Sportmate需求文档

余旻晨

141250177

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修改人员 | 日期 | 变更原因 | 版本号 |
| 余旻晨 | 2016-10-11 | 最初版本 | V1.0 |
| 余旻晨 | 2016-10-12 | 完成了细节的修改和排版设定 | V2.0正式版 |

1.引言 3

1.1目的 3

1.2范围 4

1.3参考文献 4

2.总体描述 4

2.1商品前景 4

2.1.1背景与机遇 4

2.1.2业务需求 4

2.2商品功能 5

2.3用户特征 5

2.4约束 5

2.5假设和依赖 5

3.详细需求描述 6

3.1对外接口需求 6

3.1.1用户界面 6

3.1.2通信接口 6

3.2功能需求 6

3.2.1采集用户数据 6

3.2.1.1特性描述 6

3.2.1.2刺激/响应序列 6

3.2.1.3相关功能需求 6

3.2.2活动管理 7

3.2.2.1特性描述 7

3.2.2.2刺激/响应序列 7

3.2.2.3相关功能需求 8

3.2.3用户管理 12

3.2.3.1特性描述 12

3.2.3.2刺激/响应序列 12

3.2.3.3相关功能需求 12

3.2.4运动数据管理 13

3.2.4.1特性描述 13

3.2.4.2刺激/响应序列 13

3.2.4.3相关功能需求 13

3.2.5提供运动建议 13

3.2.5.1特性描述 13

3.2.5.2刺激/响应 14

3.2.5.3相关功能需求 14

3.2.6用户社交平台管理 14

3.2.6.1特性描述 14

3.2.6.2刺激/响应序列 14

3.2.6.3相关功能需求 15

3.2.7举报处理 15

3.2.7.1特性描述 15

3.2.7.2刺激/响应 15

3.2.7.3相关功能需求 16

3.3非功能需求 16

3.3.1安全性 16

3.3.2可维护性 16

3.3.3易用性 16

3.3.4可靠性 16

3.3.5业务规则 17

3.3.6约束 17

3.4数据需求 17

3.4.1数据定义 17

3.4.2默认数据 17

3.4.3数据格式要求 17

3.5其他需求 17

# 1.引言

## 1.1目的

本文档描述了Sportmate网站的功能需求和非功能需求。开发的软件系统实现与验证工作都以此文档为依据。

除特殊说明之外，本文档所包含的需求都是高优先级需求。

本文档说明的内容可能在项目实施过程中发生变更，但是必须由项目执行者仔细分析最终决定，建立持续有效的版本控制。

## 1.2范围

Sportmate 网站是为有运动交友需求的广大人群开发的网页系统，可以帮助用户更好地管理自己的运动数据，更方便地组织和参与体育活动。同时 Sportmate网站可以为运动者提供基于运动的交友平台，帮助运动者扩展自己的运动社交圈。

## 1.3参考文献

1)IEEE标准。

# 2.总体描述

## 2.1商品前景

### 2.1.1背景与机遇

随着城市生活节奏的不断加快，很多人的身体和心理都需要得到释放，也越来越多的人参与到健身运动中。合理的运动可以锻炼意志，使身体走向健康，可是过度的运动也可以危害健康。很多运动爱好者不清楚适合自己的运动量，也不清楚自己每天一般的运动量。所以科学掌握自己的运动，管理自己的运动显得尤为重要。运动爱好者需要有个工具记录他们运动情况，分析运动量，来更好地指导他们运动健身。同时，运动爱好者们有时会遇到找不到志同道合的球友之类的问题。他们希望能有一个平台可以更方便快捷地找到有相同爱好的人一起进行打球等体育活动，锻炼自身的同时也拓宽了社交网络。

Sportmate网站就是为满足广大群众的运动记录分析、扩大运动社交要求而开发的，它包含服务器和可穿戴移动终端。可穿戴移动终端记录并发送用户的运动数据到服务器上，服务器负责收集和分析用户数据。用户也可以在网页查看自己的运动数据并进行发布活动，参与活动，朋友圈分享等操作。

