

XX 项目文档

项目小组 _____ XX 小组 _____

小组成员 _____

联系方式 _____

摘要

请以简练的文字，介绍项目的背景、目标、开发过程、结果等内容。请以简练的文字，介绍项目的背景、目标、开发过程、结果等内容。请以简练的文字，介绍项目的背景、目标、开发过程、结果等内容。

请以简练的文字，介绍项目的背景、目标、开发过程、结果等内容。请以简练的文字，介绍项目的背景、目标、开发过程、结果等内容。请以简练的文字，介绍项目的背景、目标、开发过程、结果等内容。请以简练的文字，介绍项目的背景、目标、开发过程、结果等内容。

请以简练的文字，介绍项目的背景、目标、开发过程、结果等内容。请以简练的文字，介绍项目的背景、目标、开发过程、结果等内容。

关键词：关键字 3~5 个，逗号分割

日期	修改	描述	作者
2021年11月25日	0.1.0	初始版本	
2021年12月8日	0.2.0	大改：“黑盒”，无界面描述，描述细节	
2021年12月19日	0.2.1	更新参与者名称及用况图	
2021年12月26日	0.3.0	对系统所要做的事情进行详细描述	
2022年1月1日	0.3.1	增加系统要做的事情，同时避免抢占设计	
2022年1月10日	0.3.2	增加互动交流处关于点赞，收藏的细节	
2022年3月21日	0.3.3	修改获取素材的细节	
2022年3月28日	0.4.0	用况变为交替进行	
2022年4月5日	0.4.1	添加业务流程切换的有界备选流描述	
2022年4月9日	0.4.2	添加社交细节，修改版本号	
2022年4月26日	0.4.3	添加关于上传的素材的细节	
2022年6月18日	0.4.4	笔记交互细节	

目录

摘要.....	2
第1章 立项.....	4
1.1. 项目起源与提案.....	4
1.2. Business Case.....	4
第2章 愿景.....	5
2.1. 问题陈述.....	5
1. 问题一.....	5
2.2. 涉众与用户.....	5
1. 涉众.....	5
2. 用户.....	5
2.3. 关键涉众和用户的需要.....	5
2.4. 产品概述.....	5
1. 产品定位陈述.....	5
2. 完整的产品概述.....	6
2.5. 产品特性.....	6
2.6. 其他产品需求.....	6
第3章 用况建模.....	7
3.1. 术语表.....	7
3.2. 想书的主要用况.....	8
3.3. xxx 用况的描述（完整描述）#说明，不同阶段，用况应该有不同版本。.....	8
1. 简要描述.....	8
2. 用况图.....	8
3. 前置条件：.....	8
4. 基本流：.....	8
5. 子流.....	11
5.1. 登录.....	11
6. 备选流.....	11
第4章 需求分析.....	12
4.1. 健壮性分析.....	12
4.2. 交互建模.....	12
第5章 架构设计.....	13
第6章 详细设计.....	14
后记.....	15
参考文献.....	16

第1章 立项

重要说明：本文档的结构不是标准的样例，请根据你们项目的情况自行编写。

1.1. 项目起源与提案

参见课件的讲解

1.2. Business Case

第2章 愿景

重要说明：本文档的结构不是标准的样例，请根据你们项目的情况自行编写。

2.1. 问题陈述

1. 问题一

要素	描述
问题	
影响	
结果	
优点	

2.2. 涉众与用户

1. 涉众

涉众	涉众类型	简要描述

2. 用户

2.3. 关键涉众和用户的需要

2.4. 产品概述

1. 产品定位陈述

for	
who	

the	
That	

2. 完整的产品概述

2.5. 产品特性

2.6. 其他产品需求

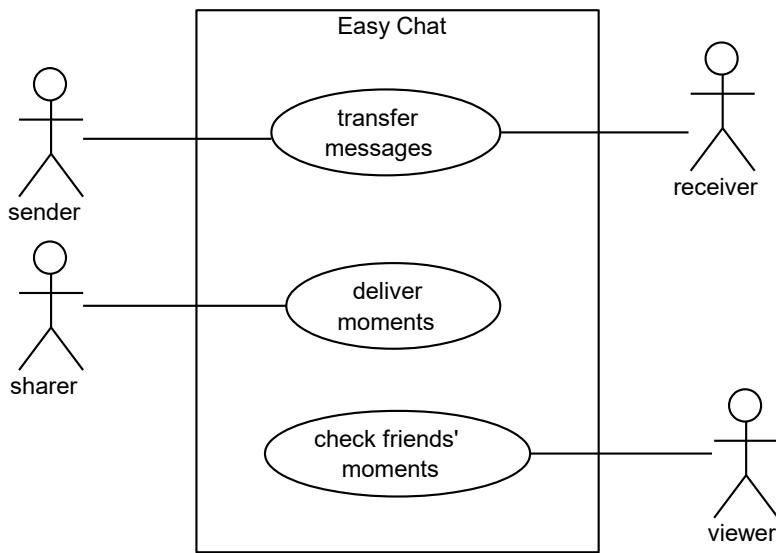
第3章 用况建模

重要说明：本文档的结构不是标准的样例，请根据你们项目的情况自行编写。

请确定系统所有的用况，写出它们的简要描述。然后，选择某个用况，进行列表式提纲～完整描述的用况开发。

3.1. 术语表

3.2. 想书的主要用况

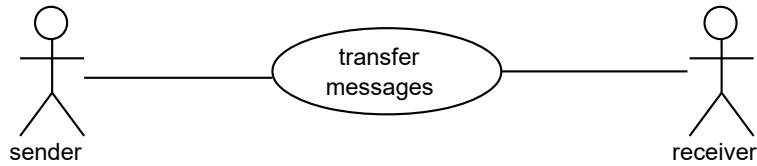


3.3. XXX 用况的描述 (完整描述) #说明, 不同阶段, 用况应该有不同版本。

1. 简要描述

该用况描述了网民

2. 用况图



3. 前置条件:

