

國立臺北商業大學

資訊管理系

108 資訊系統專案設計

系統手冊



組別：第 108402 組

題目：今天穿什麼？

指導老師：林明毅老師

組長：10546002 葉秀湘

組員：10546003 楊婷文

N1056407 羅方伶

N1056414 謝佳錚

1054A037 簡培雯

中華民國 108 年 05 月 15 日

大學部-系統手冊大綱 (物件導向)

第1章 背景與動機

- 1-1 簡介：說明個案之背景資料。
- 1-2 問題與機會：說明個案之內、外在環境內容及為何要進行此一專題？它有什麼價值？
- 1-3 相關系統探討：描述目前既有的類似系統，及其異同。

第2章 系統目標與預期成果

- 2-1 系統目標。
- 2-2 預期成果：本專題之進行與成功可能得到的成果。

第3章 系統規格

- 3-1 系統架構：最好以圖示方式說明。
- 3-2 系統軟、硬體需求與技術平台。
- 3-3 使用標準與工具：使用到哪些軟體工程標準或規範，例如：UML、UP等，即使用到哪些 CASE tools，例如：Microsoft Project。

第4章 專案時程與組織分工

- 4-1 專案時程：甘特圖或 PERT／CPM 圖。
- 4-2 專案組織與分工。

第5章 需求模型

(系統分析與設計應使用 UML)

- 5-1 使用者需求：需求清單及其說明，需分功能需求與非功能需求兩部分描述。
- 5-2 使用個案圖(Use case diagram)。
- 5-3 使用個案描述：使用活動圖(Activity diagram)描述之。
- 5-4 分析類別圖(Analysis class diagram)，甚至分析物件圖(Analysis object diagram)。

第6章 設計模型

- 6-1 循序圖(Sequential diagram)或通訊圖(Communication diagram)。
- 6-2 設計類別圖(Design class diagram)，甚至設計物件圖(Design object diagram)。

第一章 背景與動機

1-1 簡介：

在科技發達的當今時代，人們睜開眼睛第一個先去看的往往是手機這項物品，但同時又耗費太多的時間專注於手機，等到回過神才發現上班、上課就要遲到了，然而衣著卻又尚未更換，還得思考要穿什麼衣服，甚至有不確定當天氣溫變化的困擾，種種因素之下，我們決定設計一款 APP，來協助解決這些問題。

1-2 問題與機會：

內在環境

優勢	個性化界面增加使用感官
劣勢	APP 需要好的推廣方式才能為使用者所知

外在環境

機會	個性化界面增加使用感官
威脅	有相似 APP 潛在 APP 隨時會出現

1-3 相關系統探討：

(目前既有系統、類似點、不同點)

● Stylebook

類似處：行事曆紀錄

不同點：無 AR 試穿功能

● StyleShare

不同點：提供美妝資訊

● Wear

不同點：SNS 功能，可追蹤人氣用戶或喜歡的搭配帳戶；另外還可使用社群關聯了解有在使用的好友

第二章 系統目標與預期成果

2-1 系統目標

在每天早上起床時，總是會花很多時間思考今天到底要穿什麼，有時候花了老半天終於選出一套滿意的服裝穿出門。卻因為沒有注意到當天的天氣狀況，出了門才發現穿了太少，或是穿了太多。讓自己美好的一天因為服裝而有所影響。或是因為一天的天氣變化太大，因應穿衣時的天氣穿搭，到了晚上衣服的厚度已經不足以保暖了。

提供給不喜歡看天氣預報的使用者，若是當天會下雨，打開 APP 會立即跳出帶傘小提示，在選擇穿搭的同時也能得知要帶傘的訊息，出門就不會因為沒帶傘而淋成落湯雞。

APP 搭配使用者的行事曆，若使用者當天有需要穿著正裝的重要行程，系統會提供正式服裝的穿搭建議。讓使用者不會因為忘記行程而還要多跑一趟回家換裝的窘境。

本專題的目標是讓使用者減少很多決定穿搭的時間，APP 結合當天的天氣與行程，透過預覽的方式在畫面中顯示穿搭時的情況，讓使用者不需要一件一件的試穿就能知道穿起來的感覺，用最少的時間完成一天最合適的穿搭。

主要目標

解決使用者在穿搭上的迷茫:	
解決天氣變化而導致穿衣不適當	透過 GPS 取得當地天氣，以及當天的天氣變化，幫助使用者決定適合的穿搭與配件。解決使用者因為天冷穿太少、太熱又穿太多、下雨忘記帶傘等困擾。
針對不想花時間思考穿搭的人	打開 APP 能立即提供穿搭建議，不用再花費時間精力思考或進行無數次的試穿。
解決忘記行程而導致穿衣不合時宜	配合行事曆，提醒使用者當天的日程，並同時提供使用者選擇當天合適的穿搭。

▲ 表 2-1-1 主要目標

2-2 預期成果

- 打開 APP 能立即得到穿搭建議
- 使用者能即時得知天氣資訊
- 以簡單的操作供使用者為衣服建檔
- 提供的穿搭不僅合時宜和天氣還要好看
- 以 AR 的方式供使用者模擬穿搭，讓使用者不需要實際穿搭就能了解效果