### 2.1.2业务需求

BR1:网站投入使用三个月后，用户量达到300人。

BR2:网站投入使用三个月后，用户满意度调查中的平均得分应达到80以上。

## 2.2商品功能

SF1:采集用户数据。

SF2:活动管理。

SF3:用户管理。

SF4:运动数据管理。

SF5:提供运动建议

SF6:用户社交平台管理。

SF7:举报处理

## 2.3用户特征

|  |  |
| --- | --- |
| 个人用户 | 关注合理运动，科学健身。他们希望能更好地安排自己的运动，有效锻炼自己。同时他们也需要更方便地找到运动伙伴，建立快捷的运动社交网络。他们是本网站的主要服务对象，也是可穿戴移动设备的广泛使用者。希望网站提供运动量化呈现分析以及运动社交的平台。 |
| 系统管理员 | 网站需要多个系统管理员进行账户信息管理，活动信息管理，处理用户的举报信息等活动。 |

## 2.4约束

CON1: 系统使用web界面。

CON1: 项目使用持续集成方法开发。

CON2: 开发者需要提交软件需求规格说明文档、设计描述文档。

CON3: 系统需要使用可穿戴设备采集的用户运动数据。

## 2.5假设和依赖

AE1: 用户需购买相应的可穿戴设备用于记录运动数据。

AE2: 用户需要通过支持html5、css、JavaScript、php的浏览器访问系统

AE3: 用户具有一定的电脑操作能力

# 3.详细需求描述

## 3.1对外接口需求

### 3.1.1用户界面

用户界面: 以网页的形式展现给用户，操作方便，页面简洁，支持用户用鼠标和键盘进行操作。

界面布局:界面布局整齐合理，美观大方。

### 3.1.2通信接口

浏览器与服务器使用http协议进行通信。

## 3.2功能需求

### 3.2.1采集用户数据

#### 3.2.1.1特性描述

系统从用户可穿戴设备采集用户运动数据。

#### 3.2.1.2刺激/响应序列

刺激：用户开启数据采集请求

响应：系统开始采集用户运动数据

#### 3.2.1.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| DataCollection.Request | 系统允许用户开始运动数据的传输请求 |
| DataCollection.Cancel | 系统允许用户取消运动数据的传输请求 |
| DataCollection.Collect | 当用户请求传输运动数据时系统开始采集过程 |
| DataCollection.Finish | 当运动数据传输结束时系统完成采集过程 |

