1. 引言

1.1 编写目的

该系统是为了平时个人日程比较细碎且繁多，希望能有效系统地管理个人日程，并且能及时的提醒日程的人群而设计的。

1.2 项目背景

用户通过该软件在移动终端可以添加日程事件，编辑设置事件的开始和结束时间、日程名称、日程标签等，可以查看当日日程事件以及所有日程事件，并且可以自行设置查看个人日程或任务的完成度。

1.3 预期读者和阅读建议

此需求规格说明书针对项目经理、设计人员、开发人员、用户及测试人员。本文分别介绍了产品的说明、用户功能及运行环境，系统的功能的具体描述。

1.4 项目范围

所有人群

2. 总体描述

2.1 目标

2.1.1 开发背景

日常生活中，经常会遇到比如开会、提交报告、出差等比较容易遗忘的事情，这些事情通常都会提前几天通知或者临时意起，如果单纯靠人脑记忆，其实比较困难，很容易就把这些事情抛之脑后，这时就需要该软件来及时提醒，以免耽误正常工作生活。日常生活中，人们可能会计划用一周或者一个月的时间完成某件事情或任务，比如这一周的固定某个时间用于健身、读书等，但往往因为没人提醒或其他原因而没有完成。当设定一个任务时，往往可能因为某些意外的原因而无法按时完成，但是又想不起到底是哪一天的任务没完成，从而影响整个任务的执行。

2.1.2 开发意图

◎及时提醒当前需要进行的日程事项；

◎有效管理安排个人日程；

◎有效的监督提醒完成任务；

◎查看一周或一个月的任务完成度，及时总结反思；

◎在项目开发过程中，加强合作意识，培养团队合作实践能力;

◎旨在软件使用流畅，可维护性强，服务提供针对性强。

2.1.3 应用目标

事务繁杂的全体手机用户，主要分为上班族和学生

2.1.4 产品前景

市场分析：

目前已经存在个人日程管理等类似的产品，但下载次数及流行度并不高，主要原因是产品设计与手机自带有类似日历、备忘录等软件非常相似，甚至功能还没有日历功能强大，操作方便。但日历、备忘录等APP只存在记录提醒功能，无法对用户产生的数据进行分析，得出结论以作为用户下次工作或者学习的参考，无法满足用户更高的要求。

竞争优势：

作为一款手机APP，全体手机用户均可使用，方便进行日程管理，能有效地解决因事务繁多而忘记某些重要工作的情况；并可按照自定义分类进行汇总一段时间任务的完成情况，为下周任务安排提供参考。

2.2 用户特点

2.2.1 最终用户及特点

该软件的主要用户可分为两类，一是学生，二是上班族，二者分别具有以下特点；

学生：使用该软件的主要目的是记录和查看作业、提醒课后复习，还有社团工作。并可按照自定义分类进行汇总作业及工作的完成情况，一是总结这段时间自己都做了什么，对自己的时间有一个总体的把控，不至于认为自己什么事情都没做，白白浪费了时间。

上班族：使用该软件的主要目的是记录需要完成的项目或是文稿工作的情况，避免遗漏。

2.2.2 软件使用频度

软件正常使用频率：每天都要使用，事务繁多时使用得更加频繁。

2.2.3 用户场景

1、背景：

（1）典型用户：

|  |  |
| --- | --- |
| 姓名： | 陈某某 |
| 性别： | 男 |
| 身份： | 电子信息工程大三学生，某社团干部 |
| 个人情况： | 作业较多，社团工作任务较多且分散 |
| 典型场景： | 各科作业与社团事务较多时，有时候忘了写某科的作业或是忘记还有个会要开 |
| 典型描述： | 任务来时记录下来，可随时查看所有任务 |

|  |  |
| --- | --- |
| 姓名： | 刘某某 |
| 性别： | 男 |
| 身份： | 公司职员 |
| 个人情况： | 每天做着非常琐碎的事情，写写报表，做做策划 |
| 典型场景： | 经理每天总是有一大堆的事情要吩咐，今天之内作完这个，周五之前把策划交出来…… |
| 典型描述： | 希望能有人提醒我任务的截止时间 |

|  |  |
| --- | --- |
| 姓名： | 王某某 |
| 性别： | 女 |
| 身份： | 想要健身的上班族 |
| 个人情况： | 逛街看到好看的裙子，发现自己身材不好，立志健身，下班回到家又不想运动了，明天吧，晚一天也行…… |
| 典型场景： | 下次再看到好看的衣服只能叹口气…… |
| 典型描述： | 希望有人能提醒并激励我运动 |

（2）用户需求和待解决问题

上班族：各种繁忙的事务如开会、出差、写报告之类的使得自己忙的晕头转向，经常是忘记出时间或者忘记写报告又或者写完了忘记提交报告，有时候会连饭都忘记吃。

学 生：因为自己的作业太多或是课程太多，忘记一些很早之前交代的作业或是工作，而且一周下来不知道自己做过什么东西，感觉浑浑噩噩的，白白的过了一周。

（3）假设

A、软件功能全部实现

B、上述用户使用了本软件

2、场景

手机发出滴滴滴的响声吵醒了正在熟睡中的张某某，拿起手机一看，屏幕上一条信息显示“你今天上午10点需要到某地出差。” 张某某立即清醒过来开始洗漱收拾。

正在埋头工作的小陈，经过手机app的提醒知道了该是下去吃晚饭的时间。

学生李某某以为自己完成了所有的工作，准备打开电脑玩游戏，这时手机app提醒他一周前的一门作业需要在今天完成，这时他才想起很久之前布置的作业。

周末，王某某点开app的一周总结页面，看到自己学习目标方面的一周完成度是100%，而运动目标方面是40%，他觉得下周一定要认真的做完自己规定的运动目标。

2.2.4 用例图

用户

2.4假定和约束

2.4.1假定

可操作性：假定使用得用户再经过短时间熟悉之后，可以灵活地操作本程序。

用户支持：假定再本程序开发的各个环节中得到用户的有效支持和配合。

技术支持：假定开发初期，项目成员充分的理解了本程序的需求，并且掌握了一定的开发语言基础，再开发过程中遇到的问题能及时的得到老师或者网络的帮助。

人员配合：假定再开发过程中，所有参与开发的人员积极配合，团结协作，不会产生过大的矛盾导致开发人员不能继续参加项目。

时间限定：假定截止时间不会提前。

需求限定：假定再需求确定之后，不会有太大的变动。

2.4.2约束

人员约束：

团队成员均为大三学生，共计4人。

管理约束：

本次开发过程中，实行一人担任项目管理者，分工合作的模式进行，力求每个人的分工设计开发过程中的所有流程，并能够按照进度表进行，开发过程中的问题将会通过项目会议得到一致的解决。项目成员明确自身的责任与任务，按时按量按质完成任务，互相配合，遇到问题时，由项目管理者组织项目会议进行协调，使得项目能够快速有效的推进。

技术约束：

项目成员在开发语言上有一定缺陷，缺乏相关经验。

时间约束：

本程序开发周期较短。

2.5运行环境

Android7.0及其以上版本。