2017-1-15

鄢煜民、徐杨晨、杨子航

Youth

推吧活动平台 软件需求规格说明书

目录

[1. 引言 2](#_Toc472529119)

[1.1 目的 2](#_Toc472529120)

[1.2范围 2](#_Toc472529121)

[1.3参考文献 2](#_Toc472529122)

[2. 总体描述 2](#_Toc472529123)

[2.1 商品前景 2](#_Toc472529124)

[2.1.1 背景与机遇 2](#_Toc472529125)

[2.1.2 业务需求 2](#_Toc472529126)

[2.2 商品功能 2](#_Toc472529127)

[2.3 用户特征 3](#_Toc472529128)

[2.4约束 3](#_Toc472529129)

[2.5 假设和依赖 3](#_Toc472529130)

[3.详细需求描述 3](#_Toc472529131)

[3.1 对外接口需求 3](#_Toc472529132)

[3.2功能需求 3](#_Toc472529133)

[3.2.1 登录 4](#_Toc472529134)

[3.2.2 普通用户注册 4](#_Toc472529135)

[3.2.3 维护基本信息 5](#_Toc472529136)

[3.2.4 参加活动 5](#_Toc472529137)

[3.2.5 查看活动参与记录 6](#_Toc472529138)

[3.2.6 退出活动 7](#_Toc472529139)

[3.2.7 评价活动 7](#_Toc472529140)

[3.2.8 注册活动发布人员 8](#_Toc472529141)

[3.2.9 查看活动信用记录 9](#_Toc472529142)

[3.2.10搜索/浏览活动 9](#_Toc472529143)

[3.2.11 查看行程表 10](#_Toc472529144)

[3.2.12 举报 10](#_Toc472529145)

[3.2.13 活动咨询 11](#_Toc472529146)

[3.2.14客户端咨询 12](#_Toc472529147)

[3.2.15 发布活动 12](#_Toc472529148)

[3.2.16查看活动发布记录 13](#_Toc472529149)

[3.2.17 活动变更 14](#_Toc472529150)

[3.2.18 活动推送 14](#_Toc472529151)

[3.2.19 活动审核 15](#_Toc472529152)

[3.3 非功能需求 16](#_Toc472529153)

[3.3.1 安全性 16](#_Toc472529154)

[3.3.2 可维护性 16](#_Toc472529155)

[3.3.3 易用性 16](#_Toc472529156)

[3.3.4可靠性 16](#_Toc472529157)

[3.3.5 业务规则 16](#_Toc472529158)

[3.4 数据需求 16](#_Toc472529159)

[3.4.1数据定义 16](#_Toc472529160)

[3.4.2默认数据 16](#_Toc472529161)

[3.4.3数据格式要求 16](#_Toc472529162)

[3.5 安装需求 17](#_Toc472529163)

# 引言

## 1.1 目的

本文档描述了推吧活动发布平台的功能需求和非功能需求，为开发人员的软件系统实现，验证和测试工作都以此文档均提供了直接依据。

## 1.2范围

“推吧”活动发布平台的目标是为了给活动发布人员提供一个线上的活动组织平台，方便活动发布人员组织活动和活动参与人员参加活动，包括发布活动、参加活动、评价活动等功能

## 1.3参考文献

1. IEEE标准
2. 推吧系统用例文档
3. 推吧需求文档

# 2. 总体描述

## 2.1 商品前景

### 2.1.1 背景与机遇

当下活动发布依据传统的传单+海报方式宣传，相对来说，具有以下缺陷：

* 效率低下，能够知道活动的人不多，而且耗费人力。
* 容易忽略掉自己想去参加的活动、讲座等等。
* 对于活动时间／地点等的临时的变更，容易忽略通知活动参加者
* 容易忘记自己的活动参加时间

