

---

**Rational Software**

---

校园拼客

**Version 2.1**

## 修订历史

日期	版本	描述	作者
25/4/2015	V1.0	初始版本	孔方圆
1/5/2015	V1.1	完善用例描述，补充其他需求	孔方圆
7/10/2015	V2.1	补充完善	孔方圆

## 小组成员

学号	姓名
12330144	姜岚
12330150	孔方圆
12330151	孔晓彤
12330153	邝媛媛
12330165	李健华

## 目录

1. 问题陈述	4
2. 术语表	5
3. 系统分析概述	6
4. 系统用例描述	8
5. 其他需求	16
6. 领域建模	17

## 问题陈述

现如今，校园中“宅文化”横行，大学生生活圈子较窄，当因此我们想进行些娱乐项目时，经常会出现如下场景：

场景一：

A：“好想吃火锅，有人去吗？”

B：“最近没胃口”

C：“不想出去”

D：“不想吃火锅，想吃寿司”

.....

A 因为觉得一个人去吃火锅好奇怪，就这样一直没有去吃。

场景二：

A：“想去打羽毛球，一起吧？”

B：“我不想出去”

.....

A 因为约不到同伴，最终放弃了运动的打算。

场景三：

A：“好想去看《灰姑娘》啊，B 你去吗？”

B：“我前几天看过了，你问问别人吧.....”

.....

A 因为一直找不到一起去看电影的人，错过了想看的电影。

这个时候“校园拼客”就发挥它的作用了，学生可以在校园拼客上发起活动，写上自己想做的事情，并附上时间、地点和人数，等待其他同样想做这件事的学生加入自己的活动。也可以加入其他人发起的活动，来丰富自己的课余生活。当加入一个活动时，学生与发起人可以获得彼此的联系方式，然后进行线下联系。

校园拼客为大学生提供一个交友平台，帮助学生找到志同道合的玩伴，不再因约不到人而放弃自己想做的事。

## 术语表

1. **学生**  
在校所有学生.
2. **活动信息**  
包括活动时间、地点、活动内容.
3. **用户信息**  
包括姓名、性别、手机、学校.
4. **校园拼客系统**