### 3.2.2活动管理

#### 3.2.2.1特性描述

当用户需要进行活动管理时，系统进入活动管理任务。

#### 3.2.2.2刺激/响应序列

刺激：用户请求发布活动。

响应：系统进入活动发布流程，显示活动信息界面。

刺激：用户输入发布的活动名字、活动时间、活动地点、活动描述并确认。

响应：系统发布活动并提示发布成功。

刺激：用户请求查找活动。

响应：系统进入活动查找流程，显示一部分活动列表。

刺激：用户输入查找的活动名字并确认。

响应：系统显示查找到的活动。

刺激：用户请求修改活动。

响应：系统进入活动修改流程，显示活动信息界面。

刺激：用户输入修改的活动信息并确认。

响应：系统更新修改的活动信息并提示修改成功。

刺激：用户请求删除活动。

响应：系统进入活动删除流程，显示用户具有删除权限的活动列表。

刺激：用户输入删除的活动信息并确认。

响应：系统删除活动并提示删除成功。

刺激：用户选择某一项活动，请求加入活动。

响应：系统显示活动详细信息。

刺激：用户确认加入。

响应：系统添加该用户到活动的参与者列表中并提示加入成功。

刺激：用户请求退出活动。

响应：系统进入活动退出流程，提示是否确认退出。

刺激：用户确认退出。

响应：系统从活动的参与者列表中删除该用户并提示退出成功。

刺激：用户请求举报其他用户。

响应：系统进入用户举报流程，显示举报用户界面。

刺激：用户输入举报的用户名、举报原因、举报说明并确认。

响应：系统添加举报信息并提示举报成功。

刺激：用户请求举报活动。

响应：系统进入活动举报流程，显示举报活动界面。

刺激：用户输入举报的原因和说明并确认。

响应：系统添加举报信息并提示举报成功。

刺激：用户请求取消管理活动。

响应：系统进入退出活动管理流程。

刺激：用户请求邀请其他用户。

响应：系统进入用户邀请流程。

刺激：用户输入邀请的用户信息并确认。

响应：系统添加邀请信息并提示邀请成功。

#### 3.2.2.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| ActivityManage.Check | 系统允许用户进行查看活动 |
| ActivityManage.Check.NotLogin | 当用户未登陆时，系统提示用户登录 |
| ActivityManage.Check.Found | 当用户输入活动名字查找活动时，如果活动存在，系统显示该活动详细信息 |
| ActivityManage.Check.Notfound | 当用户输入活动名字不存在时，系统提示未找到活动 |
| ActivityManage.Check.Choose | 当用户选择加入某一个活动时，系统提示是否确认 |
| ActivityManage.Check.Choose.Confirm | 当用户确认加入所选的活动，系统记录所选择的活动 |
| ActivityManage.Check.Choose.Cancel | 当用户取消加入所选活动的命令时，系统取消对已选择活动的记录 |
| ActivityManage.MyActivity | 系统允许用户查看自己的历史参加活动和已报名而还未参加项目 |
| ActivityManage.MyActivity.CreatingActivity | 当用户输入查看自己创建的活动的命令时，系统显示所有该用户创建的活动列表, 参见ActivityManage.CreatingActivity |
| ActivityManage.MyActivity.JoiningActivity | 当用户输入查看非自己创建的参加的项目的命令时，系统显示所有该用户非自己创建的参加的活动列表，参见ActivityManage.JoiningActivity |
| ActivityManage.MyActivity.Null | 当用户没有参加过任何活动，也没有创建过任何活动时，系统提示无活动，鼓励用户参加活动 |
| ActivityManage.CreatingActivity.Manage | 系统允许用户管理自己创建的活动 |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage  ShowInfo | 系统显示比赛的主要信息，包括距离活动时间、活动地点，活动内容和活动描述信息 |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage  ShowInfo.Modify | 系统允许用户修改活动信息，包括距离活动时间、活动地点，活动内容和活动描述信息 |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage.  Comment | 当用户参与活动区的社交时，系统开始评论区的社交任务,参见ActivityManage.Comment |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage.  Delete | 当用户输入删除活动的命令时，系统执行删除活动任务 |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage.  GiveUP | 当用户输入退出活动的命令时，系统执行退出活动任务,参见ActivityManage.GiveUp |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage.  Members | 系统显示活动参与成员的信息，包括活动能够进度，头像，用户名 |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage.  Members.Add | 系统允许用户增加活动成员 |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage.  Members.Delete | 系统允许用户删除活动成员 |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage.  Cancel | 当用户取消活动管理任务时，系统取消活动管理任务，返回主页 |
| ActivityManage. CreatingActivity.Manage.  Confirm | 当用户完成活动管理操作时，系统更新数据，参见ActivityManage.Update |
| ActivityManage.JoiningActivity.Operation | 系统允许用户操作自己参加的活动 |
| ActivityManage.JoiningActiviy. Operation  ShowInfo | 系统显示比赛的主要信息，包括距离活动时间、活动地点，活动内容和活动描述信息 |
| ActivityManage.JoiningActivity. Operation.Accuse | 当用户输入举报的命令时，系统开始举报任务，参见ActivityManage.Accuse |
| ActivityManage.JoiningActivity. Operation.  Comment | 当用户参与活动区的社交时，系统开始评论区的社交任务,参见ActivityManage.Comment |
| ActivityManage.JoiningActivity. Operation.  GiveUP | 当用户输入退出活动的命令时，系统执行退出活动任务,参见ActivityManage.GiveUp |
| ActivityManage.JoiningActivity. Operation.  Members | 系统显示活动参与成员的信息，包括活动能够进度，头像，用户名 |
