรากฏอยู่ในยูสเคสและนำมาจัดเรียงไว้ในตารางเพื่อกำหนดเป็นคลาสคู่แข่ง ซึ่งจะเป็นคำนามที่มีศักยภาพที่สามารถนำมาใช้เป็นคลาสได้ ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง แสดงคำนามที่ใช้เป็นคลาสคู่แข่งจากรายละเอียดของยูสเคส

ผู้ใช้ (ทั่วไป)	ลูกค้า (สมาชิก)	ลูกค้า (ใหม่)
Web Customer	Registered Customer	New Customer
พนักงาน (ผู้ตรวจสอบสิทธิ์)	พนักงาน (ให้ข้อมูล)	พนักงาน (บริการช่องทางชำระ)
Service Authentication	Identity Provider	Credit Payment Service
พนักงาน (รับชำระเงิน)	แสดงรายละเอียด (สินค้า)	สั่งซื้อ (สินค้า)
PayPal	View Items	Make Purchase
ชำระเงิน (สินค้า)	ลงทะเบียน (ลูกค้า)	ค้นหารายละเอียด (สินค้า)
Checkout	Client Register	Search Items
เรียกดูรายละเอียด (สินค้า)	ดูรายการแนะนำ (สินค้า)	เพิ่มลงตะกร้า (สินค้า)
Browse Items	View Recommended Items	Add to Shopping Cart
เพิ่มในรายการโปรด (สินค้า)	การตรวจสอบสิทธิ์ (ลูกค้า)	ดู / แก้ไขตะกร้า (สินค้า)
Add Wish List	Customer Authentication	View / Update Shopping Cart

หลังจากที่ได้รายการคำนามจากขั้นตอนแรกเรียบร้อยแล้วขั้นตอนต่อไปจะเป็นการตรวจสอบความ

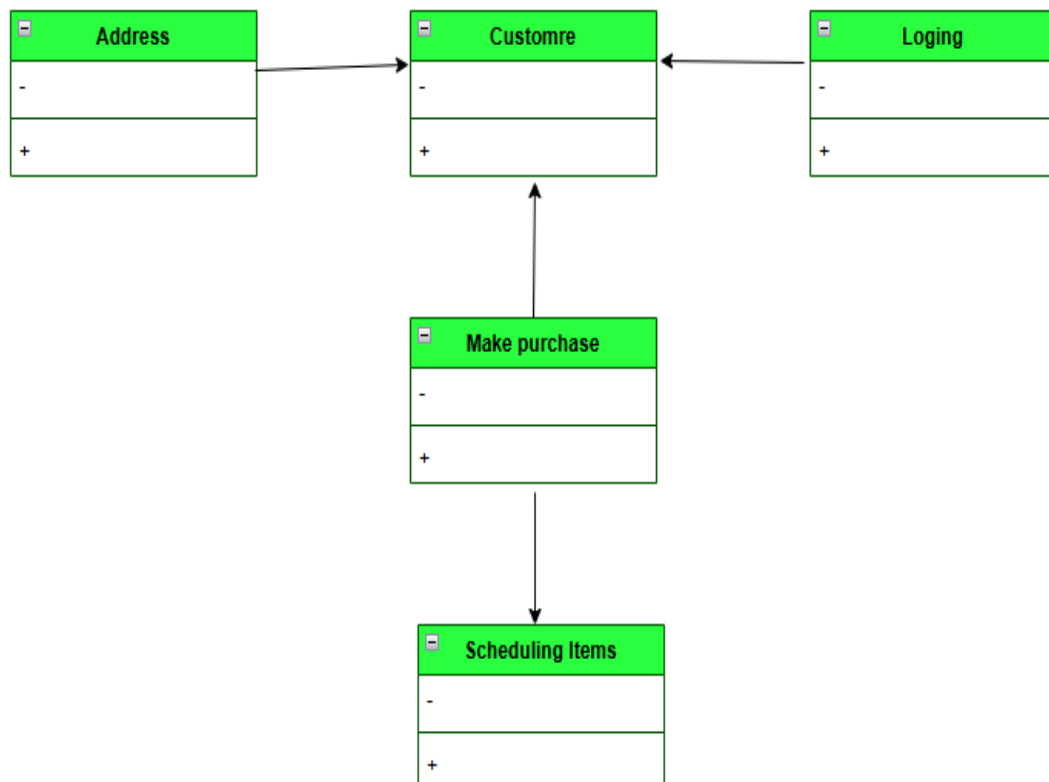
Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