“推吧”线上活动发布平台就是为了解决上述问题，方便学生、老师参加活动以及活动发布人员发布活动而开发的。

### 2.1.2 业务需求

BR1：建立活动时刻表，帮助用户管理活动

BR2：执行惩罚制度，防止恶意参加活动

BR3：进行活动评价，使参与其他活动的人能了解到该活动发布人员的之前评价

BR4：用户实时了解活动的变更以及其他通知

## 2.2 商品功能

SF1：允许用户查看个人的行程表以及历史活动记录

SF2：允许活动发布人员查看活动发布记录

SF3：允许用户对活动进行评价

SF4：掌握活动的临时变更并通知参与人员

SF5：允许用户查询活动详细信息

## 2.3 用户特征

|  |  |
| --- | --- |
| 普通用户 | 该系统的庞大用户群体，希望能够借助该系统了解到本校或其他学校的活动，同时希望通过该系统能够了解以往其他活动参与者对该活动发布人员的评价，并通过该系统来报名参与活动，并且能够实时掌握活动动态 |
| 活动发布人员 | 由普通用户注册之后才能成为活动发布人员，他们需要了解活动参加详情。需要能够在活动变更的时候实时地通知活动参与人员。 |
| 客服人员 | 客户人员主要是为普通用户和活动发布人员提供系统使用的咨询活动。 |
| 网站管理人员 | 网站管理人员主要是为一些付费推广活动发布人员提供一个活动推送的平台以及审核活动是否符合要求 |

## 2.4约束

CON1：系统将运行在Android4.4或更高系统之上

CON2：所有角色使用图形用户界面与系统交互。

CON3：项目使用增量迭代式+抛弃式开发模型进行开发。

CON4：在开发中，开发者要严格完成软件需求规格说明文档，详细设计文档和测试报告，并严格执行。

## 2.5 假设和依赖

系统不做任何假设和依赖

# 3.详细需求描述

## 3.1 对外接口需求

#### 3.1.1用户界面

#### 3.1.2硬件接口

系统给运行在移动互联网设备：手机、平板上

#### 3.1.3软件接口

此系统运行在Android4.4及之上操作系统上，数据保存在数据库中。

#### 3.1.4通信接口

客户端与服务器使用RMI进行通信。

## 3.2功能需求

### 3.2.1 登录

#### 3.2.1.1 特性描述

在系统启动时，用户要进行登录与验证，经过验证后的用户才能拥有各自的访问权限，开展各自的工作。

优先级=高

#### 3.2.1.2 刺激/响应序列

刺激：用户输入帐号与密码登录

响应：系统进行验证，根据身份为用户授予访问权限

刺激：账号密码不匹配

响应：系统提示验证不通过

刺激：账户不存在

响应：系统提示账户不存在

#### 3.2.1.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| Login.find | 在用户请求登录时，系统应该验证用户的信息 |
| Login.passwordWrong | 在账户密码不匹配验证不通过时，系统提示登录失败 |
| Login.accountNotExist | 在账户不存在验证不通过时，系统提示登录失败 |
| Login.success | 用户验证通过时，系统返回信息 |

### 3.2.2 普通用户注册

#### 3.2.2.1 特性描述

用户填写注册信息，确认注册后填写验证信息。系统添加人员记录

优先级=高

#### 3.2.2.2 刺激/响应序列

刺激：用户选择注册为系统用户

响应：系统显示注册信息填写界面

刺激：用户填写注册信息并确认

响应：系统发送验证码并进入验证界面

刺激：用户填写验证信息并确认

响应：系统提示注册成功并返回登陆界面

刺激：用户取消注册

响应：系统返回登陆界面

刺激：用户取消填写验证码

响应：系统返回注册信息界面

#### 3.2.2.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 详细需求 |
| Register.Start | 用户发出注册请求，系统显示用户注册界面 |
| Register.Input | 系统应允许用户进行输入法输入操作 |
| Register.Confirm | 系统应给用户手机发送验证码，并且显示注册验证界面 |
| Register.Cancel | 用户取消注册，系统应回到登陆界面 |
| Register.Input.Invalid | 用户的注册信息输入不全或不符合规格时，系统提示信息输入错误。 |
| Register.Verify.Input | 系统应允许用户进行数字输入操作. |
| Register.Verify.Input.Invaid | 用户输入的验证码不匹配，系统提示验证码错误 |
| Register.Verify.Confirm | 系统更新人员记录，并且返回到登录界面 |