第三章 系統規格

3-1 系統架構：最好以圖示方式說明。

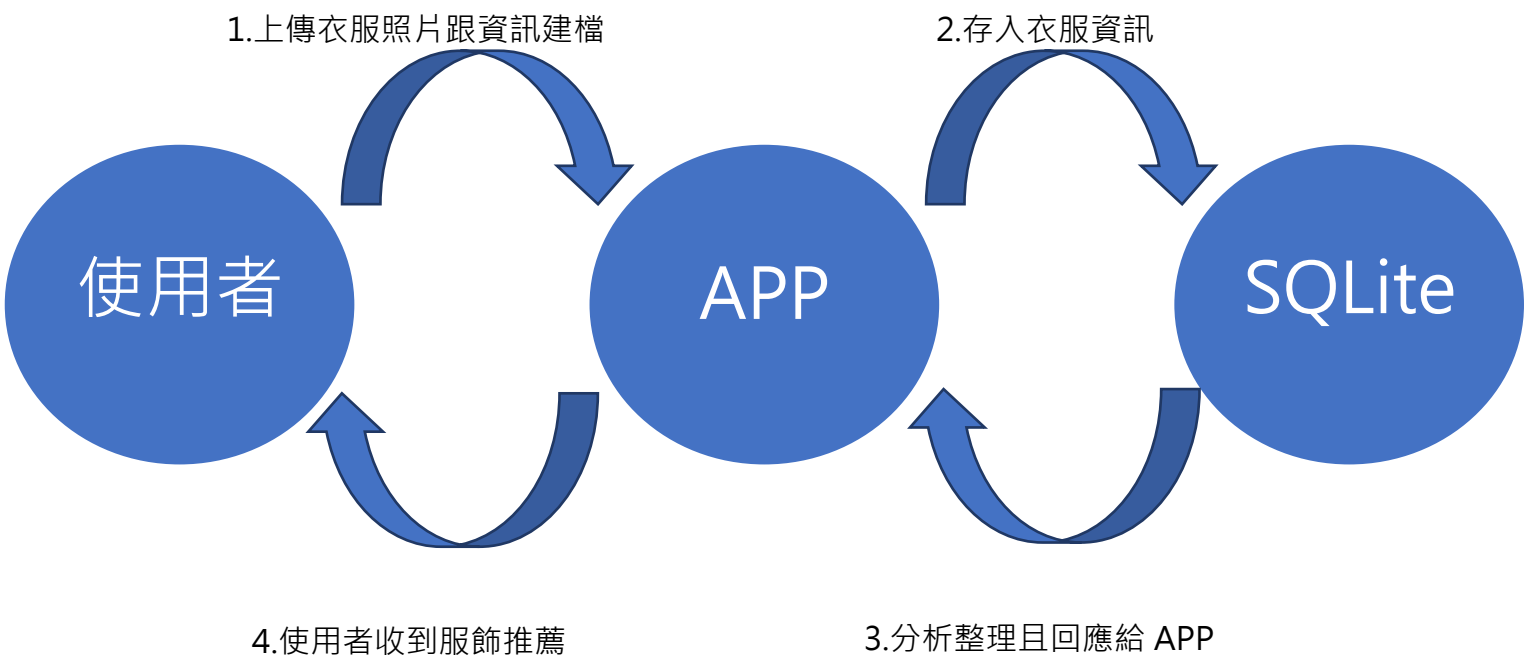


圖 3-1-1 系統架構圖

3-2 系統軟硬體需求與技術平台

系統需求表

軟、硬體需求		
作業系統	最低系統需求	建議系統需求
版本	Android 5.0 以上	Android 7.1.1 以上
處理器	雙核心以上	四核心以上
磁碟可用空間	1GB 以上可用空間	2GB 以上可用空間
RAM	1GB 以上可用記憶體	2GB 以上可用記憶體
網路	3G、4G 行動上網、Wi-Fi 無線網路	