ถูกต้องของคลาส และพิจารณาตัดคลาสที่อยู่ภายนอกขอบเขตการทำงานภายในระบบออกไป เพื่อให้ได้คลาส ดังตารางต่อไปนี้

3.1.2 คลาสระดับแนวคิด (Conceptual Class)

เป็นคลาสที่ได้จากการพิจารณาตัดคลาสคู่แข่งที่อยู่ภายนอกขอบเขตออกไป จากนั้นจะเป็นการกำหนด จำนวนความสัมพันธ์ระหว่างคลาสจะช่วยให้มองเห็นภาพที่ชัดเจนของการออกแบบระบบ และสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาโปรแกรมได้โดยตรง โดยคลาสนี้ในระดับแนวคิดจะมีเฉพาะชื่อคลาสเท่านั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

Subsystem Online Shopping



จากความสัมพันธ์ดังกล่าวสรุปได้ว่า คลาสลูกค้า ประกอบไปด้วยคลาสที่อยู่ ซึ่งในกรณีนี้ลูกค้าแต่ละ

Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรสวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

คนอาจมีที่อยู่ได้ตั้งแต่หนึ่ง

3.1.3 การกำหนดแอททริบิวต์ของคลาส (Class : Attribute)

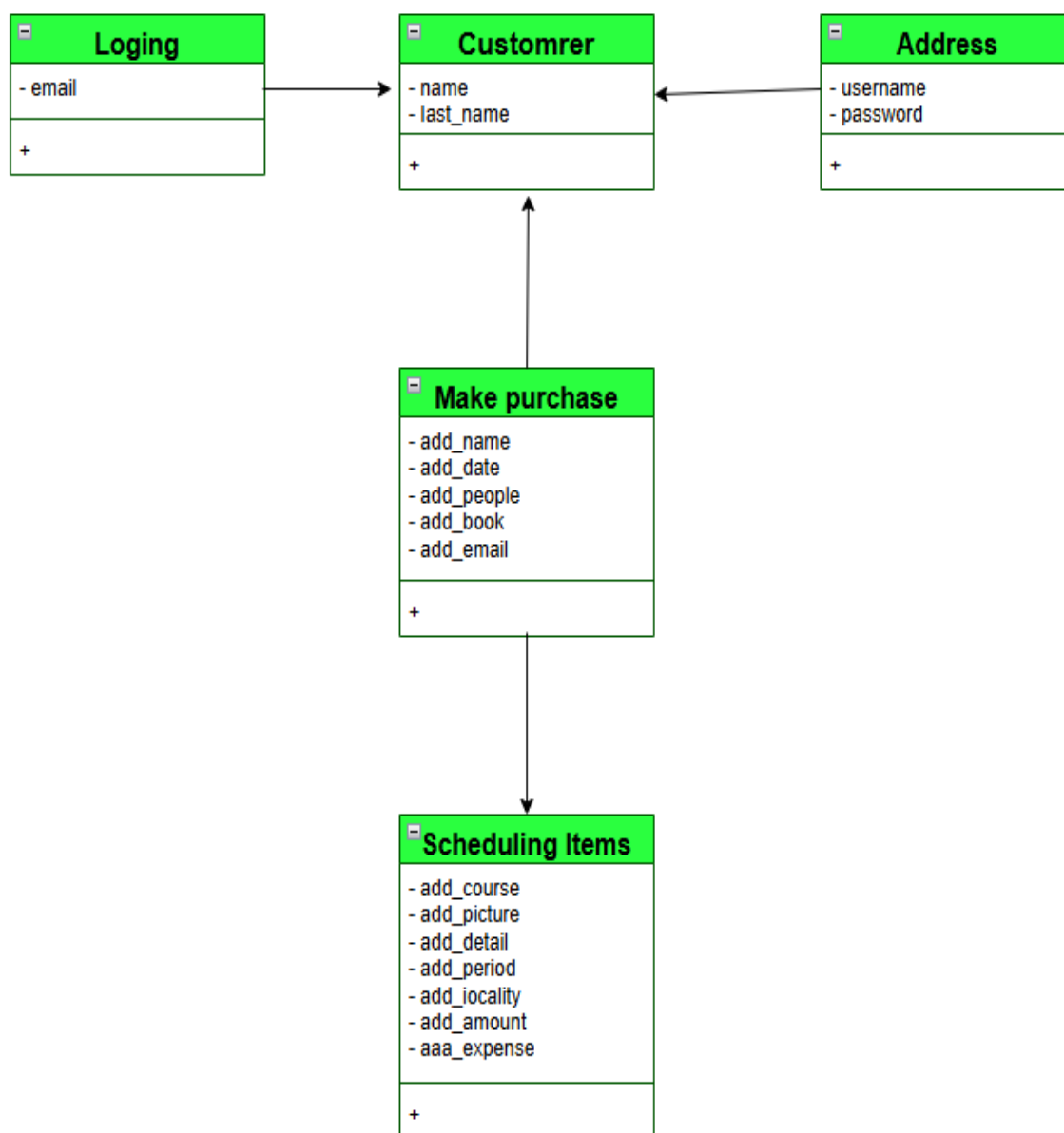
แอททริบิวต์เป็นคุณสมบัติของออบเจกต์ โดยปกติจะเกี่ยวข้องกับค่านามตามด้วยวลีที่แสดง ความเป็นเจ้าของ จากนั้นจึงกำหนดแอททริบิวต์ ที่เป็นส่วนรายละเอียดในขั้นตอนถัดไป โดยปกติแล้วแอททริบิวต์จะ ได้มาจากค่านามส่วนที่เหลือ สำหรับระบบ Shopping Cart ประกอบไปด้วยคลาส และแอททริบิวต์ดังต่อไปนี้

