

当前移动终端的普及越来越广泛，为了提供给用户在移动终端上做
题学习的机会，趣学支持回答选择
题、判断题并进行打分的功能，并且
可以根据自己的能力选择难易程度。
为学生群体提供学习平台，帮助营造
良好的学习氛围。

趣学 需求规格说明书

2017 (1.0) -2017-5-9

冯爽

趣学 软件需求规格说明书

2017 (1.0) -2017-5-9

状态： [<input checked="" type="checkbox"/>] 草稿 [<input type="checkbox"/>] 修改中 [<input type="checkbox"/>] 定稿	文件标签：	软件需求规格说明书、趣学
	版本：	2017(1.0)
	作者：	冯爽
	日期：	2017-5-9

编辑历史

文件名称：				
趣学 软件需求规格说明书				
文件说明：				
编辑历史：				
编辑时间	版本	作者	编辑内容	标记
2017.5.9	Build1	冯爽	建立文档	正常
2017.5.24	Build2	冯爽	添加功能点	正常

目录

- 1 市场环境..... 4
 - 1.1 市场调研..... 4
 - 1.2 市场分析..... 4
- 2 用户分析..... 5
 - 2.1 目标用户..... 5
 - 2.1.1 目标用户群体..... 5
 - 2.1.2 目标用户特征..... 5
 - 2.2 用户需求..... 5
 - 2.2.1 建立虚拟用户角色..... 5
 - 2.2.2 用户使用场景..... 5
 - 2.2.3 用户动机总结..... 6
- 3 产品概述..... 6
 - 3.1 产品定位..... 6
 - 3.2 产品核心目标..... 6
 - 3.3 产品结构..... 6
 - 3.4 产品路线图..... 7
 - 3.5 产品需求..... 7
 - 3.5.1 产品功能性需求..... 7
 - 3.5.2 产品非功能性需求..... 8

1 市场环境

1.1 市场调研

截至 2016 年 12 月，我国手机网民规模达 6.95 亿，网民中使用手机上网人群的占比由 2015 年的 90.1%提升至 95.1%，网民手机上网比例在高基数基础上进一步攀升。

截至 2016 年，全国中小学生数量已高达 1 亿 7000 万人，堪比一个国家的人口总量。学生群体占网民总数近三成，并且学生群体在移动终端上也会花费大量时间。

提供做题学习功能的 APP 在国内还并不是太多，应学生更加方便快捷学习，利用碎片化时间的要求，“趣学”应运而生。

1.2 市场分析

当前我国城市中移动端网络普及率高，网民数量庞大，互联网资源丰富。便捷的网络技术和社会对学生学习越来越高的关注度，是“趣学”能在学生中间推广的先决条件。

由于当前越来越重视学习知识对我们的影响。“趣学”推出的功能使用户有空闲时间时可以开始做题，有利于营造良好的学习氛围，碎片化时间利用理念和切实可行的学习方式一定能够使“趣学”在学生里迅速推广。

“趣学”完善和人性化的设计不仅能够提供给学生满意的用户体验，而且能够引领全民学习的风气，营造良好的学习氛围。

2 用户分析

2.1 目标用户

2.1.1 目标用户群体

学生

2.1.2 目标用户特征

共性特点：都是学生，都需要更加方便快捷的做题方式。

2.2 用户需求

2.2.1 建立虚拟用户角色

2.2.1.1 用户特征

学生：12岁，女，2005年出生，现在上小学六年级。

2.2.1.2 用户名称

学生：张三

2.2.1.3 用户技能

张三：有智能手机并且安装“趣学”应用。

2.2.2 用户使用场景

张三在出外游玩时没有办法带上太多的练习题课本，但是在游玩过程中想要练习一下题目以使自己不至于忘记学过的知识，这时候张三使用“趣学”的做题功能，张三根据自己的水平选择做题的难易程度，在这期间她也可以选择做选择题或者判断题，查看自己做题的对错，以此来获得学习的成就感，学习新知识，利用空闲时间巩固已学过的知识。

2.2.3 用户动机总结

张三在外出游玩时携带太多的课本不方便，而外出一般都会携带智能手机。“趣学”功能非常方便，根据做题人的程度选择题目的难度而且可以选择做选择题还是判断题并记录分数。这种方式会节省宝贵的时间，提供给学生利用碎片化时间学习的机会。