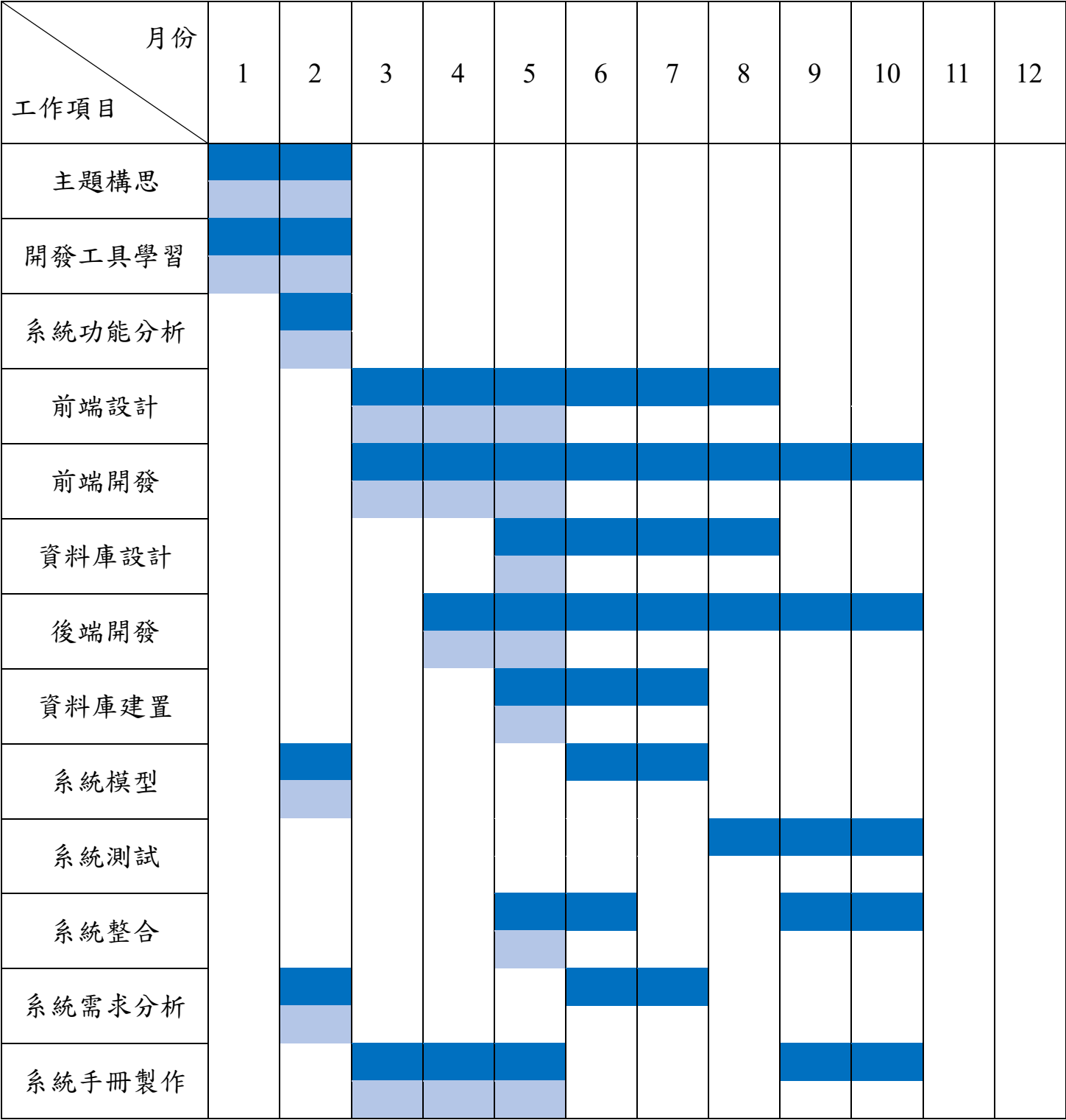
3-3 使用標準與工具

使用標準與工具表

系統開發環境	
作業系統	Windows 7、Windows 10
資料庫	SQLite
程式開發技術	
前端技術	Android Studio
後段技術	JAVA
編輯器	Android Studio
管理程式平台	
版本控制	Git
專案管理	Github
文件美工程式	
簡報	Microsoft Office PowerPoint
設計圖樣	Adobe Illustrator、Adobe Photoshop
文件	Microsoft Office Word、Google 文件、Visual Paradigm for UML

第四章 專案時程與組織分工

4-1 甘特圖



4-2 專案組織與分工

學號姓名 項目		10546002 葉秀湘	10546003 楊婷文	N1056407 羅方伶	N1056414 謝佳錚	1054A037 簡培雯
主題	決定主題	●	●	●	●	●
	背景與動機	●	●	●	●	●
	需求分析	●	●	●	●	●
	資料蒐集	●	●	●	●	●
資料庫	資料庫規劃	●		●		
	資料庫建置	●		●		
	資料庫校能	●		●		
美術設計	Logo 設計		●		●	●
	名牌設計		●		●	●
	Icon 圖示設計		●		●	●
	介面設計		●		●	●
	簡報製作		●		●	●
	海報設計		●		●	●
文件	手冊編寫		●		●	●
	手冊編排		●		●	●
	簡介編寫		●		●	●
	內容校正	●	●	●	●	●
UML 分析	使用個案圖	●		●		
	使用活動圖	●		●		
	分析類別圖	●		●		
	循序圖	●		●		
	設計類別圖	●		●		
	部屬圖	●		●		
	元件圖	●		●		
	套件圖	●		●		
	狀態機	●		●		
程式撰寫	前端介面	●		●		
	前端設計	●		●		
	程式碼撰寫	●		●		
	程式碼整合	●		●		
	程式碼偵錯	●		●		

第五章 需求模型

5-1 使用者需求

1. 功能需求

系統透過使用者所建立衣服中搭配當天的天氣與行程，提供三款最合適的穿搭建議，使用者也可以針對自己的喜好做修改。同時 APP 也會提供使用者瀏覽一周的天氣情況，以及自己的行事曆做行程管理。

功能需求	使用案例
依照衣服形式分類，使用者可以瀏覽與增減每件衣物的細項	衣服管理
以行事曆方式呈現，使用者可以新增行程	行程管理
提供使用者所在地的一周天氣情況，使用者也可自行選擇地點	一周天氣
提供穿搭建議，使用者可以在 APP 上預覽穿搭起來的模樣，也可以自行做修改	預覽穿衣

▲表 5-1-1 功能需求表

2. 非功能需求

使用者可以透過簡單的圖形化界面，一打開 APP 就可以得到穿搭建議。建檔的方式也只需要透過選取的方式建立，不需要有太多複雜的設定。

非功能需求
簡單易操作的使用者介面
圖片讀取時間於 2 秒之內
隱私保護，未經使用者允許圖片不會散布至網路上

▲表 5-1-2 非功能需求表

5-2 使用個案圖(Use case diagram)

