**典型用户**

典型用户一：

1.） 名字：小张小朋友（小孩）

2.） 年龄：7岁

3.） 收入：无正式收入

4.） 代表的用户在市场上的比例和重要性：比例较小（约5%-10%），重要性较低

5.） 使用这个软件的典型场景：

1.拿父母的手机玩的时候突然发现这个游戏

2.之前在电脑上玩过扫雷，想在手机上玩

6.） 使用本软件／服务的环境：家里，有父母陪同的情况下

7.） 生活／工作情况：上幼儿园或小学，过着家里学校辅导班三点一线的生活

8.） 知识层次和能力：幼儿园大班/小学一年级，对电脑和互联网认知较低，接触手机机会 较少。

9.） 用户的动机、 目的和困难：以娱乐为主要目的。困难：可能存在不熟悉游戏操作的困难。

10.） 用户的偏好：无，随便玩一玩

11.）典型描述：好开心啊，又能玩手机了

典型用户二：

1.） 名字：小张同学（大学生）

2.） 年龄：20岁

3.） 收入：无正式收入

4.） 代表的用户在市场上的比例和重要性：比例大（约45%-55%），重要性高

5.） 使用这个软件的典型场景：

1.上课无聊刷手机随便找个游戏玩

2.下课无聊刷手机随便找个游戏玩

3.同学推荐然后一起玩

6.） 使用本软件／服务的环境：家里，学校，寝室

7.） 生活／工作情况：在大学里学习，无聊的时间比较多

8.） 知识层次和能力：高中毕业，开始向更加具有专业性的领域探索。对电脑和互联网认 知高，基本能熟练使用，有手机，对手机依赖度极高。

9.） 用户的动机、 目的和困难：消遣娱乐，打发无聊的时间，或和同学进行无聊的比赛。

10.） 用户的偏好：无，打发时间随便玩一玩

11.）典型描述：上课太无聊了，找点东西打发打发时间

典型用户三：

1.） 名字：张先生（公司职员）

2.） 年龄：28岁

3.） 收入：工资收入

4.） 代表的用户在市场上的比例和重要性：比例较大（约30%-35%），重要性较高

5.） 使用这个软件的典型场景：

1.上班期间休息时间随意玩一玩

2.经由一个同事发起，引发一段时间玩“扫雷”热潮，几个同事聚在一起玩

3.陪妻子/女朋友逛街无聊的时候

6.） 使用本软件／服务的环境：公司，周末外出时

7.） 生活／工作情况：处于事业上升期，工作较为繁忙，生活压力较大

8.） 知识层次和能力：研究生毕业。对电脑和互联网认知高，基本能熟练使用。能熟练使 用手机。

9.） 用户的动机、 目的和困难：消遣娱乐，排解压力，或和同事一起玩。

10.） 用户的偏好：无，闲暇时随便玩一玩

11.）典型描述：压力好大啊

典型用户四

1.） 名字：老张（老人）

2.） 年龄：60岁

3.） 收入：社保+其它收入

4.） 代表的用户在市场上的比例和重要性：比例较小（约5%-10%），重要性一般，但可能 存在少部分忠实玩家，可参见POKEMON GO资深老年玩家。

5.） 使用这个软件的典型场景：为退休生活找一些娱乐活动

6.） 使用本软件／服务的环境：家里

7.） 生活／工作情况：退休，基本没有什么事情，生活压力小

8.） 知识层次和能力：高职毕业。对电脑和互联网认知较低，不太熟悉电脑操作。很少用智能手机，只会基本手机操作

9.） 用户的动机、 目的和困难：消遣娱乐。困难：在游戏操作上可能存在困难。

10.） 用户的偏好：无，闲暇时随便玩一玩

11.）典型描述：谁来给我的退休生活增添一点乐趣

典型用户五

1.） 名字：老王（扫雷游戏狂热粉）

2.） 年龄：35岁

3.） 收入：工资收入

4.） 代表的用户在市场上的比例和重要性：比例较小（约5%-10%），重要性高

5.） 使用这个软件的典型场景：一有空就玩“扫雷”，扫雷游戏的忠实拥护者，通过游戏 不断磨练自己的扫雷技术

6.） 使用本软件／服务的环境：任何地方

7.） 生活／工作情况：工作稳定，生活压力较大

8.） 知识层次和能力：大学毕业。对电脑和互联网认知较高，熟悉电脑基本操作。能熟练 使用手机。

9.） 用户的动机、 目的和困难：磨练技艺。困难：到后期可能觉得游戏难度不足。

10.） 用户的偏好：喜欢进阶性有挑战的游戏设定

11.）典型描述：我要成为扫雷高手

典型用户六

1.） 名字：阿毛（网管）

2.） 年龄：30岁

3.） 收入：工资收入

4.） 代表的用户在市场上的比例和重要性：/，重要性高

5.） 使用这个软件的典型场景：“扫雷”小程序的日常维护以及更新

6.） 使用本软件／服务的环境：公司

7.） 生活／工作情况：技术宅

8.） 知识层次和能力：大学信息学院毕业。熟悉微信小程序的开发

9.） 用户的动机、 目的和困难：维护小程序正常运行。困难：存在恶意破坏的可能

10.） 用户的偏好：希望能轻松管理小程序

11.）典型描述：希望这个程序安稳运行，别出岔子

典型用户七

1.） 名字：阿狗（捣蛋者）

2.） 年龄：30岁

3.） 收入：无正式收入

4.） 代表的用户在市场上的比例和重要性：/，重要性高

5.） 使用这个软件的典型场景：黑进管理员账户篡改游戏数据取乐

6.） 使用本软件／服务的环境：家里

