# 

# 2020年武汉大学计算机学院软件创意大赛

软件名称

说明文档

队名：

队长：

队员：

# 目录：

1. 用户需求介绍..........................................................................................3
2. 软件功能及使用方法介绍........................................................................3
3. 设计思路.........................................................................................(page)
4. 用户界面设计................................................................................(page)
5. 同类软件对比................................................................................(page)
6. 相关代码.......................................................................................(page)

## 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。

## 软件功能及使用方法介绍

1. **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。**

1. **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。**

1. **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

1. **发现功能：**

**4.1约伴：**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。

1. **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。

1. **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。