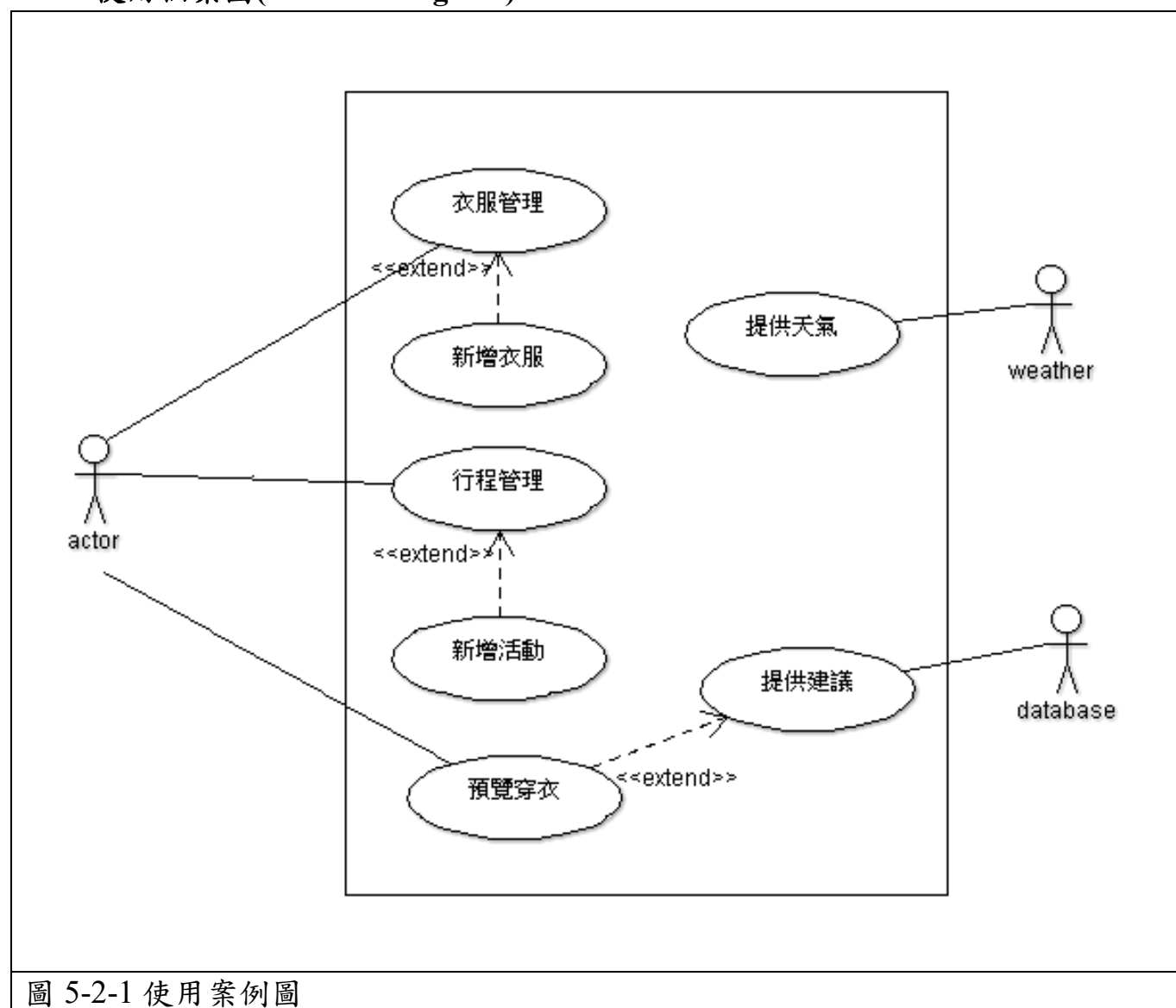


圖 5-2-1 使用案例圖

5-3 使用個案描述

Use Case	管理衣服
介面功能	依照衣服形式分類，使用者可以瀏覽與修改、增減每件衣物的細項
備註	新增衣服的詳細活動圖由圖 5-3-2 顯示

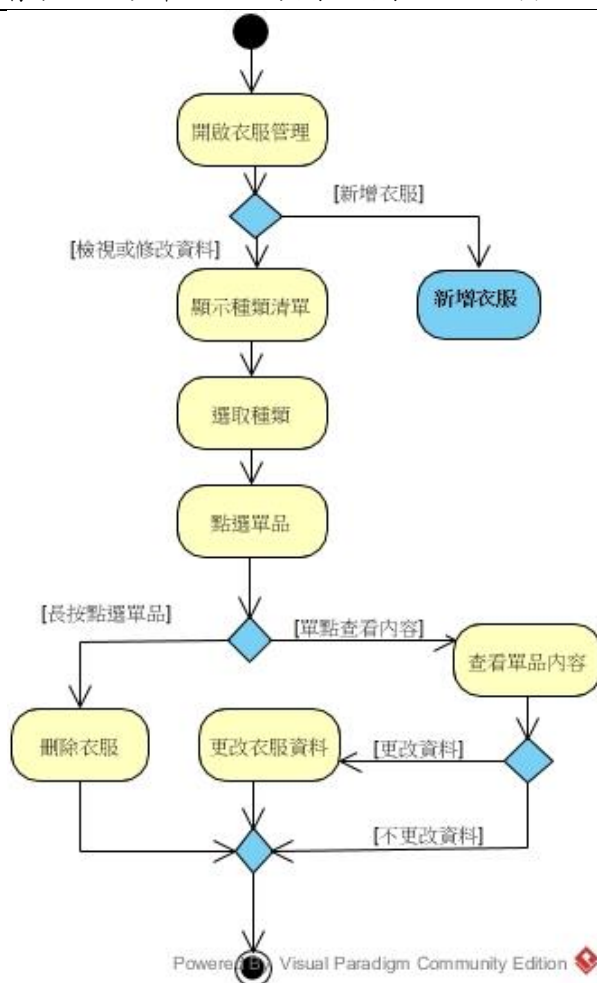