| ActivityManage.JoiningActivity. Operation.  Cancel | 当用户取消操作任务时，系统取消活动管理任务，返回主页 |
| ActivityManage.JoiningActivity. Operation.  Confirm | 当用户确认获得活动管理操作时，系统更新数据，参见ActivityManage.Update |
| ActivityManage.Accuse | 系统允许用户对活动中的其他参与者进行举报 |
| ActivityManage.Accuse.User. | 当用户输入举报的用户名时，系统记录被举报的用户 |
| ActivityManage.Accuse.User.InValid | 当用户输入的举报用户不在该活动内，系统提示无权限举报该用户 |
| ActivityManage.Accuse.User.Reason | 当用户输入用户举报理由时，系统记录举报理由 |
| ActivityManage.Accuse.User.Describtion | 当用户输入用户举报说明时，系统记录举报说明 |
| ActivityManage.Accuse.Activity | 当用户输入举报的活动名时，系统记录被举报活动 |
| ActivityManage.Accuse. Activity.InValid | 当用户输入的活动名找不到对应用户时，系统提示该用户名未注册 |
| ActivityManage.Accuse. Activity.Reason | 当用户输入活动举报理由时，系统记录举报理由 |
| ActivityManage.Accuse. Activity.Describtion | 当用户输入活动举报说明时，系统记录举报说明 |
| ActivityManage.Accuse.Cancel | 当用户输入取消举报的命令，系统清空此次举报任务的所有记录，返回活动管理页面 |
| ActivityManage.Accuse.Confirm | 当用户确认举报时，系统提交并存储举报信息 |
| ActivityManage.Comment | 系统允许用户发表评论，恢复其他参与者的评论，删除评论 |
| ActivityManage.Comment.Deliver | 当用户输入评论内容时，系统记录填写内容 |
| ActivityManage.Comment.Deliver.Canel | 当输入取消评论的命令时，系统取消此次评论任务 |
| ActivityManage.Comment.Deliver.Null | 当用户的未输入任何内容时，系统提示内容为空 |
| ActivityManage.Comment.Deliver.Confirm | 当用户确认评论并发表时，系统提交并存储评论内容，更新数据 |
| ActivityManage.Comment.Deliver.Delete | 当用户删除以前发表的言论时，系统删除言论，更新数据 |
| ActivityManage.Comment.Response | 当用户输入内容并对其他参与者的言论进行回答时，系统提交并存储恢复，更新数据 |
| ActivityManage.Comment.Update | 系统更新评论区数据，参见ActivityManage.Update |
| ActivityManage.GiveUp | 系统允许用户退出活动 |
| ActivityManage.GiveUp.Confirm | 当用户确认退出时，系统返回用户部分保证金，更新数据 |
| ActivityManage.GiveUp.Cancel | 当用户取消退出时，系统取消退出 |
| ActivityManage.GiveUp.Update | 退出后，系统更新数据，参见ActivityManage.Update |
| ActivityManage.Operation | 系统允许对活动进行操作，包括发布、修改、删除、参与等 |
| ActivityManage.Operation.Create | 用户输入发布活动的指令，系统显示活动信息表，供用户填写，参见ActivityManage.Info |
| ActivityManage.Operation.Modify | 用户输入修改活动的命令，系统显示该活动信息列表，供用户修改，参见ActivityManage.Info |
| ActivityManage.Operation.Delete | 用户删除活动，系统删除活动 |
| ActivityManage.Operation.Join | 用户加入活动，系统添加该用户到活动参与者列表中 |
| ActivityManage.Info | 系统允许用户的对活动信息进行创建和修改 |
| ActivityManage.Info.ChooseFriend | 当用户邀请好友参加活动时，系统显示好友列表以供用户选择，参见 ActivityManage.ChooseFriend |
| ActivityManage.Info.ModifyParticipant | 当用户输入修改活动参与者时，系统进入好友选择任务，参见ActivityManage.ChooseFriend |
| ActivityManage.Info.Cancel | 当用户取消对信息的填写或者修改时，系统显示初始信息 |
| ActivityManage.Info.Invalid | 当用户的输入非法信息时，系统提示输入错误 |
| ActivityManage.Info.Confirm | 当用户确认信息填写完成时，系统更新数据,参见ActivityManage.Update |
| ActivityManage.Update | 系统更新数据，更新事务组成一个事务，即全体更新 |
| ActivityManage.Update.ActivityList | 系统更新活动列表 |
| ActivityManage.Update.User | 系统更新用户的获得列表 |
| ActivityManage.ChooseFriend | 系统允许用户邀请好友参加活动 |
| ActivityManage.ChooseFriend.Find | 当用户输入好友昵称查找时，系统部分查找，显示符合条件的好友 |
| ActivityManage.ChooseFriend.Find.Invalid | 当用户输入的好友昵称不存在式，系统提示无结果 |
| ActivityManage.ChooseFriend.BusyFriend | 当用户要求查看参加了与此活动时间上有冲突的活动的好友时，系统显示参加了与此活动时间上有冲突的活动的好友 |
| ActivityManage.ChooseFriend.BusyFriend.  ActivityList | 当用户查看时间冲突好友的参加的活动时，系统显示该好友与此活动冲突的所有活动 |
| ActivityManage.ChooseFriend.Confirm | 当用户确认好友选择时，系统记录选择好友 |
| ActivityManage.End | 系统允许用户结束当前任务 |
| ActivityManage.End.Timeout | 当用户在10分钟内未进行任何操作，系统取消活动管理任务 |
| ActivityManage.End.Exit | 当用户退出登录时，系统结束活动管理任务 |
| ActivityManage.End.Close | 当用户确认活动管理任务完成时，系统关闭活动管理任务，参见ActivityManage.Close |
| ActivityManage.Close.Mainpage | 系统返回主页面 |
| ActivityManage.Close.Update | 系统更新主页面显示数据 |

