## 12. 发布活动

### 12.1 特性描述

一个经过识别且授权的活动发布人员（也可以是已注册的个人发布人员）可以完成活动的发布。活动发布频率为每12小时仅能发布一次。

优先级 = 高

### 12.2 刺激/响应序列

刺激：活动发布人员请求发布活动

响应：系统提示活动发布人员输入活动详细信息（包括活动名称、活动时间、活动简介、活动预期人数等）

刺激：活动发布人员输入活动详细信息

响应：系统存储此活动信息。若发布该活动的是个人发布人员，则将该活动置为待审核状态，先提交至管理员处待审核。否则自动默认审核通过，置为未开始状态。

刺激：活动发布人员退出发布活动界面

响应：系统关闭发布活动任务

### 12.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| ReleaseActivity.Start | 活动发布人员请求发布活动时，系统开始发布活动任务，显示发布活动界面 |
| ReleaseActivity.Input | 系统允许活动发布人员在发布活动界面输入活动信息 |
| ReleaseActivity.Check  ReleaseActivity.Check.Complete  ReleaseActivity.Check.Repetition  ReleaseActivity.Check.Credit  ReleaseActivity.Check.Time | 系统检验发布活动任务能否正确执行  系统检验发布的活动信息是否填写完整  系统检验发布的活动是否与已存在的活动有重复  若当前活动发布人员是个人发布人员，系统检验其信用值是否足够  系统检验当前活动发布人员是否在前12小时内已经发布过活动 |
| ReleaseActivity.Success | 系统存储活动信息。若发布该活动的是个人发布人员，则将该活动置为待审核状态，先提交至管理员处待审核。否则自动默认审核通过，置为未开始状态。 |
| ReleaseActivity.Close | 系统关闭发布活动任务 |

## 13. 查看活动发布记录

### 13.1 特性描述

一个经过识别且授权的活动发布人员（也可以是已注册的个人发布人员）可以查看自己的活动发布记录。

优先级 = 中

### 13.2 刺激/响应序列

刺激：活动发布人员请求查看活动发布记录

响应：系统显示当前活动发布人员的所有活动发布记录，并且分别标记对应的活动状态

刺激：活动发布人员退出查看活动发布记录界面

响应：系统关闭查看活动发布记录任务

### 13.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| CheckReleasedActivity.Start | 活动发布人员请求查看活动发布记录时，系统开始查看活动发布记录任务，显示活动发布记录界面 |
| CheckReleasedActivity.Show  CheckReleasedActivity.Show.Classify | 系统显示当前活动发布人员所有的活动发布记录  系统允许分类查看活动发布记录（分类方式包括活动状态、时间等） |
| CheckReleasedActivity.Close | 系统关闭查看活动发布记录任务 |

## 14. 活动变更

### 14.1 特性描述

一个经过识别且授权的活动发布人员（也可以是已注册的个人发布人员）可以变更自己发布的活动。同一活动最多变更2次。

优先级 = 高

### 14.2 刺激/响应序列

刺激：活动发布人员请求活动变更

响应：系统显示当前活动发布人员所有的未开始活动和举办中活动，且分别标记状态。若该活动发布人员是个人发布人员，则额外显示待审核的活动。并提示活动发布人员选择需要变更的活动