圖 5-3-1 活動圖：管理衣服

Use Case	新增衣服
介面功能	在新增介面中選取符合單件衣服的相關資訊，系統會自動存入資料庫中，日後可以自行再修改
備註	為管理衣服中的新增衣服活動圖示

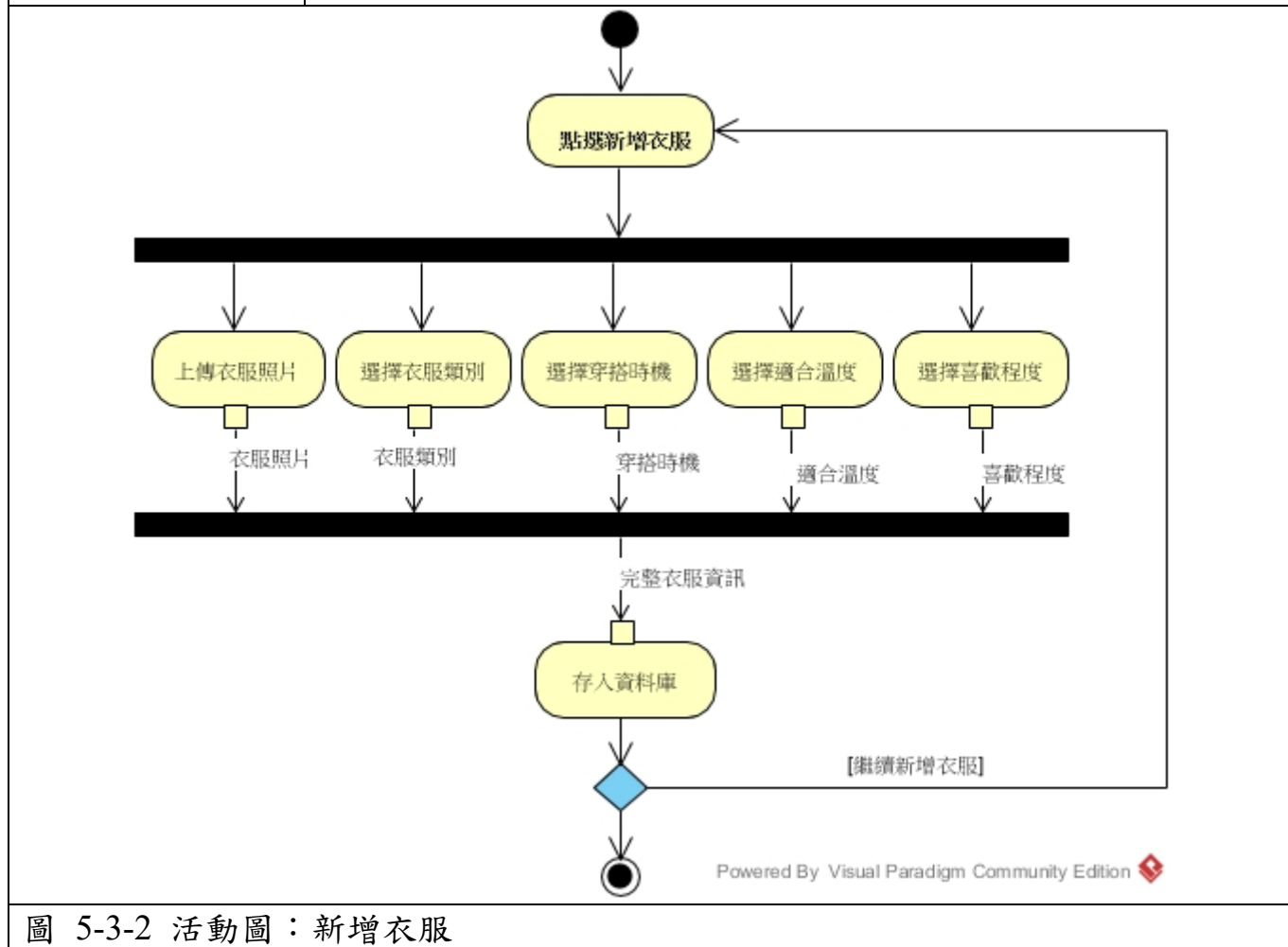
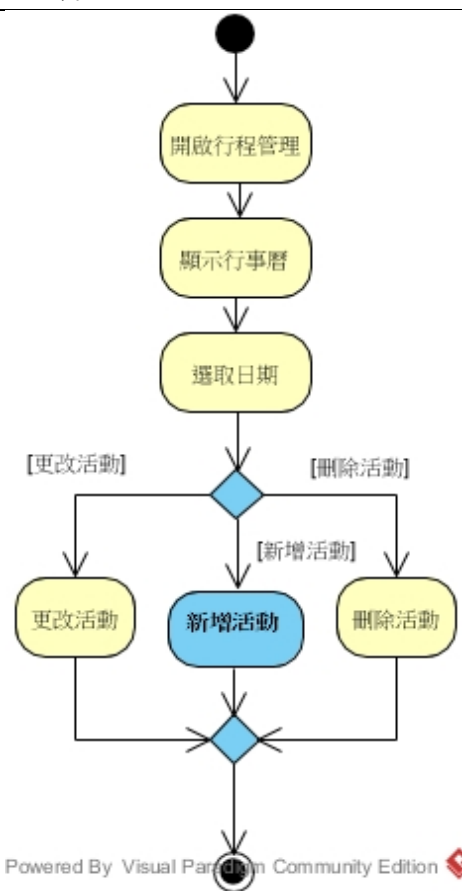