3 产品概述

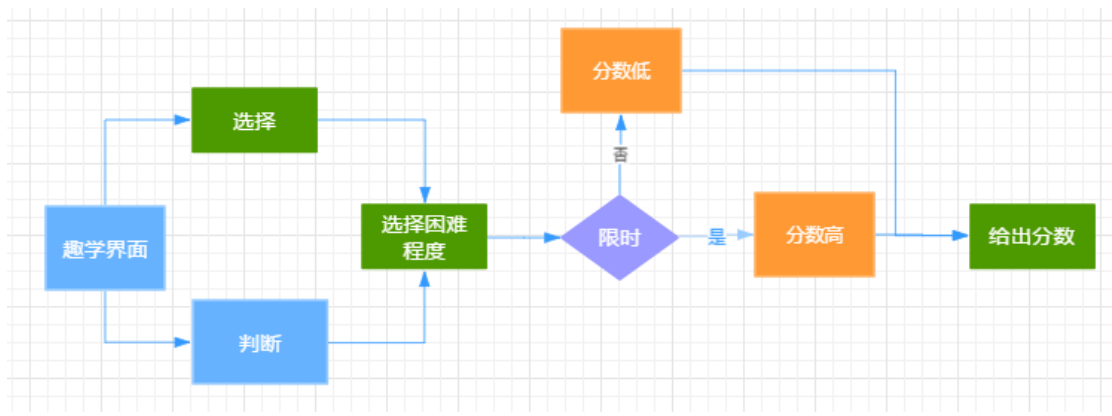
3.1 产品定位

“趣学”是一款便利学生学习要求的 APP。它提供选择题、判断题、选择题目难易程度、判断对错并记录分数、用户上传题目等功能。针对学生群体，帮助他们利用碎片化时间做题和学习新知识。

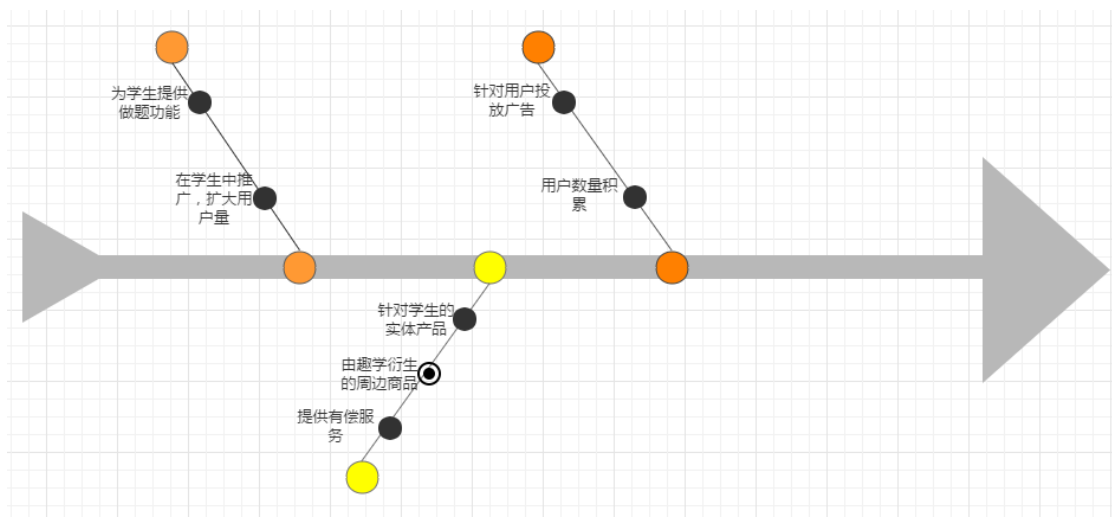
3.2 产品核心目标

在学生群体中推广“趣学”，搭建做题学习平台，简化做题形式以提高做题学习效率，增大用户量，使学生愿意做题学习，增强他们的成就感。

3.3 产品结构



3.4 产品路线图



3.5 产品需求

3.5.1 产品功能性需求

3.5.1.1 功能点类型和优先级

- 选择：新增，优先级高。
- 判断：新增，优先级高。
- 难易程度：新增，优先级中。
- 给出分数：新增，优先级中。
- 用户上传题目：新增，优先级中。

3.5.1.2 功能点描述

选择：针对学生，在利用碎片化时间学习时，可以点击“趣学”中的选择按钮，并且可以自己选择是否限时和难易程度，“趣学”将提供选择题供学生做题学习，在做完题后将会给出相应的反馈和分数。

判断：在学生利用碎片化时间学习时，可以选择做判断题，选择是否限时和难易程度，做完题后会给出相应的反馈和分数，当然学生可以选择是否限时和难易程度。

用户上传题目：用户可以上传自己创造的题目，增加题库的丰富性和实用性，并且选择题目可以更加灵活而且更贴近学生的做题学习需求。

3.5.1.3 其他功能点

注册登录：“趣学”用户必须进行用户名认证登录，增加可靠程度。

3.5.2 产品非功能性需求

3.5.2.1 性能需求

时间特性要求：题目成功显示时间不超过 5 秒，平均时间在 1~3 秒以内。

系统需求：静态用户（注册用户）：3500 以上
动态用户（在线用户）：1500 以上
并发数：500 以上

3.5.2.2 可靠性

在规定条件下使用时能保持规定性能水平。

3.5.2.3 安装性

安装、卸载过程简单，容易掌握。卸载后占用系统资源全部释放且不影响其他 APP 使用。