### 3.2.3 维护基本信息

#### 3.2.3.1特性描述

用户（普通用户、活动发布人员）选择查看、修改个人信息

优先级=中

#### 3.2.3.2刺激/响应序列

刺激：用户选择查看基本信息。

响应：系统显示用户基本信息界面。

刺激：用户选择修改基本信息信息并确认修改。

响应：系统更新基本信息并显示修改后的基本信息。

刺激：用户选择更改绑定手机号

响应：系统发送验证码并进入验证界面

刺激：用户取消修改基本信息。

响应：系统取消修改并返回基本信息查看界面

#### 3.2.3.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| Maintain.Start | 用户请求维护基本信息，系统显示基本信息。 |
| Maintain.Return | 用户取消查看，系统应返回上一级界面 |
| Maintain.Modify | 用户选择修改基本信息，系统应允许用户修改基本信息 |
| Maintain.Modify.Rebind | 用户选择更改绑定手机号，系统应该进入验证界面。参见Register.Verify |
| Maintain.Modify.Base.Input | 用户选择修改除了手机号外的基本信息，系统应允许用户进行输入操作 |
| Maintain.Modify.Base.Confirm | 用户确认修改，系统更新基本信息并显示修改后的基本信息 |
| Maintain.Modify.Base.Input.Invalid | 参见Register.Input.Invalid |
| Maintain.Modify.Base.Cancel | 用户取消修改基本信息，系统应返回到基本信息查看界面 |

### 3.2.4 参加活动

#### 3.2.4.1特性描述

在用户已登录时，用户可以在活动详情／活动列表中参加活动。

优先级=高

#### 3.2.4.2刺激/响应序列

刺激：用户选择参加活动

响应：系统应提示用户确认是否参加活动

刺激：用户确认参加活动

响应：系统更新用户行程表和用户的活动记录

刺激：用户取消参加

相应：系统应取消参加操作并返回上一级界面

#### 3.2.4.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 详细需求 |
| Join.Start | 用户选择参加活动，系统应提示用户是否确认 |
| Join.Confined | 用户处于禁闭状态，系统应提示用户当前不允许参加活动 |
| Join.Conflict | 当前参加活动与已报名活动存在时间冲突，系统应提示用户活动时间冲突 |
| Joing.Confirm | 系统应等待用户是否确认报名活动 |
| Join.Confirm.Cancel | 用户取消参加活动，系统应返回到上一级界面 |
| Join.Confirm.Confirm | 用户确认参加活动，系统应更新用户行程表及活动记录并且提示报名结果 |

### 3.2.5 查看活动参与记录

#### 3.2.5.1特性描述

用户选择浏览自己的所有活动记录，包括已结束活动、正进行活动、未进行活动、已退出活动

优先级=中

#### 3.2.5.2刺激/响应序列

刺激：用户请求查看活动参与记录

响应：系统应显示正进行的活动，并且列出活动类别列表

刺激：用户选择对应的活动类别

响应：系统应显示对应类别的活动列表

刺激：用户选择单条活动记录

相应：系统应显示活动详细信息

#### 3.2.5.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| ActivityRecord.Start | 用户选择查看活动参与记录，系统应显示当前用户正进行的活动，并列出活动类别列表 |
| ActivityRecord.TypeChoose | 用户选择活动类别，系统应以列表方式显示对应活动类别下的活动 |
| AcitivityRecord.Select | 用户选择单条活动记录，系统应显示显示活动详细信息 |

### 3.2.6 退出活动

#### 3.2.6.1特性描述

用户选择退出已报名的活动

优先级=高

#### 3.2.6.2刺激/响应序列

刺激：用户请求退出活动

响应：系统应提示用户是否确认退出活动

刺激：用户选择退出活动

响应：系统更新用户行程表和用户的活动记录

刺激：用户取消退出

相应：系统应取消退出操作并返回上一级界面

#### 3.2.6.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 详细需求 |
| Quit.Start | 用户选择退出活动，系统应提示用户是否确认 |
| Quit.Confirm | 系统应等待用户是否退出活动 |
| Quit.Confirm.Cancel | 用户取消退出活动，系统应返回到上一级界面 |
| Quit.Confirm.Confirm | 用户确认退出活动，系统应更新用户行程表及活动记录并且提示退出结果 |

### 3.2.7 评价活动

#### 3.2.7.1特性描述

用户在参与活动后，对本次活动进行评论

优先级=低

#### 3.2.7.2刺激/响应序列

刺激：用户选择评价活动

响应：系统进入评价界面

刺激：用户填写评价信息并确认

响应：系统记录评价信息并且更新该活动评价列表

刺激：用户取消评价活动

响应：系统应取消评价操作并返回到上一界面

#### 3.2.7.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| Evaluate.Start | 用户请求评价活动，系统应进入活动评价界面 |
| Evaluate. Cancel | 用户取消评价，系统应取消评价操作并且返回到上一界面 |
| Evaluate.Input | 系统应允许用户输入评价信息 |
| Evaluate.Input.Invalid | 评价信息格式错误，系统应提示评价信息格式问题 |
| Evaluate.Confirm | 用户确认提交评价信息，系统应记录并且更新活动评价信息列表 |