圖 5-3-2 活動圖：新增衣服

Use Case	行程管理
介面功能	透過行事曆的介面供使用者點選日期，做行程的增減，也可以對細部做調整



Powered By Visual Paradigm Community Edition

圖 5-3-3 活動圖：行程管理

Use Case	新增活動
介面功能	使用者從行程管理中增加新的活動，並需要選取活動的相關資訊
備註	為行程管理中的新增活動圖示

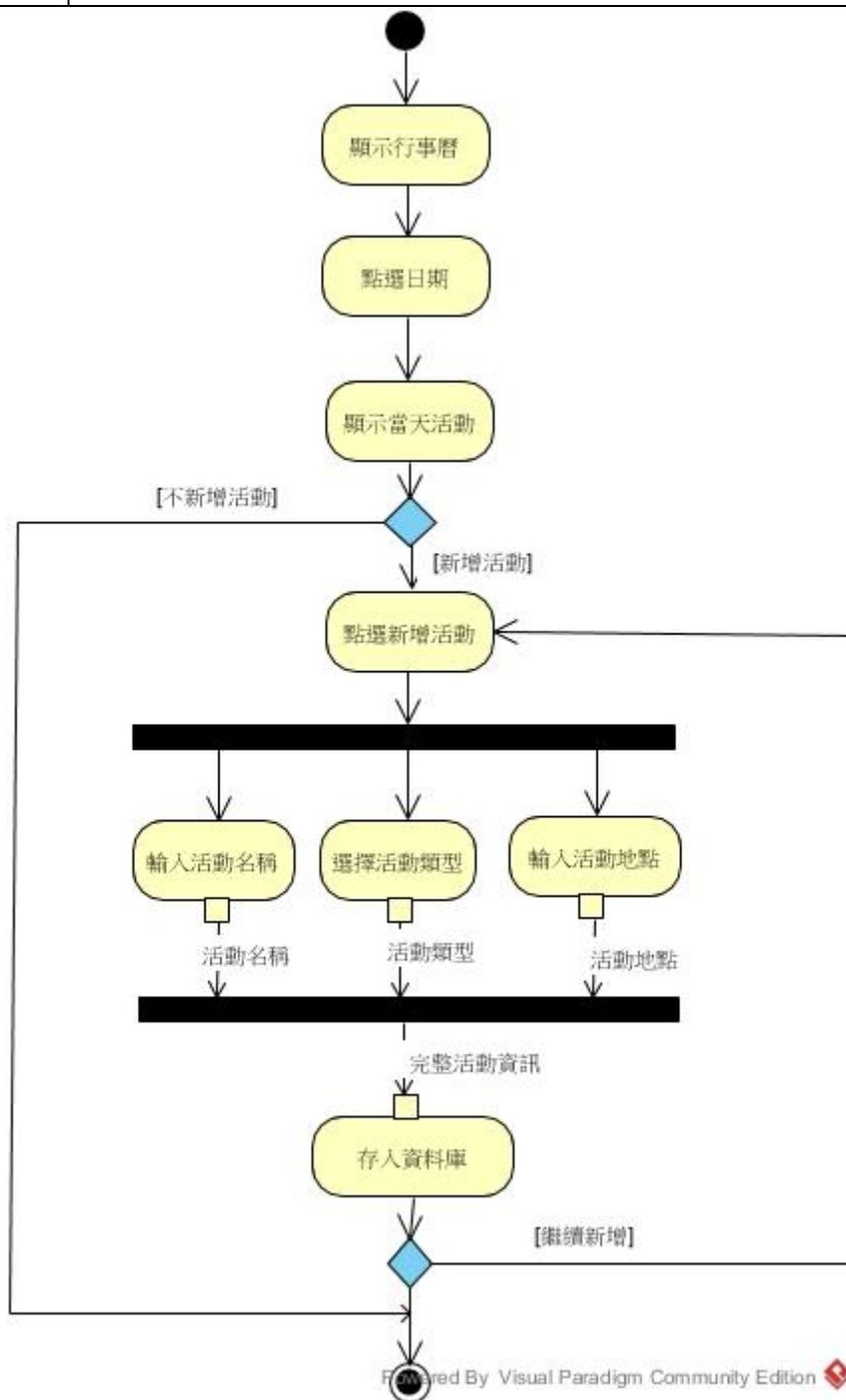


圖 5-3-4 活動圖：新增活動

Use Case	預覽穿衣
介面功能	系統會提供使用者最佳的穿衣建議與其他兩種建議供使用者選擇，並將穿搭起來的樣子顯示於畫面上。使用者可以自行修改穿搭的建議。