7.） 生活／工作情况：技术宅，喜欢做一些显得自己很厉害的事

8.） 知识层次和能力：大学信息学院毕业。熟悉微信小程序的开发，懂得一些入侵软件的 技术。

9.） 用户的动机、 目的和困难：破坏小程序正常运行。困难：存在网管阻止他的不法行为

10.） 用户的偏好：希望能轻松黑进小程序，搞破坏

11.）典型描述：搞破坏真是太爽了

**典型场景**

场景一：玩游戏1 最后修改时间：2018/6/15

背景

1.） 典型用户：张小朋友

2.） 用户的需求／迫切需要解决的问题

a.）需要一款可以直接上手玩的小游戏

3.） 假设：

a.）“扫雷”微信小程序能正常运行正常使用

4.） 场景文字描述：

张小朋友今天很早做完了作业，妈妈允许他玩一会儿手机。他打开妈妈手机上的微信，进入游戏，突然看到了一个叫“扫雷”的游戏。出于好奇他点了进去，虽然不是很熟悉游戏操作和规则，但在一阵乱点之后，他大概明白了规则，高兴地玩了起来。

场景二：玩游戏2 最后修改时间：2018/6/16

背景

1.） 典型用户：小张同学

2.） 用户的需求／迫切需要解决的问题

a.）需要一款可以直接上手玩的小游戏

b.）需要用这款游戏打发时间

3.） 假设：

a.）“扫雷”微信小程序能正常运行正常使用

4.） 场景文字描述：

今天的这节水课又非常无聊，老师在上面讲的东西一点也听不进去，小张同学无聊地刷着手机，他打开微信想看看有没有消息，却突然被一个似曾相识的身影吸引住了，他看到了“扫雷”小程序，这种童年时的感觉一下子涌了上来，他打开游戏，先把难度调到最低，打算练练手，慢慢找到感觉后，把难度逐渐加大，就这样一局一局地玩着。“叮铃铃”下课铃声响了，小张同学心满意足地收拾书包准备去吃午饭。

场景三：玩游戏3 最后修改时间：2018/6/16

背景

1.） 典型用户：张先生

2.） 用户的需求／迫切需要解决的问题

a.）需要一款可以直接上手玩的小游戏

b.）需要用这款游戏缓解压力，调节心情

3.） 假设：

a.）“扫雷”微信小程序能正常运行正常使用

4.） 场景文字描述：

今天上司布置很多任务，让张先生有点喘不过气，他拿起手机，想调节一下心情，他打开微信想，突然被一个似曾相识的身影吸引住了，他看到了“扫雷”小程序，这种童年时的感觉一下子涌了上来，他想，工作的事情先放一放吧，先来一把紧张刺激的扫雷吧。虽然是一个简单的小游戏，却让张先生逐渐上瘾，他不断把难度调高，享受着成功扫除所有雷的成就感，让他整个人非常放松。

场景四：玩游戏4 最后修改时间：2018/6/15

背景

1.） 典型用户：老张，老李

2.） 用户的需求／迫切需要解决的问题

a.）需要一款可以直接上手玩的小游戏

b.）需要用这款游戏打发时间，和他的老年朋友一起玩

3.） 假设：

a.）“扫雷”微信小程序能正常运行正常使用

4.） 场景文字描述：

昨天和隔壁老李出去散步的时候，老李推荐了一个叫“扫雷”的微信小游戏给老张，老张闲着无聊决定玩一玩，但是他找来找去不知道游戏在哪里，于是他登门拜访老李，两个人捣鼓了一会儿终于打开了游戏，老李向老张详细介绍了游戏的玩法，老张心领神会，试玩几把后表示这游戏不错，可以推荐给其他老年朋友。之后，老张和老李把难度调到一样，开始了双人Battle。

场景五：玩游戏5 最后修改时间：2018/6/16

背景

1.） 典型用户：老王

2.） 用户的需求／迫切需要解决的问题

a.）需要一款方便随时随地玩的“扫雷”游戏

b.）想磨练自己的“扫雷”能力

3.） 假设：

a.）“扫雷”微信小程序能正常运行正常使用

4.） 场景文字描述：

老王一直是一个扫雷游戏死忠粉，工作之余就喜欢玩扫雷，但是毕竟在电脑上玩不太方便，这天，他突然发现微信上上线了“扫雷”微信小程序，他非常激动，马上打开玩了起来，出于他的自信，他直接把难度调到了最高，但是玩了一局发现自己输了，他觉得这个游戏还是有难度的，有可玩性，于是他把难度调低，打算慢慢磨练自己的扫雷能力。

场景六：管理游戏 最后修改时间：2018/6/17

背景

1.） 典型用户：阿毛

2.） 用户的需求／迫切需要解决的问题

a.）维护程序稳定

b.）阻止黑客入侵

c.）更新游戏内容

3.） 假设：

a.）“扫雷”微信小程序突然遭到黑客入侵

4.） 场景文字描述：

阿毛突然发现有黑客要黑进这个小程序，系统已经平稳运行好几天了，阿毛一直无所事事，今天终于有点事情做了，阿毛凭借着自身出色的计算机编程能力和经验，轻松击退了黑客的入侵。

场景七：入侵游戏搞破坏 最后修改时间：2018/6/17

背景

1.） 典型用户：阿狗

2.） 用户的需求／迫切需要解决的问题

a.）黑进小程序，篡改代码，破坏游戏稳定

3.） 假设：

a.）对“扫雷”微信小程序进行入侵

4.） 场景文字描述：

阿狗今天特别无聊，他瞄准了这个“扫雷”小程序决定搞个破坏，一开始的入侵非常成功，前几道防线一下就被攻破了，但是阿狗发现网管很快察觉到了他的入侵并开始采取措施，双方比拼了几个回合，阿狗最终技不如人败下阵来，只好灰溜溜地走了