Login - username - password +	คลาสล็อกอิน ประกอบไปด้วยแอททริบิวต์ ชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน
Customer - name - last_name +	คลาสลูกค้า ประกอบไปด้วยแอททริบิวต์ ชื่อ และนามสกุล
Address - email +	คลาสที่อยู่ ประกอบไปด้วยแอททริบิวต์ อีเมล
Make Purchase - add_name - add_date - add_people - add_book - add_email +	คลาสการสั่งซื้อ ประกอบไปด้วยแอททริบิวต์ เครื่องวัดระดับน้ำ อัจฉริยะ ด้วยประจุลบวันเวลาที่เปิดสั่งจอง จำนวนผู้สั่งซื้อ ชื่อผู้ ซื้อ และอีเมล
Scheduling Items - add_course - add_picture - add_detail - add_period - add_locality - add_amount - add_expense +	คลาสการสั่งซื้อ ประกอบไปด้วยแอททริบิวต์ รายละเอียดสินค้า ราคาสินค้า ขนาดสินค้า รูปภาพของสินค้า

Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรสวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

3.1.4 คลาสระดับแรก (First Draft Class)

เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการนำผลลัพธ์ที่ได้จากขั้นตอนก่อนหน้านี้ทั้งหมด เพื่อนำไปสร้างเป็นคลาส ไดอะแกรม ซึ่งถือเป็นไดอะแกรมที่เป็นหัวใจหลักในการออกแบบเชิงวัตถุโดยใช้ยูเอ็มแอล คลาสไดอะแกรม จะประกอบไปด้วยกลุ่มของคลาสที่มีความสัมพันธ์กัน และสะท้อนให้เห็นถึงการแก้ไขปัญหาลูกที่ถูกกำหนดไว้ในขอบเขตและความต้องการของระบบ



Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

เอกสารประกอบความต้องการของระบบ E-Water Level

2. บทนำ

ในปัจจุบัน การตรวจสอบและควบคุมระดับน้ำในแหล่งน้ำต่างๆ เช่น อ่างเก็บน้ำ เขื่อน หรือแม้แต่ในระบบประปาของเมือง เป็นเรื่องที่มีความสำคัญมาก เนื่องจากการควบคุมระดับน้ำที่เหมาะสมสามารถป้องกันปัญหาภัยธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม หรือน้ำแห้งได้ นอกจากนี้ยังช่วยให้การจัดการน้ำในอุตสาหกรรม การเกษตร และการใช้ในชีวิตประจำวันเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพการวัดระดับน้ำแบบดั้งเดิมมีข้อจำกัดหลายประการ เช่น ความไม่แม่นยำในการอ่านค่า การใช้แรงงานในการตรวจสอบบ่อยครั้ง และการไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลแบบเรียลไทม์ การพัฒนาระบบวัดระดับน้ำอัจฉริยะจึงเป็นทางเลือกที่น่าสนใจ โดยใช้เทคโนโลยีต่างๆ เช่น เซนเซอร์ และการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเพื่อให้สามารถติดตามและควบคุมระดับน้ำได้แบบอัตโนมัติ

โดยได้ลำดับขั้นตอนที่จะช่วยเอื้ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สนใจ ซึ่งเกิดประโยชน์ดังนี้