### 3.2.3用户管理

#### 3.2.3.1特性描述

当用户需要注册或者修改账户信息时，系统可进行注册或者修改账户信息的任务。

#### 3.2.3.2刺激/响应序列

刺激：用户请求注册账户信息。

响应：系统进入注册账户信息流程。

刺激：用户填写账户信息并确认。

响应：系统存储账户信息，提示注册成功。

刺激：用户请求修改账户信息。

响应：系统进入修改账户信息流程。

刺激：用户填写账户信息并确认。

响应：系统更新账户信息并提示修改成功。

#### 3.2.3.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| UserManage.AccountInfo | 系统允许用户创建修改账户信息（权限，账号，密码，地址，联系方式） |
| UserManage.AccountInfo.Register | 当用户输入注册账户的命令时，系统显示注册信息 |
| UserManage.AccountInfo.Modify | 当用户输入修改账户的命令时，系统显示账户信息列表供用户修改 |
| UserManage.AccountInfo.InValid | 当用户输入非法字符时，系统提示输入错误 |
| UserManage.AccountInfo.Cancel | 当用户取消当前任务的命令时，系统取消当前任务 |

### 3.2.4运动数据管理

#### 3.2.4.1特性描述

当用户需要查看自己的运动数据时，系统显示情况及分析结果。

#### 3.2.4.2刺激/响应序列

刺激：用户请求查看运动情况。

响应：系统展示运动情况。

刺激：用户请求查看运动分析。

响应：系统展示分析结果。

#### 3.2.4.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| AnalysisManage.Sport.Show | 当用户请求查看自己的运动情况时，系统显示运动情况，包括最近一周的每日运动信息 |
| AnalysisManage.Sport.NoData | 如果该用户无记录数据，系统提示无数据 |
| AnalysisManage.Sport.Analysis | 系统允许用户查看运动数据分析情况 |
| AnalysisManage.Sport.Analysis.Week | 当用户请求查看自己的运动分析时，系统显示最近一周的运动趋势分析 |
| AnalysisManage.Sport.Analysis.Month | 当用户请求查看自己的运动分析时，系统显示最近一月的运动趋势分析 |
| AnalysisManage.Sport.Analysis.Year | 当用户请求查看自己的运动分析时，系统显示最近一年的运动趋势分析 |
| AnalysisManage.Sport.NoData | 如果该用户无记录数据，系统提示无分析结果 |

### 3.2.5提供运动建议

#### 3.2.5.1特性描述

系统根据用户的历史运动数据给出运动建议。

#### 3.2.5.2刺激/响应

刺激：用户请求查看运动建议。

响应：系统进入运动建议流程。

刺激：用户输入建议的类型。

响应：系统显示相应的运动建议。

#### 3.2.5.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| Suggestion.Sport.Advice | 系统允许用户c查看运动建议 |
| Suggestion.Sport.Fillin | 系统允许用户填写建议类型，包括运动周计划，月计划和长期运动计划 |
| Suggestion.Sport.Fillin.Confirm | 当用户确认填写的建议类型时，系统显示运动建议 |
| Suggestion.Sport.Fillin.Cancel | 系统允许用户取消填写建议类型操作 |