### 3.2.8 注册活动发布人员

#### 3.2.8.1特性描述

普通用户请求注册活动发布人员

优先级=高

#### 3.2.8.2刺激/响应序列

刺激：用户请求注册活动发布人员

响应：系统进入活动发布人员基本信息填写界面

刺激：用户取消注册

相应：系统取消注册操作并且返回上一界面

刺激：用户填写基本信息并且确认

响应：系统发送验证码并进入验证界面

刺激：用户填写验证信息并确认

响应：系统提示注册结果并且进入支付界面

刺激：用户支付注册费用

响应：系统提示用户注册结果，并且记录并更新人员记录

#### 3.2.8.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 详细需求 |
| Reg\_Activity.Start | 用户发出注册活动发布人员请求，系统显示活动发布人员信息填写界面 |
| Reg\_Activity.Input | 系统应允许用户进行输入操作 |
| Reg\_Activity.Confirm | 系统应给用户手机发送验证码，并且显示注册验证界面 |
| Reg\_Activity.Cancel | 用户取消注册，系统应返回上一级界面 |
| Reg\_Activity.Input.Invalid | 用户的注册信息输入不全或不符合规格时，系统提示信息输入错误。 |
| Reg\_Activity.Verify.Input | 系统应允许用户进行数字输入操作. |
| Reg\_Activity.Verify.Input.Invaid | 用户输入的验证码不匹配，系统提示验证码错误 |
| Reg\_Activity.Verify.Confirm | 用户输入正确验证码并确认，系统进入支付界面  系统更新人员记录，并返回上一级界面 |
| Reg\_Activity.Verify.Cancel | 用户取消输入验证码，系统应返回到发布人员信息填写界面 |
| Reg.Activity.Pay | 用户支付注册费用，系统更新人员记录，返回用户操作主界面，并且提示注册结果 |
| Reg.Activity.Pay.Cancel | 用户取消支付注册费用，系统应返回信息填写界面。 |

### 3.2.9 查看活动信用记录

#### 3.2.9.1特性描述

用户选择浏览自己的活动信用记录，记录中包含了用户的所有退出的活动记录

优先级=中

#### 3.2.9.2刺激/响应序列

刺激：用户请求查看自己的活动信用记录

响应：系统显示活动信用记录列表

刺激：用户选择查看单条活动记录

响应：系统应显示该信用记录的详细情况

#### 3.2.9.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| Credit.Start | 用户选择查看活动信用记录，系统应显示活动信用记录列表 |
| Credit.Select | 用户选择查看单条活动记录，系统应显示单条活动记录详情 |

### 3.2.10搜索/浏览活动

#### 3.2.10.1 特性描述

普通用户用于搜索并浏览已发布的活动。普通用户搜索时，根据关键字，时间，活动类型进行搜索，系统返回匹配结果。普通用户请求浏览活动时，系统提供活动细节。

优先级=高

#### 3.2.10.2 刺激／响应序列

刺激：用户设定关键字，时间，活动类型并确认搜索

响应：系统检查符合条件的活动并列表显示

刺激：用户选择查看某一活动详细信息

响应：系统显示该活动的详细信息

刺激：用户选择返回

响应：系统返回上一级界面

#### 3.2.10.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |

|  |  |
| --- | --- |
| Search.Input  Search.Input.Keywords  Search.Input.Time  Search.Input.Type | 搜索时，允许用户输入关键字，选择时间、活动类型  系统将输入的内容标记为关键字，搜索时返回包含关键字的结果  时间由用户选择，可以按日期区间或时间区间搜索活动  可以按讲座、其他活动等类型进行搜索，活动类型可以添加 |
| Search.Result | 搜索结果以列表形式显示，若无则提示无符合条件的结果 |
| Search.Failed | 系统因故搜索失败时，说明原因并提示用户稍候重试 |
| Browse.Detail | 允许用户查看活动的详细信息，并在其中进行活动报名 |
| Browse.Apply | 允许用户报名参加活动，对用户行程进行检查，提示冲突。活动人数已满、报名时间截止时关闭报名功能 |