刺激：活动发布人员选择需要变更的活动

响应：系统显示所选择的活动的详细信息

刺激：活动发布人员输入变更后的活动信息

响应：系统更新活动信息

刺激：活动发布人员退出活动变更界面

响应：系统关闭活动变更任务

### 14.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| UpdateActivity.Start | 活动发布人员请求活动变更时，系统开始活动变更任务，显示活动变更界面 |
| UpdateActivity.Show | 系统显示当前活动发布人员所有的未开始活动和举办中活动，且分别标记状态。若该活动发布人员是个人发布人员，则额外显示待审核的活动。 |
| UpdateActivity.Update | 系统允许活动发布人员修改活动详细信息 |
| UpdateActivity.Close | 系统允许活动发布人员取消选中的活动。若当前活动发布人员是个人发布人员，则扣除其部分信用值 |
| UpdateActivity.Check  UpdateActivity.Check.Complete  UpdateActivity.Check.Repetition  UpdateActivity.Check.UpdateTimes | 系统检验活动变更任务能否正确执行  系统检验变更的活动信息是否填写完整  系统检验变更的活动是否与已存在的活动有重复  系统检验选中的活动是否已超过最大变更次数（2次） |
| UpdateActivity.Success | 系统存储变更后的活动信息 |
| UpdateActivity.Close | 系统关闭查看活动发布记录任务 |

## 15. 活动推送

### 15.1 特性描述

一个经过识别且授权的管理人员可以给普通用户推送活动。一小时仅能推送一次。

优先级 = 高

### 15.2 刺激/响应序列

刺激：管理人员请求活动推送

响应：系统显示活动列表，提示管理人员选择需要推送的活动

刺激：管理人员选择需要推送的活动

响应：系统将管理人员选中的活动推送至用户首页

刺激：管理人员退出活动推送界面

响应：系统关闭活动推送任务

### 15.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| AnnounceActivity.Start | 管理人员请求活动推送时，系统开始活动推送任务 |
| AnnounceActivity.Show  AnnounceActivity.Show.Classify | 系统显示当前活动列表（仅包括未开始和举办中状态的活动）  系统允许分类查看活动（分类方式包括活动状态、时间等） |
| AnnounceActivity.Check | 系统检验管理人员是否在前1小时内推送过活动 |
| AnnounceActivity.Success | 系统将管理人员选中的活动推送至普通用户界面 |
| AnnounceActivity.Close | 系统关闭活动推送任务 |

## 16. 活动审核

### 16.1 特性描述

一个经过识别且授权的管理人员可以审核个人发布人员发布的活动。

优先级 = 高

### 16.2 刺激/响应序列

刺激：管理人员请求活动审核

响应：系统显示当前所有待审核的活动，提示管理人员选择需要审核的活动

刺激：管理人员选择需要审核的活动

响应：系统显示管理人员选择的活动的详细信息，提示管理人员进行审核

刺激：管理人员审核活动

响应：若管理人员审核此活动通过，则将其置为未开始状态，增加发布此活动的个人发布人员的信用值。若审核此活动不通过，则将其置为审核不通过状态，扣除发布此活动的个人发布人员的部分信用值

刺激：管理人员退出活动审核界面

响应：系统关闭活动审核任务

### 16.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| AssessActivity.Start | 管理人员请求活动审核时，系统开始活动审核任务 |
| AssessActivity.Show | 系统显示当前所有待审核的活动 |
| AssessActivity.Success | 若管理人员审核此活动通过，则将其置为未开始状态，增加发布此活动的个人发布人员的信用值 |
| AssessActivity.Fail | 若审核此活动不通过，则将其置为审核不通过状态，扣除发布此活动的个人发布人员的部分信用值 |
| AssessActivity.Close | 系统关闭活动审核任务 |

## 18. 查看活动信用记录

### 18.1 特性描述

一个经过识别且授权的个人发布人员可以查看自己的活动信用记录。

优先级 = 低

### 18.2 刺激/响应序列

刺激：个人发布人员请求查看活动信用记录

响应：系统显示当前个人发布人员的活动信用记录

刺激：个人发布人员退出查看活动信用记录界面

响应：系统关闭查看活动信用记录任务

### 18.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| CheckCreditRecord.Start | 当个人发布人员请求查看活动信用记录时，系统开始查看活动信用记录任务 |
| CheckCreditRecord.Show | 系统显示当前个人发布人员的活动信用记录（包括时间、活动名称、改变原因、改变信用值、结果信用值） |
| CheckCreditRecord.Close | 系统关闭查看活动信用记录任务 |