## 系统分析概述

### 1. 服务

1) 发起活动——用户可以发起活动，描述自己想做的事情，并附上时间、地点和人数。当有其他用户加入该活动时，发起者会有消息推送，获得参与者的联系方式。

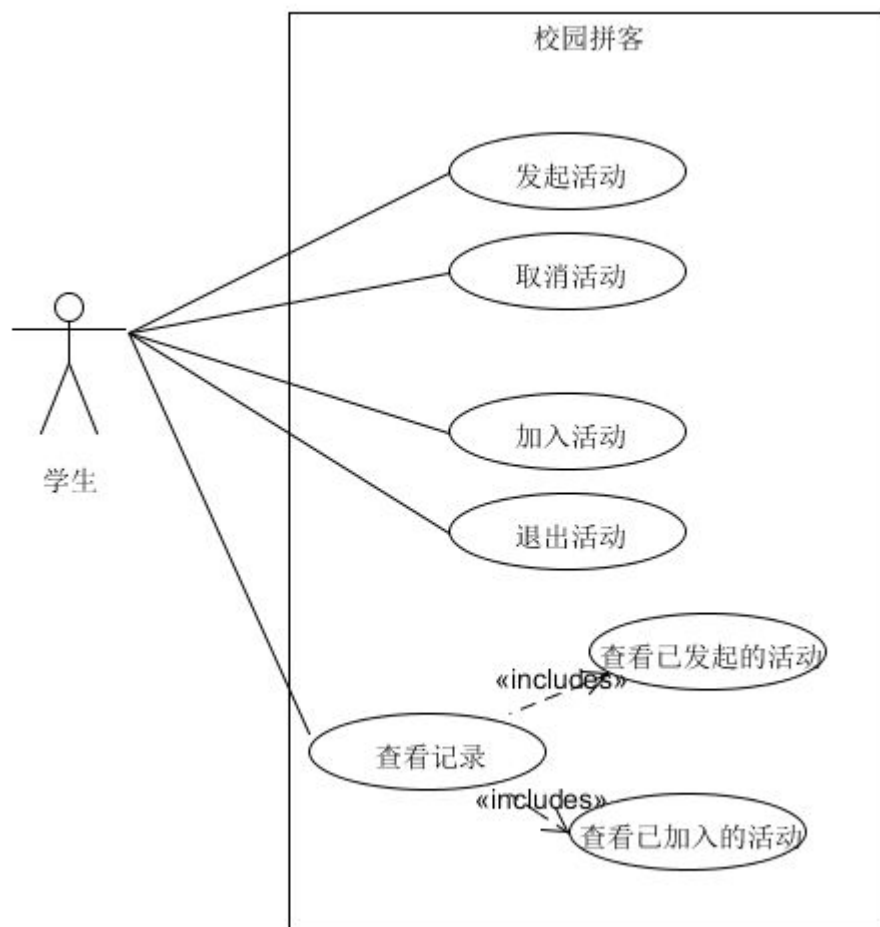
2) 取消活动——用户可以取消已经发起的活动

3) 加入活动——用户可以加入自己感兴趣的活动，加入时系统会验证当前活动的人数是否超过发起者的规定人数，如未超过，用户会成功加入活动，并获得发起者的联系方式。

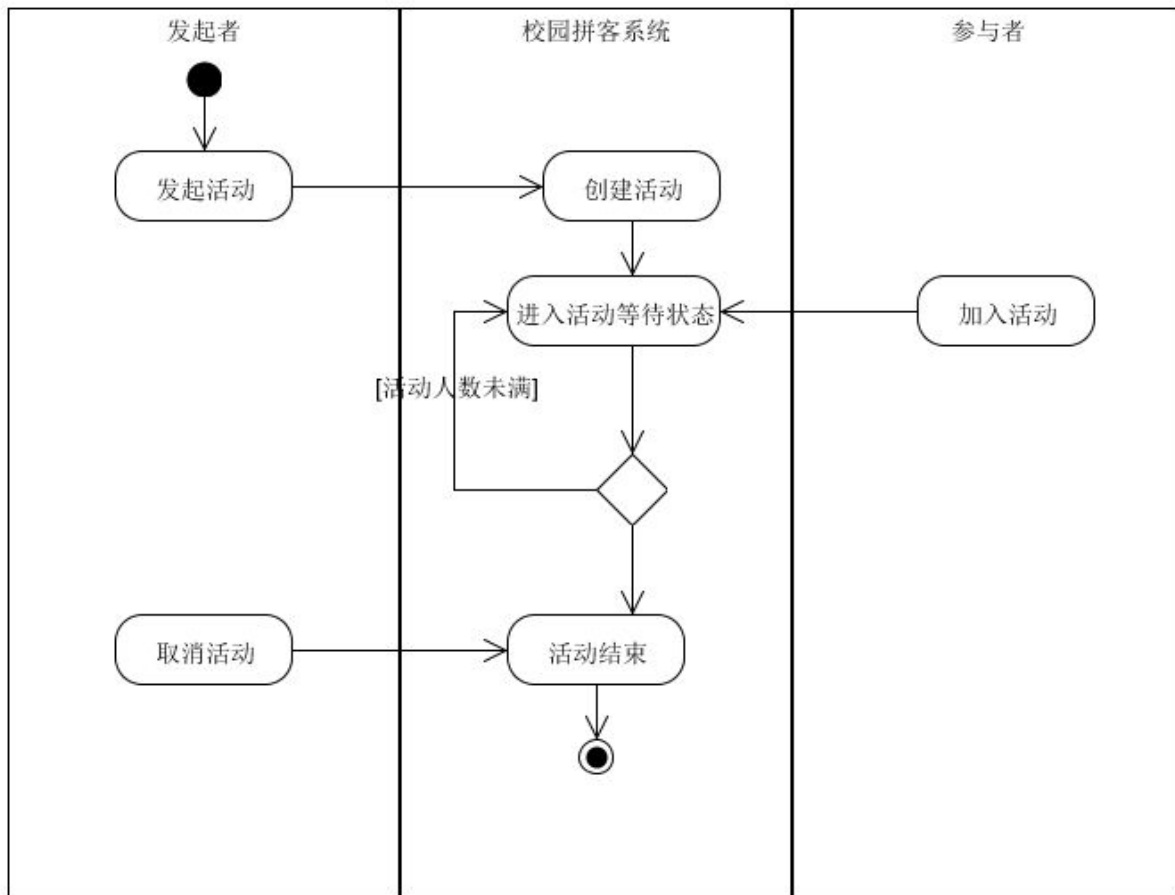
4) 退出活动——用户可以退出已经加入的活动

5) 查看活动——用户可以查看自己发起活动和参与活动的记录。

### 2. 系统用例图



## 3. 活动图



## 系统用例描述

### 1. UC001 发起活动

**范围：**校园拼客系统。

**级别：**用户目标。

**主要参与者：**学生。

**涉众及其关注点：**

——学生：希望能够准确简练的描述自己的活动并发布。

——拼客系统：希望及时记录学生的活动信息并及时推送。

**前置条件：**学生已登录。

**成功保证：**学生完整填写活动的必要信息，提交活动。系统更新数据库信息。

**主成功场景：**

1. 学生登录系统
2. 学生点击发布活动，进入信息填写页面
3. 学生完整填写活动信息，并点击提交
4. 系统更新数据库，并将活动显示在首页

**扩展：**

- a. 学生没有完整填写信息
  1. 系统提示信息填写不完整
  2. 学生补充不完整的信息，点击发布
- b. 系统在任意时刻失败
  1. 学生重新登录网页
  2. 系统重建上次状态

