1. 引言

1.1目的

带来趣味性和增加聚会的活跃度

1.2范围

年轻人群体

1.3定义，缩略语

X：表示可以自由设定

1.4参考文献

真心话大冒险

1.5概述

为增强聚会时的趣味性而设计的一款辅助软件

1. 总体描述

2.1产品概述

在该软件中，聚会组织者可以开一个房间，安装有相同软件的聚会成员可以进入房间。房主可以设置奖励和惩罚措施，系统默认为真心话大冒险的内容，也可以自己设定，开始游戏后，每个成员自动分配一个物品和一个底牌数字，其中有X个物品是不相符的，所有成员输入一句话描述自己分配到的物品，最后投票不相符物品的持有人，若持有不相符物品的人淘汰，则游戏结束。若持有相同物品的人淘汰，则游戏继续，直至最后剩下X人时，则持有不相符物品的一方失败，第X轮淘汰的人执行他们拥有底牌数字对应的惩罚。

2.2产品功能

能够在聚会时提供一种娱乐方式，具有自动分配游戏物品和数字的功能。

2.3用户特性

用户群体为大部分应为学生

2.4约束

物品个数设置不能超过房间人数的一半

最后所剩人数不能超过房间人数且不能少于2人

2.5假设和依赖

无

1. 特定需求

3.1同学聚会

同学聚会应该偏向于交流一些，随机出现的的物品和最终的惩罚措施应该当能促进同学感情。

3.2同事聚会

同事聚会应该偏向于解决平时的一些小矛盾和困惑，最终的惩罚措施也应该偏向这一方面。

附录

索引