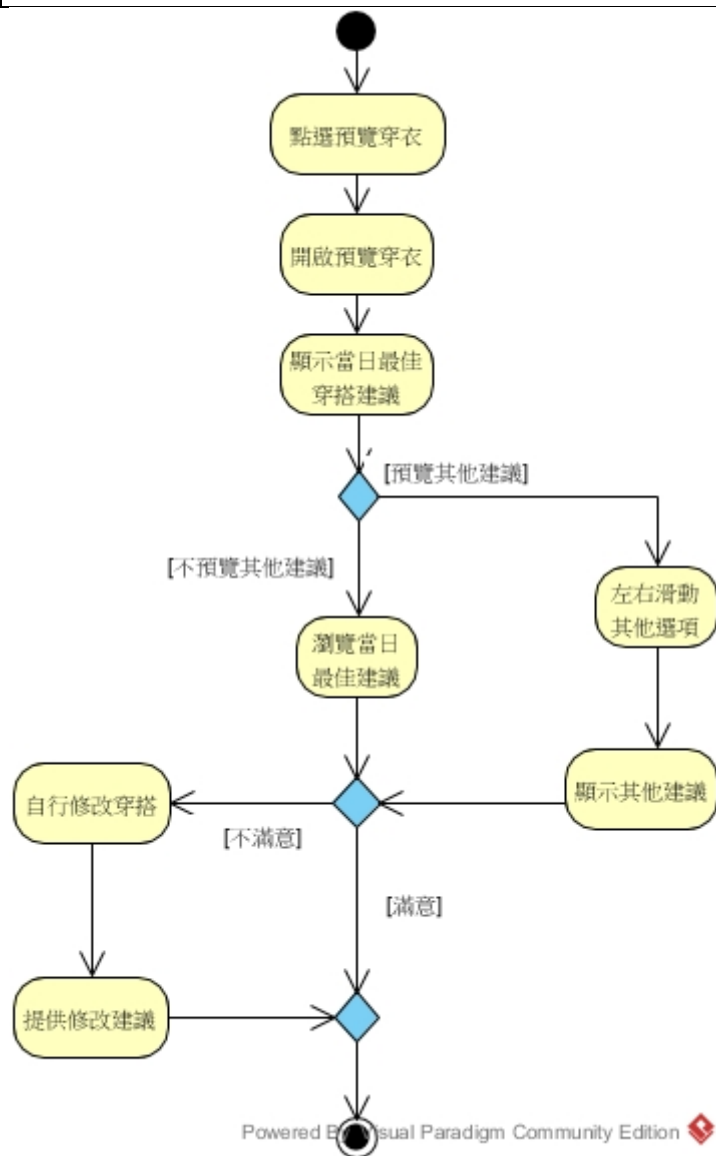


圖 5-3-5 活動圖：預覽穿衣

Use Case	修改建議
介面功能	使用者對於系統所提供的穿搭建議可以針對各個種類做調整
備註	為預覽穿衣中的修改建議活動圖示

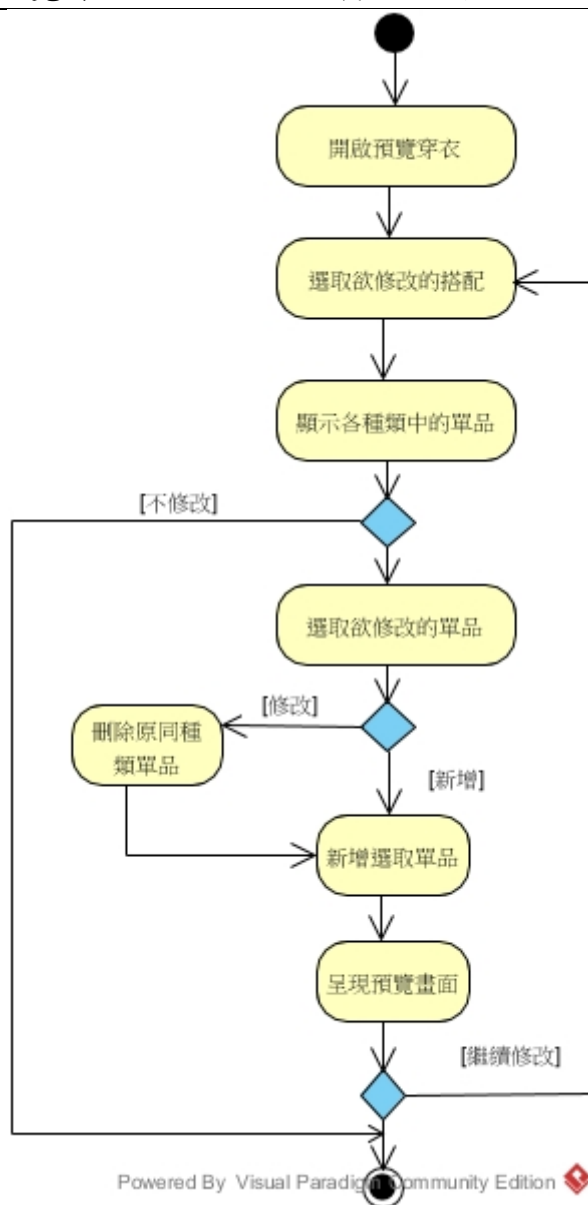


圖 5-3-6 活動圖：修改建議

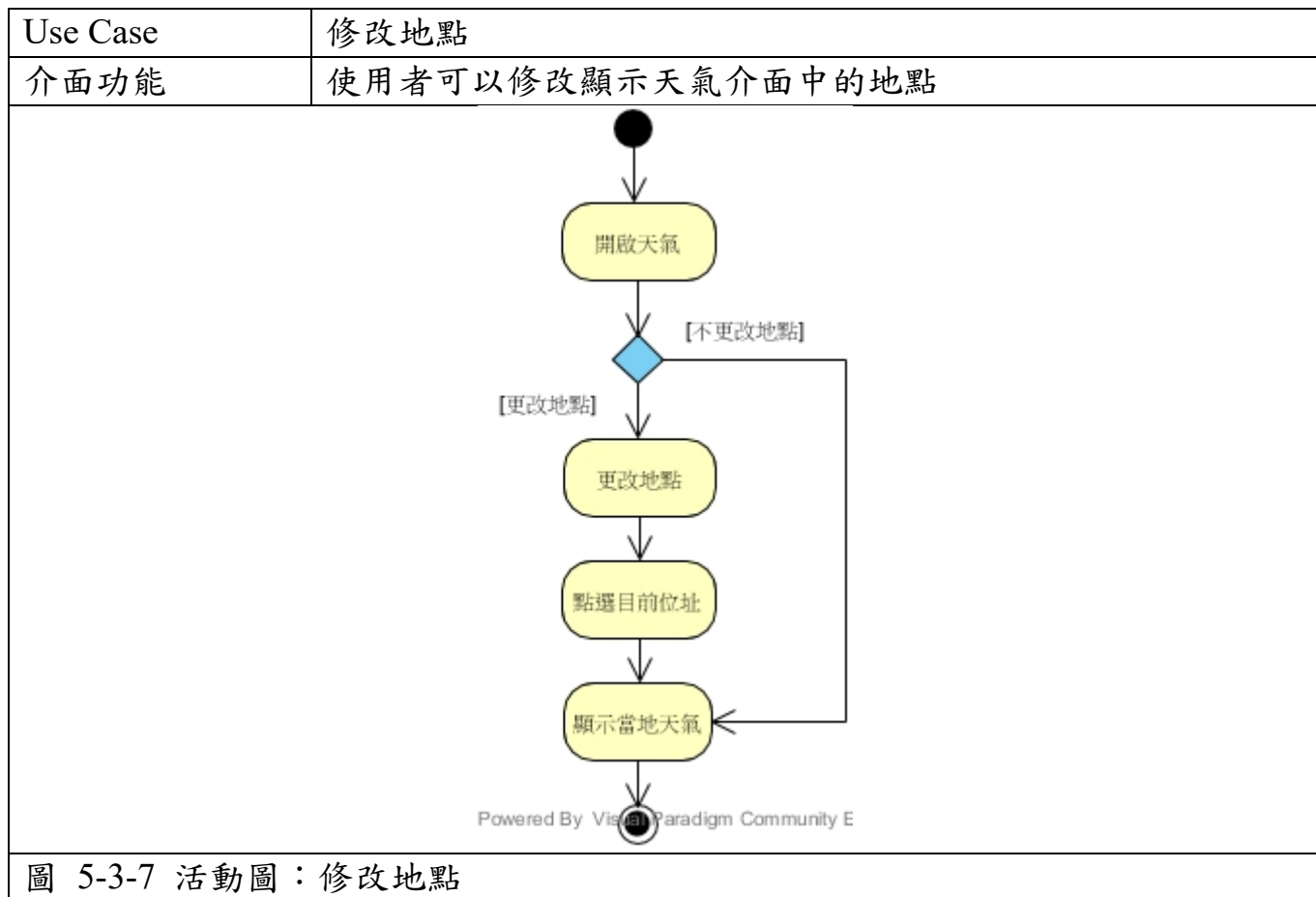


圖 5-3-7 活動圖：修改地點

5-4 分析類別圖(Analysis class diagram)