**特殊需求：**无

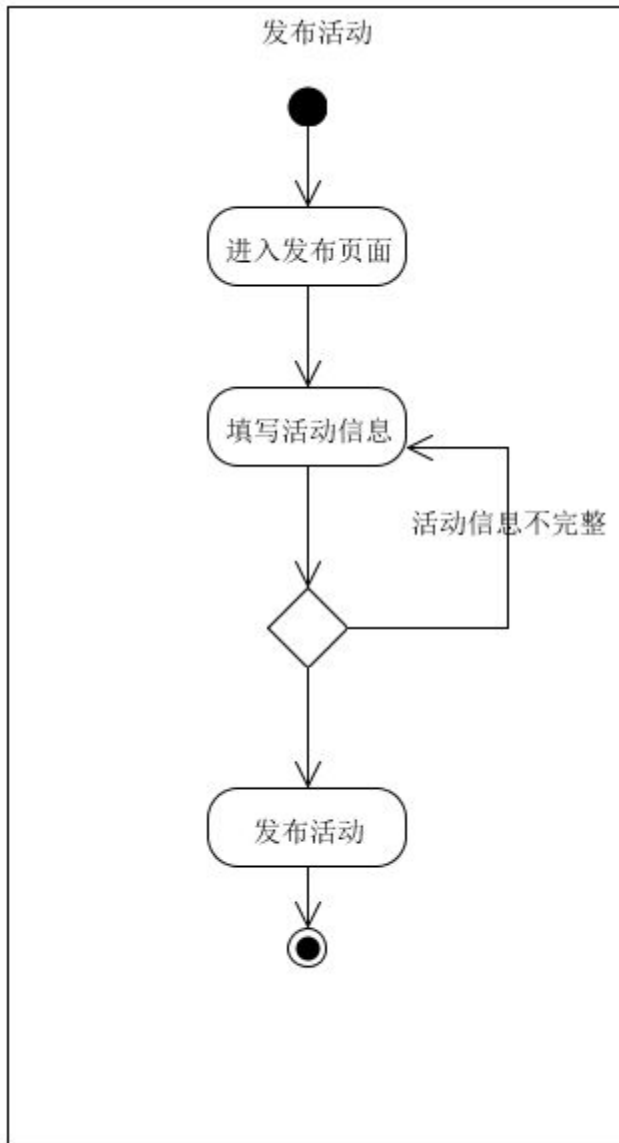
**技术和数据变元表：**活动信息可以通过键盘输入。

**发生频率：**可能经常发生。

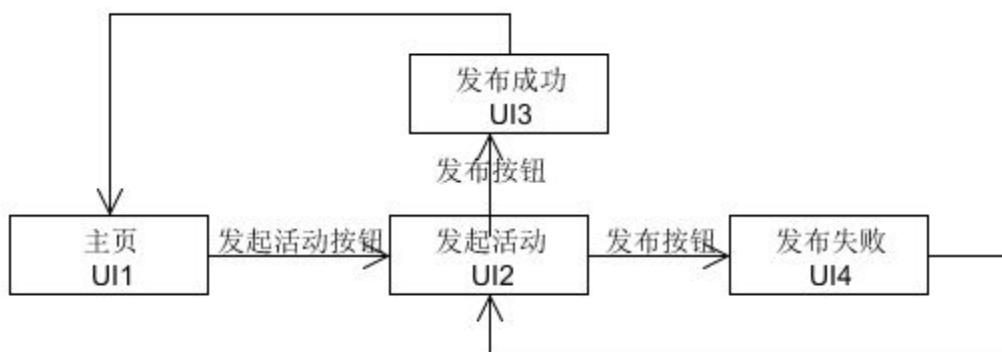
**杂项：**暂无

**UML：**见下页





**Storyboard:**



	首页	发起活动	我
--	----	------	---

吃饭

运动

出游

活动时间 XXXX

地点 XXXX

人数 XX 还差x人

内容 XXXX

加入

+

UI1

	首页	发起活动	我
--	----	------	---

活动类型

吃饭

运动

出游

活动时间

地点

人数

内容

发布

UI2

	首页	发起活动	我
--	----	------	---

活动类型

吃饭 运动 出游

活动时间

地点

人数

内容

发布成功

发布

UI3

	首页	发起活动	我
--	----	------	---

活动类型

吃饭 运动 出游

活动时间

地点

人数

内容

发布失败  
信息不完整!

发布

UI4

## 2. UC002 加入活动

**范围：**校园拼客系统。

**级别：**用户目标。

**主要参与者：**学生。

**涉众及其关注点：**

——学生：希望能够加入感兴趣的活动并获得发起者信息。

——拼客系统：希望及时推送信息。

**前置条件：**学生已登录，且选择加入活动。

**成功保证：**学生选择的活动中人数未达上限。系统更新数据库信息。

**主成功场景：**

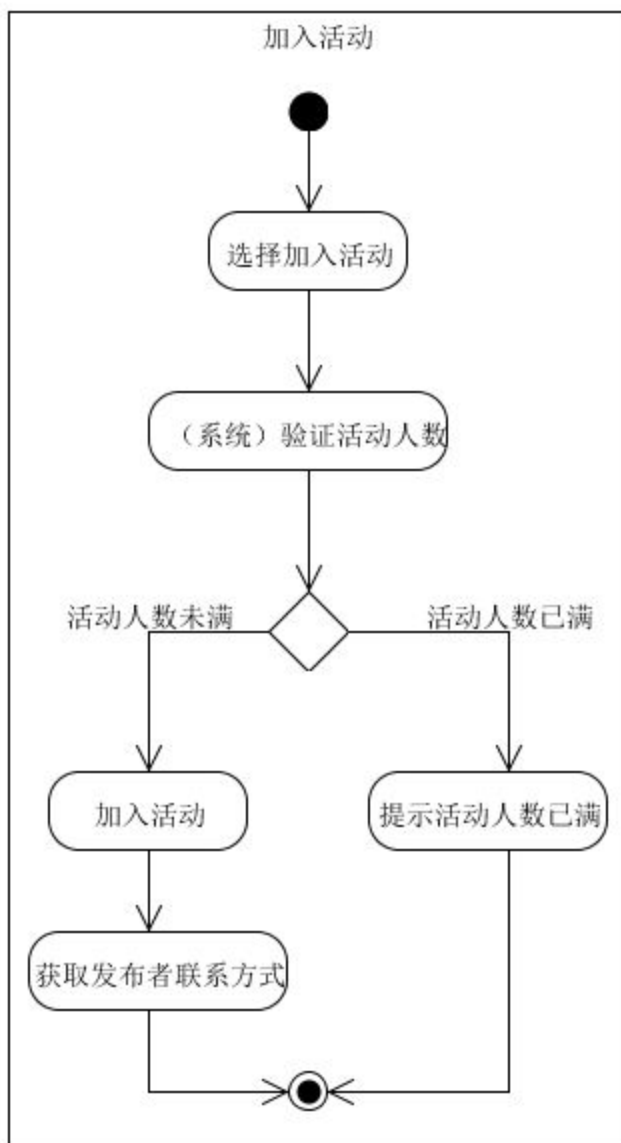
1. 学生加入活动
2. 进入子用例，验证人数
3. 人数未达上限，成功加入活动
4. 进入子用例，获得联系方式

