# **项目提案（最高形式需求）**

软件所有的呈现形式满足:

* 满足安全与隐私，
* 一个统一体验的接入方式，不限制空间和时间的操作记录生命的轨迹（规划、总结、感想、所见所想，所听所想），
* 有效利用碎片时间，提高生活体验和效率。/\*增加人的总体实践时间（增加人的大脑利用效率）（一个随时可以用的计划管理器、提供自动跟踪）\*/
* 加强活动的执行力和执行时的注意力，一个进行活动的环境（保持活动的连贯性，即使有多个意外打断），
* 提供利于分析、思考和建立世界观的有利环境，
* 让用户永久记忆所需要记忆的东西，
* 分享生活经验知识和经历，
* 一个可重构的环境（所有的活动记录【名词】都是可重构）。

# **背景现状**

# **项目背景分析（Context Analysis）**

1. 关于计划系统的分析

从原点开始（活动与规划）

人活着的状态，一个开拓者，一个科学家，一个工程师，一个努力生存的人，一个想要生活更简便、高效的人。（这类人专注于结果？）

CPU的主要部件有功能运算（逻辑处理）器和时序系统（当然还有其他的辅助系统，缓存，寄存器，取指令器、解指令器等等等）。

功能运算器用来处理逻辑和数学运算，得到中间或最后结果（一种形态）；时序系统用来指定个功能部件完成运算处理的时段和时刻（某些对象的一种形态到另一种形态必须经过一个有序的转换流程）。

所有关于人类的活动，都伴有隐形或显性的状态或形态的转变，这种转变的过程也是由隐形或显性的转换流程所构成的。

(题外)CPU能处理的数据为一定长度的二进制串，一定长度的二进制串（三维，两种状态和长度）能代表人类能够感受的物质的一切逻辑形式。

人的大脑，类似计算机的CPU，虽然复杂的多，功能强大的多，但只要一个人想要进行一项活动，不管这个活动的目的是一种结果还是过程（还是一种结果），他就开始拥有像CPU一样的工作状态和流程。

（这种流程，即为计划/规划，我们要把我们生活中所有/部分隐性的计划/规划变成显性，让它具有目的状态和执行的步骤，同时保证它被执行）

一个问题：人的效率问题

大脑利用率极低!

* 没有目的，
* 有目的的但欲望或意识不强烈
* 有目的，但没有好的规划，但对事物的本质了解过浅，导致计划不科学：

如学习，对未知探索的方法不合适人类的自身规律，对事物进行了解的方式不对（如技术这种有一定实践和实际接触的背景，然后再进行理论的学习的方法【也许】

* 有目的，有好的规划，但执行时精神不能专注，被各种琐事打断、新的欲望的干扰（太多目的，不了解达到目的的本质流程，不了解达到目的所具体的条件是否客观存在，等）

（新的目的的存在是不可无视的！！！）

关于大脑利用率低的反思

能不能有一个呈现的形式去引导：

* 没有目的的人规划自己的目的和步骤？
* 有目的但不强烈的人一个心理的暗示和强迫（这里说“强迫”不讨论）
* 有目的但没有好的规划流程和呈现方式？
* 加强有目的和好的执行流程方案的人的执行力和注意力？如果有打断（突发事件还是新的可行的必要的目标），能不能有一个好的处理方式，然后还能让人回到当前的执行流程中？（就好像进程一样能够恢复程序执行时的状态）

一个合适的计划器

状态的形式（目的）

（一个对象，达到拥有什么？能做什么？）

1. 关于执行与记录的分析

内容

1. 关于反思的分析
2. 关于分享与对话的分析
3. 关于回顾的分析

# **联系需求关系**

# **扩展需求**

# **最终需求定义**

# **细化**

# **MO的总体组成**

1. 总体及关系

计划器

计划系统提供进行计划和展示时的显现方式

提供记录器的接口，记录随机他打断事件或者新的目标，并建立与当前执行记录自动关联，关产生关联的索引

执行与记录器

反思、联想、总结、构建世界观

记忆系统

分享与对话系统

1. 组成部件--计划系统
2. 组成部件--执行与记录系统
3. 组成部件--反思、联想、总结、构建世界观的系统

记录检索系统

1. 组成部件--世界观索引系统（查看）
2. 组成部件--记忆系统
3. 组成部件--分享与对话系统

# **系统需求**

模块化