### 3.2.6用户社交平台管理

#### 3.2.6.1特性描述

用户通过系统社交平台可以进行好友管理及动态发布评论等操作。

#### 3.2.6.2刺激/响应序列

刺激：用户请求添加好友。

响应：系统进入添加好友流程。

刺激：用户输入添加好友的用户信息并确认。

响应：系统记录好友并提示添加成功。

刺激：用户请求删除好友。

响应：系统进入删除好友流程。

刺激：用户输入需要删除的好友的用户信息并确认。

响应：系统记录删除好友并提示删除成功。

刺激：用户请求发布朋友圈运动动态。

响应：系统进入发布运动动态流程。

刺激：用户编辑动态并确认发布，可选上传照片或视频。

响应：系统发布用户运动动态并提示发布成功。

刺激：用户请求评论运动动态。

响应：系统进入评论运动动态流程。

刺激：用户编辑评论并确认发表，可选上传照片或视频。

响应：系统发表用户评论并提示评论成功。

刺激：用户请求点赞运动动态。

响应：系统记录点赞信息并提示点赞成功。

#### 3.2.6.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| SAManage.Friend.Add | 系统允许用户添加好友 |
| SAManage.Friend.Delete | 系统允许用户删除好友 |
| SAManage.Friend.Find | 系统允许用户查找好友 |
| SAManage.Friend.Find.NotExist | 当用户输出的好友名不存在于用户名中时，系统提示该用户名不存在 |
| SAManage.CreateMessage | 系统允许用户发布运动动态 |
| SAManage.CreateMessage.Cancel | 系统允许用户取消发布运动动态 |
| SAManage.Comment | 系统允许用户评论运动动态 |
| SAManage.Praise | 系统允许用户点赞运动动态 |
| SAManage.Invalid | 当用户输入非法信息时，系统提示输入错误 |
| SAManage.Cancel | 系统允许用户取消发布运动动态 |

### 3.2.7举报处理

#### 3.2.7.1特性描述

管理员通过系统的举报处理机制进行举报处理。

#### 3.2.7.2刺激/响应

刺激：管理员登录系统。

响应：系统查看是否有待处理的举报信息，若有则提示管理员查看举报信息。

刺激：管理员请求查看举报信息。

响应：系统显示举报信息列表。

刺激：管理员请求查看某一条举报信息。

响应：系统显示该举报详细信息。

刺激：管理员请求审批举报，给出批准或不批准处理意见。

响应：系统显示成功处理举报。

#### 3.2.7.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| Report.Notification | 当管理员登录时，系统通知是否有举报 |
| Report.Deal | 系统允许管理员处理举报 |
| Report.Deal.Show | 当管理员查看举报时，系统显示举报列表 |
| Report.Deal.ChooseOne | 当管理员选择查看某一个举报时，系统显示该条举报的详细信息 |
| Report.Deal.Approve | 当管理员批准选择的举报信息时，系统显示批准成功 |
| Report.Deal.NotApprove | 当管理员不批准选择的举报时，系统显示不批准成功 |
| Report.Deal.Cancel | 系统允许管理员在审批过程中退出 |

## 3.3非功能需求

### 3.3.1安全性

Safety1:系统应该只允许经过验证和授权的用户访问。

Safety2:系统应该按照用户身份验证用户的访问权限。

Safety3:系统中有一个默认的管理员账户。

### 3.3.2可维护性

Modifiability1: 运动种类发生变化时，系统要在5个人日内完成。

Modifiability2: 系统新增活动发布内容，系统要在8个人日内完成。

### 3.3.3易用性

Usability1:用户在登陆后可以方便地理解各项操作。

Usability2不需要用户使用手册和系统培训，用户也能够使用本系统的全部功能。

### 3.3.4可靠性

Reliability1：并发量小于100时，网站仍能正常工作

Reliability2：系统如果崩溃，已更新的数据不会丢失

### 3.3.5业务规则

无

### 3.3.6约束

Constraint-1: 本系统采用html5、css、javascript、php开发

Constraint-2：运行的机器需要装载有支持html5、css、javascript、php的浏览器

### 3.4数据需求

### 3.4.1数据定义

DR1:系统需要存储用户一年内的运动数据。

DR2:系统永久存储用户的活动记录

### 3.4.2默认数据

默认用于以下情况：

·服务器启动时参数初始化

Default1：操作时间管理员的账户为admin，密码为123456

### 3.4.3数据格式要求

Formart1：日期的格式是yyyy-mm-dd

### 3.5其他需求

安装需求

Install1:用户需在可穿戴式移动设备上下载用于传送数据的app。