**特殊需求：**无

**发生频率：**可能经常发生。

**杂项：**暂无

**UML：**见下页



### 3. UC003 取消活动

**范围：**校园拼客系统。

**级别：**用户目标。

**主要参与者：**学生。

**涉众及其关注点：**

——学生：希望能够取消自己的发起但不想进行的活动或误发的活动。

**前置条件：**学生已发起活动。

**成功保证：**学生已登录。

**主成功场景：**

1. 学生打开网址
2. 学生点击取消活动
3. 系统更新数据库

**特殊需求：**无

**技术和数据变元表：**个人信息可以通过键盘输入。

**发生频率：**可能经常发生。

**杂项：**暂无

**4. UC004 退出活动**

**范围：**校园拼客系统。

**级别：**用户目标。

**主要参与者：**学生。

**涉众及其关注点：**

——学生：希望能够取消自己加入的活动。

**前置条件：**学生已加入活动。

**成功保证：**系统在数据库中记录了用户参与的活动。

**主成功场景：**

1. 学生打开网址
2. 学生点击退出活动
3. 系统更新数据库

**特殊需求：**无

**发生频率：**偶尔发生。

**杂项：**暂无

**5. UC005 查看记录**

**范围：**校园拼客系统。

**级别：**用户目标。

**主要参与者：**学生。

**涉众及其关注点：**

——学生：希望能够获取自己的活动记录。

**前置条件：**学生已登录。

**成功保证：**系统在数据库中记录了用户参与的活动。

**主成功场景：**

1. 学生点击记录
2. 系统从数据库中读取用户参与的活动记录
3. 系统显示记录

**特殊需求：**无

**发生频率：**偶尔发生。

**杂项：**暂无

## 其他需求

### 1. 简介

校园拼客系统记录未在用例中描述的需求。

### 2. 范围

本规范适用于校园拼客系统。

### 3. 功能性

多个用户能够同时使用。

### 4. 可用性

使用浏览器打开；

字体大小适中。

### 5. 可靠性

系统在任意时刻失败，重新登录网页，系统能够重建上次状态

### 6. 性能

所有操作可在半分钟内完成响应。

### 7. 可支持性

无。

### 8. 可配置性

无。

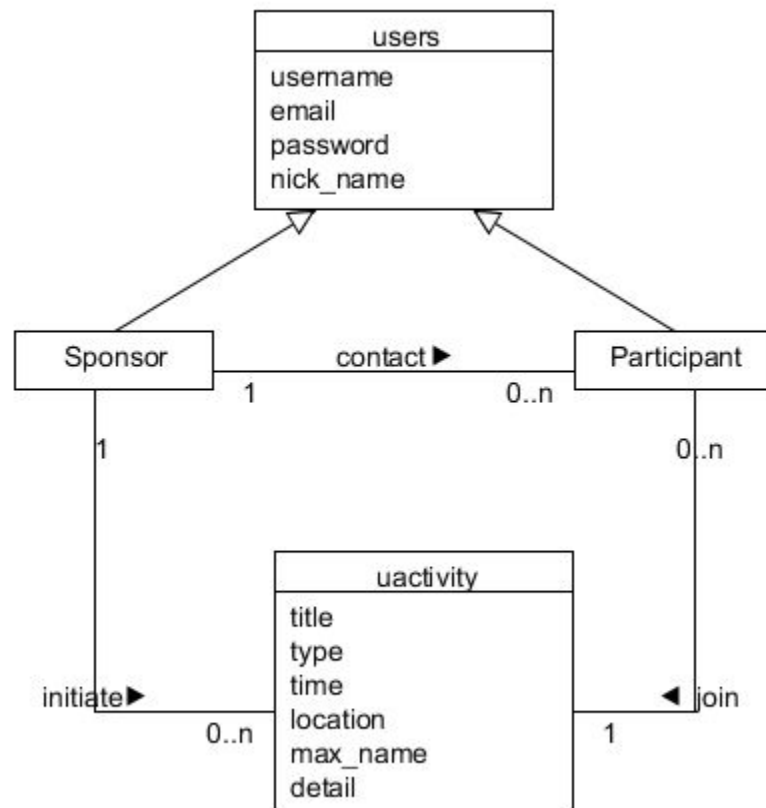
## 9. 实现约束

使用 JAVA 技术的解决方案，易于开发还可以提高移植能力。

系统提供一个网页界面。

# 领域建模

## 1. 概念图





## 2. 活动状态图