系统终端必须具有有效互联网连接

系统处于就绪状态

4. 基本流:

1. 当参与者网民想要记录生活, 分享生活时, 启动系统终端。

{展示欢迎界面}

2. 系统展示欢迎信息和“跳过”选项

3. 系统一个时间后, 展示相关选项

4. 系统显示联系人分组列表。

{检测是否有离线的消息}

5. 系统检测到用户没有离线消息。

{用户选择联系人}

6. 网民选择某个联系人将他确定为聊天对象。

{系统显示聊天消息}

14. 系统显示聊天信息到聊天窗口以供网民查看。

■ 1.

2.{互相通信}

■ 1.

2.

15. 系统获取本次登入时间和上次登出时间内关注者和其他网民最新发布的笔记，在其中随机筛选部分笔记以固定大小的列表的形式进行推送，每条笔记仅显示网民身份信息、文本内容的前 20 个字、笔记图片的第一张/视频的封面，并显示多种笔记类别选项和各种服务选项

16.

{选择“发布笔记”}

内容

1. 网民选择“发布笔记”选项

7. 网民编辑文本内容并根据自己的需求对文

{访问素材}

本内容进行适当标注

2. 系统显示本地的素材文件的访问入口，请
求网民选择要上传的素材

{预览笔记}

8. 网民选择“预览笔记”选项

{浏览并选择素材}

9. 系统按照默认发布样式对素材、文字排版

过规定值，系统提示网民重新进行选择，用况回
到基本流的第 3 步

并展示预览

{确认发布}

论信息按照评论的时间先后顺序显示

5. 系统记录网民所选素材的本地路径，记录所
选图片的顺序

{编辑笔记}

6. 系统适配设备本地默认字体，提供文本编
辑器选项和预览笔记选项且提示网民输入笔记文本

13. 网民确认发布

14. 系统存储网民所发笔记内容

{系统审核笔记}

15. 系统审核笔记的素材和文字，确认无误后

随机将网民所发笔记内容推送给支持参与者平台审

核员

{平台审核员审核笔记}

16. 平台审核员审核笔记的素材和文字，确认

无违规行为

17. 系统将笔记内容发布至平台并将其推送给

该网民的粉丝和其他网民，提示网民的粉丝该网民

发布了新的笔记内容

18. 用况回到基本流的第15步

{互动交流}

17. 网民对自己喜欢的笔记/评论进行“评论”操作，分享自己对笔记的感想、态度

18. 系统记录下网民的评论内容

{用况终止}

17. 用况终止。

5. 子流

5.1. 登录

1. 系统

2. 用

3. 系统将

4. 系统检查匹配结果，

 1) 如果匹

 2) 如果匹配失败，

 a. 如果用户

 b. 如果用户输

4. 登录

6. 备选流

A1. 注册

在{用户登录}

1. 用户选择注册。

2. 系统。

3. 用户

4. 系统为

5. 回到基本流{用户登录}。

第4章 需求分析

4.1. 健壮性分析

4.2. 交互建模

第5章 架构设计

第6章 详细设计

后记

正文内容，方正仿宋，小四，首行缩进。正文内容，方正仿宋，小四，首行缩进。正文内容，方正仿宋，小四，首行缩进。

参考文献

- [1] YOUNG.RSS 是什么? [EB/OL]. <http://jingpin.org/what-is-rss/>.
- [2] 杨博, 彭博.RSS 提要分析与阅读器设计[R].成都: 四川大学计算机学院, 2007: 42-43.
- [3] 逸出络然.RSS 技术的原理[EB/OL].<http://yclan.blog.163.com/blog/static/979454962009111034111558/>.
- [4] 佚名.Qt 是什么[EB/OL]. <http://qt.nokia.com/title-cn>.
- [5] 佚名.Model/View Programming[EB/OL]. <http://doc.trolltech.com/4.6/model-view-programming.html>.
- [6] [加拿大]Jasmin Blanchette[英]Mark Summerfield 著 闫峰欣,曾泉人,张志强译.
- [7] C++ GUI Qt4 编程 (第二版) [M].电子工业出版社: 2008:182-206,291-305.
- [8] 佚名.XML Processing[EB/OL]. <http://doc.trolltech.com/4.6/xml-processing.html>.
- [9] Michael Blala James Rumbangh 著.UML 面向对象建模与设计 (第 2 版) [M].北京: 人民邮电出版社,2006:136-235.
- [10] 胡海静,王育平,等 . XML 技术精粹[M]. 北京: 机械工业出版社, 2001:17-19.