**目标文档**

愿景

即 核心的目标 赚钱 获取利益

系统的上下文

定义了 与理解系统有关的环境 与系统 的区别是无法改变的 为需求的来源 （但是需求来源不一定为上下文）

分为四个上下文刻面 主体刻面 使用刻面 IT系统刻面 开发刻面

（划分刻面是为了帮助我们考虑环境的时候不会忽略一些因素）

主体刻面 包扩和系统相关的上下文中的实体和事件

教务系统 教学楼的地图 校车大一大二的新生

使用刻面 主要是人 用户 可以把用户 按照不同的需求来分类

1 用手机 流量可以便捷登录查看课程 的

2 容易忘记 大物实验安排的

3 便捷调整大物实验时间 预约 取消

4 便捷选选修课

5 交易选修课的

6 交易大物报告的

7 找不到教室 实验室的

8 想知道校车的实时位置

9 不刷卡 微信支付宝支付校车费用

10 在校车上联座

11 预约校车

12 二手东西交易

13 需要成绩查询 并自动计算学分的

大致上考虑了这几类用户组

待以后开发中迭代分析

IT系统刻面 APP 后期再考虑电脑端

开发刻面 与我们无关

除了四个刻面外还有三大类的上下文类

需求来源

上下文对象

上下文对象的属性和关系

以目标导向基础

目标的细化 and 和 or

And 细化就是 如果要实现父目标 必须把所有子目标都实现

Or 就是 实现一个子目标就可以

目标间的关系

需要 支持 冲突 阻碍

目标的细化

愿景 赚钱

And分解

A为大一大二提供服务来抽取中介费 服务费

B 吸引尽可能多的学生使用 来植入广告来赚钱

C留住用户 花时间到这上面

（使用刻面的用户组为一部分的需求来源）

（补充 需求的定义

1 用户 解决某个问题或者达到某个目标所需要的条件或能力

2 一个系统或系统组件为了实现某个契约 标准 规格说明 或其他需要遵守的文件呃必须满住的条件或拥有的能力

3 对 1后2 中所描述的条件或能力的文档化表示//文档化 是为了 理清思路 只有把思路落实到书面上才可能真正的清晰

需求的分类

功能需求 质量需求 约束需求

//不存在 不清晰的需求 所谓不清晰 的需求是为细化的需求 一般可以细化为功能需求 和质量需求

）

（补充 2 目标描述的七个规则

1 简明扼要描述目标

2 使用主动与语态描述目标

3 准确描述渋众意图

4 将高层目标分解为适当的子目标

5 说明目标所创造的价值

6 描述引入目标的原因

7 避免不必要的约束

）

（ 数字代表 使用刻面里的一组用户组 后面的字母代表 是哪个目标的子目标）

1 用手机 流量可以便捷登录查看课程 的 B

便捷：

1 一遍 用户名密码 就可以登录教务处 有记住密码的功能

2 分两个界面展示课程 APP 与 桌面上的插件

2.1.1 APP 提供筛选功能 由用户决定 展示所有 未结课的 选修课 大物实验 正上着的 未开课的 等

后期再讨论一下如何细分类与展示

2.1.2 每一类的课程 由 开课周数 任课教师 教室地点

// 是否展示 成绩 还是 提供一个选择 自动刷新 成绩 一键查询

2.2.1 只提供 当天的课程 并且 把 将要上的课 中间 显要展示 要看全部的课程 就得点击打开APP

2 容易忘记 大物实验安排的 A B

2.1 针对忘记就是提醒

2.1.1 通知提醒 分时间段 展示未来一周里的大物实验

如果在一周内就 展示还有几天 如果在一天内 就展示还有几个小时 // 想设计类似于倒计时的那种感觉 比如还有24小时 就 在主页面上出现一个黄铜的时钟 倒计时 或者什么炫酷的东西

五小时内 或者 用户设定一个时间 会弹出一条通知

强制 提前一个半小时会弹出一条通知 必须打开APP 确认后才不会再弹出通知 是提供 设置还是

//依旧待细化 待详细讨论一下 分成几个方面与方案 细化的方面是如何开启功能 以及 如何展示

2.1.2 考虑 如果有 实验未来一周 展示在 主页面 与 插件上去

2.1.1.A 如果未来一周内有大物实验 在通知里显示

（考虑是否要把通知固定 平时显示下一节课 明天的第一节课 加上 自己编辑的一句励志的话 不欺 毕竟是刚高考完的 应该 还是有些中二的 ）

2.2 VIP 服务 付钱打电话 有点悬 不过 考虑如何收付费 或者

一元解锁超级/神秘模式 提醒模式 倒计时之类的 先免费试用一周

3 便捷调整大物实验时间 预约 取消

提供自动出分的按键 合分 再最后取消时限之前 弹出通知

3\*.1 对每个实验提供 计算的函数 输入数据 输出结果 不用自己套用公式

3\*.2 提供书上的实验的页数（确保教程一致）视频连接 （考虑是跳转还是就地播放 ）

3\*3 交报告时间提醒

4 便捷选选修课 B

4.1 开始选修时提供一个通知//可能鸡肋 毕竟有班长 或者自己设置一个定时通知

4.2 花钱 定点 代选 加速包。。。 选修课 （感觉换成加速包 道德上合适了些）就是 定时刷一下 有退选就选上

4.2 根据 待修学分 推荐选修 即可计算已经修的学分

5 交易选修课的

//待了解 交易选修课的流程 以及 设置了加速包 就不用专门提供这类平台了吧

6 交易 大物报告 的

6.1 上传自己的

6.2 查看现成的

花钱 看VIP版 就是花钱 两块钱 五五分 //或者定一下价

比如 分等级 十块钱只能自己一个人看 两块钱买绝对满分的 买下一份 或者 看大家一致的

6.2.1 如何展示 比如 成绩 内部的一些内容 评价

7 找不到教室 实验室的

7.1 如果第一次上某节课 且在上课前一段时间打开就主动跳到导航界面

7.2 显示当前位置 标记如何到达 类似游戏上的导航

8 想知道校车的实时位置

9 微信 支付宝 支付校车费用

10 在校车上联座

11 预约校车

12 二手东西交易

13 需要成绩查询

C 类目标

从 提供类似 表白墙 匿名空间 广场 二手咨询

下一步 需要总结一下归类 确定核心业务 赚钱的业务 口碑业务 不必要的业务

先 尽可能扩充 然后精简 按 重要程度 投入回报比

感觉 需求 功能是给用户一个购买的理由 设计 是产生依赖 的催化剂

之后的几个开发阶段

先把 校车的模块 当做 下个软件版本

专心于当前场景 的构建 及 在构建场景时 给出理由 即价值 是否有更好的替代