

2020年武汉大学计算机学院软件创意大赛

"乐学"-学习好伙伴 说明文档

队名: 我想上学队

队长:王威卫

队员: 邱嘉浩, 戎天宇

景目

— ,	用户需求介绍	3
	软件功能及使用方法介绍	
三、	设计思路	4
四、	用户界面设计	5
五、	相关代码	6

一、用户需求分析

(一) 需求分析

互联网普及的今天,许多中学生,大学生开始更多的使用手机上的 app 来获取学习资源,希望通过软件来帮助自己学习。但目前的很多学习软件功能过于分散,往往管理时间的软件只能管理时间,"刷题"的软件只能刷题。没有一个学习功能集成的软件。

同时,现在的交友鱼龙混杂,交益友、共同进步是所有人都想要的。这款软件也提供了一个交益友的平台。用户可以在这个平台上广交益友、一起学习。随着校内 bbs 的使用越来越少,同一个学校的学生,往往需要一个专门的社交平台来讨论学校内发生的事情,以大学生为例,在这个平台上可以交流专业的知识,一些比赛,活动的信息等等。

(二)目标用户

希望用一款软件来帮助自己学习,解决一些学习过程中的"痛点"的学生。

二、软件功能及使用方法介绍

(一) 登陆, 绑定个人信息:

用户首次登陆时,需要申请账号,绑定的个人信息包括:**姓名,出生日期, 年级,专业,电话,兴趣爱好,邮箱,所在地,就读学校。**

(二) 好友功能:

通过分析用户所填写的信息,后台通过算法推荐同一学校,同一地区的好友给用户,用户也可以通过 ID 搜索来主动添加好友,添加好友之后,好友之间可以进行即时通讯,在"圈子"里也可以互相看到学习分享。好友界面还可以"约学习",填写时间,地点,性别,系统会为你匹配一位学伴并自动添加好友。

(三)圈子功能

- 3.1 好友圈:好友可见,用户可以分享文字图片
- **3.2 学校圈:**同一学校的人可见,类似于论坛的机制,用户可以写话题帖,校友可以在下面进行评论

(四)发现功能

- 4.1 约件: 系统会寻找一位符合条件的同学与你一起学习。
- **4.2 哪里学:** 获取用户的定位,为用户推荐附近安静的学习场所,咖啡厅,图书馆等.
- 4.3 提问: 优秀的同学和学长在线或线下解答你的问题。
- (五)**阅读功能**:软件通过算法综合考虑用户的年级,所学的专业,每日会推送专业方面的前沿知识,专业相关的比赛,解题技巧,科普,一些励志的文章。
- (六) 工具箱:由许多小功能集成,包括:
- **6.1 公式罐:**包括数学,物理,化学等学科许多常见的公式,当记不起来的时候不用费力的翻书
 - 6.2 题库: 囊括各种学科的经典题目, 不用在期末考试四处找题了
- **6.3 打卡:** 用户制定定时学习的计划,页面会进行记时,用户完成后,可以将打卡内容分享到"圈子"当中。

三、 设计思路

(一)设计理念

我们围绕学生这个群体设计了便于学习的一系列功能。在设计过程中我们注重简约地向用户表达主题内容。

(二) 技术解析

2.1 前端

源代码: /frontend

我们设计了一个基于 Web 的前端,同时兼容 Android 和 iOS,具有轻量,兼容性强和易更新等优点,将单一页面分解为底部的模块却换,顶部的小功能切换,和中部的主要内容三部分,可尽可能的减少重复工作。 本前端网页采用 vue.js 框架。

Nuxt.is

服务端预渲染,路由。

vuex + axios + js-cookie + vuex-persistedstate

作为用户登录系统连接后台,记录 JWT 的 token。

element-ui

UI framework

2.2 后端

源代码: /backend

已实现:用户注册与登录,发表圈子。

TODO: 做一个支持即时聊天(IM)和题目搜索,并可实现文章推送和用户精准动态匹配的后端。

后端使用 Goland 语言编写

Gin

轻量级 Web 框架

Gorm + Mysql

ORM 与数据库

Gin-Session + jwt-session

用户验证

四、用户界面设计

(1) 社交功能(依次为好友,聊天,圈子,校园功能界面)



(2) 发现功能(包括约伴,哪里学功能)





(3) 阅读功能



(4) 工具箱功能











五、相关代码

参见 https://github.com/Hooo1941/Creative/ 的/backend 和/frontend