Definition Of Done

|  |  |
| --- | --- |
|  | 任务定义 |
| 项目源码 | 基于Android Studio的Java代码 |
| 项目发布版本 | 完整可运行的android apk |
| 项目有关文档 | 需求、测试、用户手册等 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 需求定义 |
| 用户需求 | 1、可以登录和注册  2、子女可以建立群聊，老人可以加入群聊  3、子女可以向群聊内发送动态  4、可以对动态进行评论和回复  5、可以添加好友  6、可以查看好友列表  7、可以处理好友请求  8、可以修改和保存用户信息  9、可以使用手电筒  10、可以查看天气预报 |
| 功能需求 | 1、对登录注册所使用的用户名密码进行验证。  2、群聊成员对所有人可见，但仅群主可以修改成员。  3、用户可以看到对动态评论的秒数，并且可以收听。  4、好友相关操作要识别该用户是否存在  5、信息修改时，头像的修改支持从相册中选择和重新拍摄。  6、手电筒通过点击控制开关。 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 界面定义 |
| 简易性 | 系统界面具有简洁性，使用户便于使用、便于了解产品，并能减少用户发生错误选择的可能性。  a. 是否用户一看就可以知道界面上每个控件的功能用处  b. 是否用户经常会发生错误选择 |
| 用户语言 | a. 是否各行各业的用户使用时，对于界面上的东西都可以理解，而不是觉得这只适合软件开发者或者某一固定行业人士使用 |
| 记忆负担最小化 | 人脑不是电脑，在设计界面时我们考虑人类到大脑处理信息的限度。人类的短期记忆有限且极不稳定，24小时内存在约25%的遗忘率。所以对用户来说，浏览信息要比记忆更容易。  a. 是否用户在我们的页面上操作一会就忘记了自己已经做过什么操作  b. 我们的操作步骤是否简洁，是否这一步骤去掉也可以到达我们的目的 |
| 一致性 | a. 我们的界面是否给用户很杂很乱的感觉  b. 我们的界面风格是否和内容相一致 |
| 清楚 | a. 我们的界面在视觉效果上是否便于理解和使用。 |
| 用户的熟悉程度 | a. 用户是否可通过已掌握的知识来使用界面，不超出一般的常识。 |
| 从用户习惯考虑 | 想用户所想，做用户所做。我们通过比较两个不同世界(真实与虚拟)的事物，完成更好的设计。  a. 我们的界面设计是否符合用户习惯 |
| 排列 | a. 我们系统界面是否是有序，是否能让用户轻松地使用。 |
| 安全性 | a. 用户是否能自由的作出选择，且所有选择是否都是可逆的。  b. 在用户作出危险的选择时是否有信息介入系统的提示。 |
| 灵活性 | a. 是否能让用户方便地使用  b. 互动是否多重性，不局限于单一的工具(包括鼠标、键盘或手柄、界面)。 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 过程定义 |
| 一致性 | 每个界面之间的跳转是否给人感觉风格不一样 |
| 重点显示 | 页面跳转之后，想要重要显示的东西，是否可以一下子就抓住眼球 |
| 是否有提示 | 选择退出等选项时是否有提示 |
| 简易性 | 是否步骤太繁琐 |
| 选择性 | 点错之后，是否可以重新返回之前的页面 |
| 益于操作 | 用户想要到达某个页面比如下单，是否一下子就知道按哪个按钮就可以跳转到下单页面 |
|  |  |
|  | 项目后台定义 |
| 功能完整性 | 是否完成了与需求对应的全部功能 |
| 性能达标 | 在较多用户同时使用时，是否可以达到KPI中的反应时间要求 |
| 兼容性 | 是否可以保证使用安卓4.4以上系统的所有机型都能正常使用 |
| 安全性 | A、是否保证无公开安全漏洞  B、是否保证系统内数据安全  C、是否对用户权限进行了控制 |
| 注释完整性 | 注释是否清晰合理 |

|  |  |
| --- | --- |
|  | 最终审核 |
| 最终审核 | 本小组内有一人为总判定人，一个界面需通过总判定人和至少3个普通判定人审核通过才算最终通过。 |