

# 软件工程项目文档

——“鲜活”社团管理平台

1452822 洪嘉勇

1454093 夏陈

1452716 张尹嘉

2016 年 12 月 27 日

目录

<b>1</b>	<b>引言</b>	<b>3</b>
1.1	背景 . . . . .	3
1.2	假设和约束 . . . . .	4
1.3	用户的特点 . . . . .	4
<b>2</b>	<b>功能需求</b>	<b>6</b>
2.1	系统范围 . . . . .	6
2.2	系统体系结构 . . . . .	6
2.3	系统总体流程 . . . . .	6
2.4	需求分析 . . . . .	6
2.5	功能建模 . . . . .	6
2.6	数据建模 . . . . .	6
2.7	行为建模 . . . . .	6
<b>3</b>	<b>UI 需求</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>非功能需求</b>	<b>7</b>
4.1	性能需求 . . . . .	7
4.1.1	精度 . . . . .	7
4.1.2	时间特性要求 . . . . .	7
4.1.3	输入输出要求 . . . . .	7
4.2	数据管理能力要求 . . . . .	7
4.3	安全及保密性要求 . . . . .	7
4.4	灵活性要求 . . . . .	7
4.5	其他专门要求 . . . . .	7
<b>5</b>	<b>运行环境规定</b>	<b>7</b>
5.1	设备 . . . . .	7
5.2	支持软件 . . . . .	7
<b>6</b>	<b>需求跟踪</b>	<b>8</b>
<b>7</b>	<b>附录</b>	<b>8</b>

## I 引言

### I.I 背景

近年来互联网、物联网等发展迅猛，高校校园在这波潮流中可以说是弄潮儿，很多互联网创新平台都在高校中运行得非常稳健。学校也正利用着这股潮流做着相应的改变，校园的管理系统正在渐渐地完善，比如图书馆的预览室已经可以在网上平台预约、校车也可以在网上抢票，但是跟学生们的课余生活最为密切的社团生活似乎并没有纳入学校网络化的考虑范围中。与此同时，我们的社团的活动也开始缺乏新意，社团的团长们缺乏好的点子，而在互联网+的时代下，去创建这样一二个信息共享的渠道是相对容易的，我们渴望在这个时代背景下为同济大学师生创建一个社团管理平台和社团活动信息共享平台，我们将其命名为“鲜活”。

**同济大学社团发展现状** 就目前同济大学校园而言，大多数关于社团的操作都非常地繁琐，通信的时间成本和经济成本都非常高，很多社团的发展因为制度问题而变得不健康。体现在以下方面：

- 1) 社团审批需要递交的材料多且审批等待时间长，将导致很多新兴社团痛失很多招生机会
- 2) 很多社团缺少展示的平台，很多社团因此默默无闻
- 3) 社团自身没有统一的管理规范，社团管理一团乱码
- 4) 社团通信流程复杂，通知时间成本高
- 5) 社团申请场地和申请海报张贴的流程繁琐，等待时间长

**线上平台的必要性** 现行的体制使得社团发展受到遏制，一个线上统一管理社团的平台已经成为师生共同的需求。而且传统的在食堂门口发传单等宣传方式早已受到师生们的反感，也为校园环保造成一定的压力，这些事情完全可以放在线上平台上来做。师生们渴望社团是一个又鲜又活的东西，而不是一个抽象的存在，我们需要想办法加强社团的存在感。而这一切都可以通过一个线上的社团管理平台实现。

**线上平台的可行性** 在经过背景分析和技术论证之后，我们认为线上平台的可行性很强，具体为以下几点：

- 1) 互联网已经普及
- 2) 师生几乎人人都有手机
- 3) 同济大学“同心云”轻应用可以成为一个很好的展示平台

## 1.2 假设和约束

**基本假设** 本项目需要以一些基本的假定作为项目开展的基础。我们以一些普遍的认识和经验作出以下假设：

- 1) 师生都有手机并可以访问互联网
- 2) 可以得到学校的支持将平台的展示页面搭载于同济大学“同心云”上
- 3) 学校可以授权我们得到相关社团和成员的信息

