# 4.项目环境

## 操作环境

* OE-01：用户在地理上相对集中分布，方便会面。
* OE-02：用户通常在每天三餐时间访问系统。
* OE-03：数据统一存储在服务器端。
* OE-04：用户使用各种型号的手机访问系统。
* OE-05：用户能够容忍服务中断的频率不超过1次/周。
* OE-06：需要为用户个人信息提供安全控制和数据保护。

## 涉众

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 涉众 | 主要目标 | 态度 | 主要关注点 | 赢条件 | 输条件 | 施加影响 |
| 消费者 | 快速选择合适的窗口；便于反馈用餐体验；能够管理用餐费用 | 因为可以快速浏览和分享食堂信息，对就餐有帮助，所以积极支持该系统，但是使用系统的次数可能没有期望的次数多 | 使用简单；响应流畅；信息能够及时、准确地更新 | 获得更好的用餐体验 | 用餐体验没有任何提升 | 消费者意见影响论坛使用规则 |
| 食堂经理 | 便于获得消费者反馈，提升销售额 | 十分欢迎系统的使用，期待在使用系统后食堂的管理更加便捷，收益也有所提升 | 使用系统所获得的收益必须超过开发和使用此系统的费用 | 食堂的管理比之前更加方便 | 食堂管理比之前更加困难 | 食堂经理在系统整个开发过程都会参与决策 |
| 厨师 | 便于获得消费者反馈，及时改进，提高饭菜品质 | 不太愿意使用该系统，担心自己的菜品会受到负面评价，且对新技术持保守态度 | 保证工作和收入 | 所做菜品质量迅速地提升 | 菜品得到过多负面评论，丧失信心 | 无 |
| 销售人员 | 便于获得消费者反馈，及时改进，增大销量 | 不愿意使用该系统，担心操作过于繁琐，且销售记录会影响其收入多少 | 操作不要过于复杂 | 在不增加太多工作量的基础上工资有所提升 | 工作量大幅提升 | 系统需制定便于销售人员使用的录入菜品方式和配套硬件 |

## 项目属性

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 执行者 | 约束因素 | 可调整因素 |  |
| 质量 |  | 接受95%以上的用户验收测试；在模拟80%的用户同时使用时通过流畅性测试；必须通过全部的安全性测试 |  |  |
| 特性 |  | 完成《目标模型文档》中的所有功能 |  |  |
| 进度 |  |  | 计划2个月内完成该项目，在不包括责任人评审的情况下，最多可超过期限3个星期 |  |
| 人员 | 团队规模包括一名项目经理（兼职测试人员），三名开发人员，如果有必要，可在增加开发人员 |  |  |  |
| 费用 |  |  | 在不包括责任人评审的情况下，财政预算最多可超支20% |  |