### 3.2.11 查看行程表

#### 3.2.11.1 特性描述

普通用户用于查看自己已报名的未开始的活动行程，可以查看活动名称、时间和地点，活动的详细内容，可以选择退出未结束报名以及结束报名但未开始的活动。

优先级＝高

#### 3.2.11.2 刺激／响应序列

刺激：用户选择查看自己的行程

响应：系统显示用户已报名的未开始的活动

刺激：用户选择查看活动详细信息

响应：系统显示活动的详细信息

刺激：用户选择退出活动

响应：系统请求用户确认

刺激：用户确认退出活动

响应：系统提示成功并更新活动报名人数

刺激：用户选择返回

响应：系统返回上一级界面

#### 3.2.11.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 详细需求 |

|  |  |
| --- | --- |
| Schedule.View | 用户可以以列表的形式查看行程，系统按开始时间顺序对每个活动显示活动名称、类型、开始时间和地点 |
| Schedule.Detail  Schedule.Detail.Quit | 参见Browse.Detail  并增加退出活动的功能  退出活动，提示用户将退出活动的名称并请求确认，用户确认后提示成功，并更新活动报名人数 |
| Schedule.Return | 用户选择返回时，系统返回上一级的界面 |
| Schedule.Failed | 系统出现故障时，提示原因并请求重试 |
| Schedule.View | 用户可以以列表的形式查看行程，系统按开始时间顺序对每个活动显示活动名称、类型、开始时间和地点 |

### 3.2.12 举报

#### 3.2.12.1特性描述

普通用户对出现的违反相关法律法规的活动进行举报，管理人员对被举报的活动进行审核，可以撤销或维持活动，警告、封禁账号，向举报的用户反馈结果。

优先级=高

#### 3.2.12.2刺激/响应序列

刺激：普通用户选择的需要举报的活动并确认

响应：系统提示举报提交成功，等待审核

刺激：管理人员审核后决定撤销活动

响应：系统将活动记录为已撤销，不再显示

刺激：管理人员封禁发布违法信息的账户

响应：系统不再允许该账户发布活动

刺激：管理人员选择向普通用户发送反馈结果

响应：系统根据管理人员的处理向用户发送反馈

刺激：用户选择返回

响应：系统返回上一级界面

#### 3.2.12.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| Report | 用户可以对自己认为违反法律法规的活动进行举报 |
| Report.Input | 用户根据名称，日期来搜索需要举报的活动，并从搜索结果中选择 |
| Report.Type | 用户举报时需要选择举报的活动类型：淫秽信息，非法集会  举报活动类型可添加 |
| Report.Feedback.Send  Report.Feedback.Receive | 管理人员处理完举报后，可以向用户发送反馈，系统自动生成对活动和发起者的处理结果  用户以系统邮件的形式接受举报反馈，邮件标题为举报反馈，内容为处理结果 |
| Report.Return | 用户选择返回时，系统返回上一级的界面 |
| Report.Exception | 系统发生故障时，向用户提示稍候重试，并返回故障前界面 |

### 3.2.13 活动咨询

#### 3.2.13.1特性描述

普通用户对活动进行咨询，活动发布机构对普通用户的咨询进行答复，咨询以邮件方式进行发送。

优先级=低

#### 3.2.13.2刺激/响应序列

刺激：用户请求咨询活动

响应：系统显示输入问题界面

刺激：用户输入完毕并确认

响应：系统提示咨询成功并更新活动咨询问题列表

刺激：活动发布机构选择查看咨询列表

响应：系统以列表方式显示未解决的问题

刺激：活动发布机构选择回复一个问题

响应：系统显示回复问题界面

刺激：活动发布机构输入完成并确认回复

响应：系统提示成功并更新问题回复状态

刺激：用户选择查看自己咨询的问题

响应：系统显示用户已咨询的问题及回复状态列表

刺激：用户选择查看问题详情

响应：系统显示问题详情和回复详情

刺激：用户选择返回

响应：系统返回上一级界面

#### 3.2.13.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| ActivityConsult.Input | 用户的咨询包括标题和内容 |
| ActivityConsult.Input.Title | 标题长度应在5-20个中文字符之间 |
| ActivityConsult.Input.Content | 咨询内容长度应在10-300个中文字符之间 |
| AppConsult.Repitition | 系统应确保单个用户对一个活动的未回复的问题数量不超过三个 |
| ActivityConsult.Return | 用户请求返回时，系统应返回上一级界面 |
| ActivityConsult.Exception | 系统发生异常时 |
| ActivityConsult.Reply | 系统应确保活动发布机构回复咨询的内容长度在10-500个中文字符之间 |