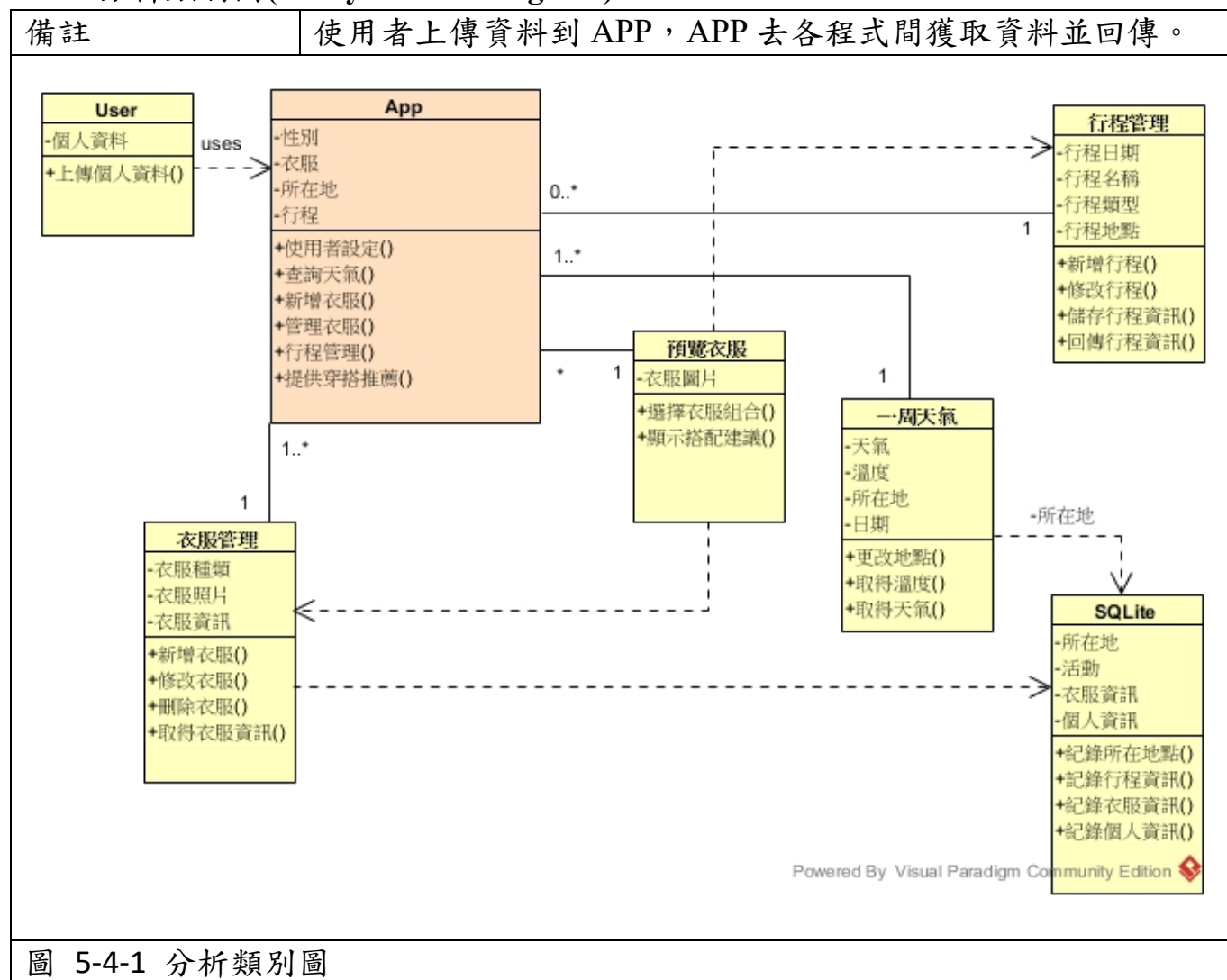


圖 5-4-1 分析類別圖

第六章 設計模型

6-1 循序圖(Sequential diagram)

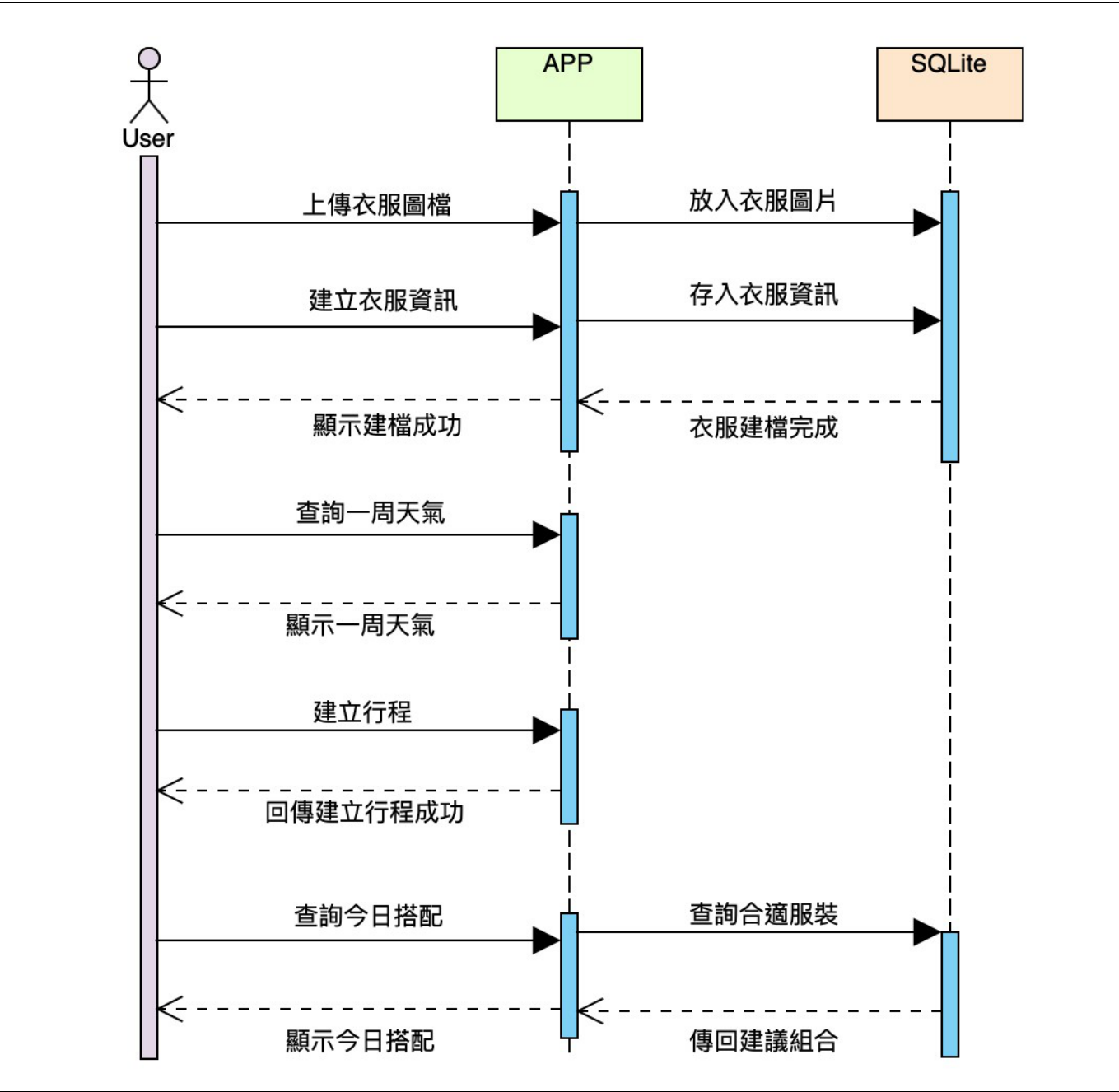


圖 6-1-1 循序圖

6-2 設計類別圖(Design class diagram)

