互操作性：场景1：需要与支付系统进行交互

| 场景组成部分 | 可能的值 |
| --- | --- |
| 源 | 开发人员 |
| 刺激 | 希望现有系统能与手机支付APP端进行交互 |
| 制品 | 客户端 |
| 环境 | 系统运行时或构建时 |
| 响应 | 与用户所选的支付APP进行数据传输与响应 |
| 响应度量 | 交互成功率达到100% |

互操作性：场景2：需要与GPS全球定位系统进行交互

| 场景组成部分 | 可能的值 |
| --- | --- |
| 源 | 开发人员 |
| 刺激 | 希望现有系统能与全球定位系统进行交互，获取用户当前位置 |
| 制品 | 服务端 |
| 环境 | 系统运行时或构建时 |
| 响应 | 与GPS全球定位系统进行交互 |
| 响应度量 | 误差在20米之内的交互成功率达到99% |

可扩展性：场景3：需要增加运动统计模块

| 场景组成部分 | 可能的值 |
| --- | --- |
| 源 | 开发人员 |
| 刺激 | 需要增加运动统计功能 |
| 制品 | 新的功能模块 |
| 环境 | 系统在构建中或系统已经上线运行 |
| 响应 | 编写运动统计模块功能代码  对所编写代码进行测试  发布更新 |
| 响应度量 | 更新大小不超过原APP大小的10%  所影响到的源代码量不能超过2% |

可扩展性：场景4：需要增加社交圈子模块

| 场景组成部分 | 可能的值 |
| --- | --- |
| 源 | 开发人员 |
| 刺激 | 需要增加社交圈子模块 |
| 制品 | 新的功能模块 |
| 环境 | 系统在构建中或系统已经上线运行 |
| 响应 | 编写社交圈子模块功能代码  对所编写代码进行测试  发布更新 |
| 响应度量 | 更新大小不超过原APP大小的15%  所影响到的源代码量不能超过5% |