**基本约束** 本项目需要以一些基本的约束作为项目开展的基础。我们经过讨论作出以下约束：

- 1) 为减轻服务器访问压力，平台的用户仅限于同济大学的师生，即拥有同济大学学号和工号的人群
- 2) 团学联老师拥有管理员权限
- 3) 将尊重所有用户的个人隐私，对用户的个人信息保密
- 4) 项目开发经费限于大学生国家创新项目经费所给的 10000 元
- 5) 项目初期将部署于阿里云服务器上作初步测试
- 6) 开发时限：2015 年-2017 年
- 7) 咨询推送功能将因为课设时间紧迫无法上线

## 1.3 用户的特点

“鲜活”是一个为同济大学师生服务的社团管理和活动信息共享平台，用户主题为同济大学的师生，我们将所有用户罗列如下：

### 老师

**概述** 老师是“鲜活”中具有上帝权限的管理员，老师可作为基本用户像学生一样去参加社团甚至可以创建社团，也可以接收到社团的消息推送。但是最关键的是，老师可以审核社团的申请以及社团对场地的申请，只有在老师同意的情况下，社团才可以进行之后的操作。

**具体可执行操作** 老师具体可执行的操作如下：

操作	描述
创建社团	老师也可以创建属于自己的社团
加入某个社团	老师可以参加某个社团
参加某个活动	老师可以参加某个社团的某个活动
同意社团的创建申请	老师将审阅所有社团的申请并决定是否让这个社团成立并入驻“鲜活”
同意社团的场地申请	老师将审阅社团的场地申请请求并根据场地借用记录决定是否出借场地

### 社团负责人

**概述** 社团负责人是“鲜活”中的核心角色，社团负责人在平台中和普通用户一样，只是因为申请了社团所以成为了社团负责人这样一个特殊的角色。他们作为社团的核心人物会在平台上管理他们的社团，发布他们的活动和通知，并向上级老师申请活动的场地。

**具体可执行操作** 社团负责人可执行的操作如下：

操作	描述
创建社团	社团负责人可以向老师发出申请创建属于自己的社团
加入某个社团	社团负责人可以参加某个社团
参加某个活动	社团负责人可以参加某个社团的某个活动
查看社员	社团负责人可以在“鲜活”中看到谁参加了自己的社团并得到他们的一些信息
发布活动	社团负责人可以在“鲜活”中发布自己社团的活动并通过平台向所有社员推送活动信息
群发短信	社团负责人可以根据自己的需求向自己的社员群发短信
评论	社团负责人可以评论不是自己的社团但是他可以评论任何活动

### 普通学生

**概述** 普通学生是“鲜活”中最基本的也是最多的用户，但即便是这样，一旦等他准备好发起了创建社团的申请并通过审核，就会成为一名社团负责人。普通学生可以加入任何社团中并参加任何社团开始的社团活动，在进入社团后可以下载社团中的资源文件。他们会接收到社团发送的通知。

具体可执行操作   普通学生可执行的操作如下：

操作	描述
创建社团	普通学生也可以向老师发起申请创建属于自己的社团
加入某个社团	普通学生可以参加某个社团
参加某个活动	普通学生可以参加某个社团的某个活动
评论	普通学生可以评论任何社团或者任何活动

2 功能需求

2.1 系统范围

洪

2.2 系统体系结构

夏

2.3 系统总体流程

张

2.4 需求分析

夏

2.5 功能建模

夏

2.6 数据建模

洪

2.7 行为建模

张

### 3 UI 需求

洪

### 4 非功能需求

#### 4.1 性能需求

洪

##### 4.1.1 精度

##### 4.1.2 时间特性要求

##### 4.1.3 输入输出要求

#### 4.2 数据管理能力要求

张

#### 4.3 安全及保密性要求

张

#### 4.4 灵活性要求

夏

#### 4.5 其他专门要求

夏

### 5 运行环境规定

#### 5.1 设备

#### 5.2 支持软件

张

## 6 需求跟踪

夏

## 7 附录