1. ผู้สนใจ สามารถเข้าสู่ข้อมูลผ่านแอปพลิเคชันได้ 24 ชั่วโมง
2. แอปพลิเคชันสามารถเสนอรายละเอียดเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ ได้ครบถ้วนชัดเจน
3. ลดภาระงาน ในส่วนของงานประชาสัมพันธ์
4. ผู้สนใจ สามารถจองเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ ผ่านแอปพลิเคชันได้ด้วยตนเอง

2.1 วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมผู้ประกอบการให้สามารถนำซอฟต์แวร์ไปใช้ในการบริหารจัดการให้เกิดประสิทธิภาพในการบริหารงาน และมีการดำเนินงานที่เป็นมาตรฐานสากล โดยมีเป้าหมายดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้ได้แอปพลิเคชันที่เหมาะสมกับการจองเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ และสามารถนำไปพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง ทำในองค์กรเกิดความน่าเชื่อถือ
2. เพื่อให้การจัดการฐานข้อมูล การจองเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ เป็นปัจจุบัน ตั้งแต่ ประเภทเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ ระยะเวลาที่จัด สถานที่จัดเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ ราคาเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ
3. เพื่อให้เกิดต้นแบบในการพัฒนาซอฟต์แวร์ในเชิงอุตสาหกรรมขนาดเล็กขึ้น โดยใช้เอกสารประกอบการพัฒนาที่ได้มาจากการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML

Application : E-Water Level	เวอร์ชัน: 1.0
รายวิชา การพัฒนาซอฟต์แวร์สำหรับอุปกรณ์เคลื่อนที่	วันที่: 10 มิถุนายน 2568
ผู้จัดทำ นางสาว สมฤดี มาธุสรวรรค์ นางสาว พุทธิพร ศรีวิชัย	

1.2 ขอบเขต

ศึกษาปัญหาและความต้องการของแอปพลิเคชันจาก ผู้จัดเครื่องวัดระดับน้ำอัจฉริยะ โดยใช้การวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุด้วย UML จากปัญหาและความต้องการของระบบ ดำเนินการพัฒนาแอปพลิเคชัน E-Water Level ตามผลการศึกษาความต้องการและความเป็นไปได้ และทดสอบปรับปรุงแก้ไขแอปพลิเคชัน เพื่อให้แอปพลิเคชันสามารถทำได้อย่างถูกต้อง จัดทำคู่มือการติดตั้งและการใช้งานแอปพลิเคชัน

1.3 นิยามศัพท์

นิยามศัพท์	ความหมาย
UML	ย่อมาจาก Unified Modeling Language เป็นภาษาเชิงบรรยายที่ใช้สัญลักษณ์ภาพกราฟิกในการวิเคราะห์และออกแบบระบบเชิงวัตถุ
Actor	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อกำหนดผู้ใช้งานของระบบหรือระบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับระบบ
Use Case	เป็นสัญลักษณ์ที่ใช้ใน UML เพื่อแสดงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในระบบ
Application	โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ที่ออกแบบมาสำหรับ Mobile (โมบาย) Tablet (แท็บเล็ต) หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่

1.4 เอกสารอ้างอิง

ร พิมพ์ครั้งที่.การวิเคราะห์และออกแบบระบบด้วยยูเอ็มแอล .รังสิต ศิริรังษี.ศ.1 .2551

BlueJ - <http://www.bluej.org>

UML - <http://www.itmelody.com/tu/uml1.htm>

JDK - <http://www.java.com/en/download/index.jsp>

Fowler, Martin ; Scott, Kendal. (1999) *UML Distilled* : Second Edition. Addison-Wesley Publishing Company.

Rosenberg, Doug ; Scott, Kendall.(2001) *Applying Use Case Driven Object Modeling with UML: An Annotated e-Commerce Example* ; Addison-Wesley Publishing Company.

1.5 ภาพรวมของเอกสาร

เอกสาร SRS ฉบับนี้ถูกแบ่งออกเป็นส่วนๆ โดยส่วนแรกใช้สำหรับแสดงรายละเอียดความต้องการของระบบ รวมไปถึงกฎเกณฑ์และข้อบังคับต่างๆ ของระบบ ส่วนที่สองเป็นการแสดงรายละเอียดเบื้องต้นของระบบ เช่นความต้องการทางด้านฟังก์ชันการทำงานของระบบ และข้อจำกัดของระบบ ตลอดจนรายละเอียดทั่วไปของระบบ และกลไกในการติดต่อกับระบบ เช่น กลไกการติดต่อกับผู้ใช้ กลไกการติดต่อกับซอฟต์แวร์ เป็นต้น นอกจากนั้นในส่วนนี้ยังแสดงความต้องการในการทำงานของระบบอื่น ๆ อีกด้วย