### 3.2.14客户端咨询

#### 3.2.14.1特性描述

普通用户对客户端的问题进行反馈，客服人员可以进行答复，在问题解决后对普通用户进行提示

优先级=低

#### 3.2.14.2刺激/响应序列

刺激：普通用户请求客户端咨询

响应：系统提示用户输入咨询问题

刺激：用户选择取消

响应：系统返回上一级界面

刺激：用户输入问题并提交

响应：系统提示用户等待回复

刺激：用户请求查看自己提出的问题

响应：系统列表显示用户咨询问题以及答复情况

刺激：用户请求查看答复详情

响应：系统显示咨询问题以及答复详情

刺激：客服人员请求查看问题

响应：系统列表显示未解决问题

刺激：客服人员请求回复问题

响应：系统显示问题详情并提示客服人员输入

刺激：客服人员回复问题并确认

响应：系统提示回复成功，并更新问题回复状态

刺激：客服人员请求返回

响应：系统返回上一级界面

#### 3.2.14.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| AppConsult.Input | 用户可以输入要咨询的问题，输入问题有标题和内容 |
| AppConsult.Input.Title | 系统应确保标题长度在1-20个中文字符之间 |
| AppConsult.Input.Content | 系统应确保问题内容长度在1-300个中文字符之间 |
| AppConsult.Repitition | 系统应确保用户在十二小时内咨询的问题不超过3个 |
| AppConsult.Return | 用户返回时，系统回到上一级界面 |
| AppConsult.Exception | 系统发生异常时，系统提示稍候重试，并返回上一级界面 |
| AppConsult.Reply | 客服人员可对问题进行回复，对已回复的内容可进行撤销和修改，防止操作失误 |
| AppConsult.Reply.Content | 客服人员回复内容长度在1-500个中文字符之间 |

### 3.2.15 发布活动

#### 3.2.15.1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

#### 3.2.15.2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

3.2.15.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| 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.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  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 | 活动发布人员取消发布活动，系统关闭发布活动任务 |

### 3.2.16查看活动发布记录

#### 3.2.16.1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

#### 3.2.16.2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

刺激：活动发布人员选择单条活动发布记录

#### 3.2.16.3相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| 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） |
| CheckReleaseActivity.Select | 用户选择单条记录，系统应显示该活动记录详情 |
| CheckReleasedActivity.Close | 系统关闭查看活动发布记录任务 |

### 3.2.17 活动变更

#### 3.2.17.1 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

#### 3.2.17.2 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并确认更改

响应：系统更新活动信息

刺激：活动发布人员选择取消变更操作

响应：系统关闭活动变更任务

#### 3.2.17.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 详细需求 |
| 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 |

### 3.2.18 活动推送

#### 3.2.18.1 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

#### 3.2.18.2 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

#### 3.2.18.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| 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 |

### 3.2.19 活动审核

#### 3.2.19.1 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

#### 3.2.19.2 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

#### 3.2.19.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| 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 |

## 3.3 非功能需求

### 3.3.1 安全性

Safety1：系统应该按照用户身份验证用户的访问权限：

Safety2：系统中有一个默认的管理员账户，该账户只允许管理员用户设置账户权限

Safety3：用户只能查看和维护自己的信息

Safety4：活动发布人员只能修改个人发布的活动

Safety6：用户的账号、密码、姓名、联系方式必须密文存储

### 3.3.2 可维护性

Modifiability1：活动类型可能有会变动，如跨校活动

### 3.3.3 易用性

Usability1：系统界面要求保持文字，数据显示清晰

Usability2：所有类型人员都不需要专门的培训，就可以在10分钟内完成任一个操作任务

Usability3：在操作需要调用已有数据列表时，系统显示应该在1～2秒内完成

### 3.3.4可靠性

Reliability1：在客户端与服务器通信时，如果发生网络故障，系统显示提示

Reliability1.1：五分钟后尝试进行重新连接

Reliability1.1.1：若重连成功，系统显示提示

Reliability1.1.1.1：重连后，客户端继续之前的工作

Reliability1.1.2：若重连失败，系统显示失败，并退出系统

Reliability2：在网络没有发生故障的情况下，客户端和服务器的通信保持正常，不发生错误

Reliability3：系统对于数据库数据的修改要求在具有权限的用户要求下发生，没有权限的用户无法访问也无法改动数据库数据

Reliability4：在系统发生故障时系统数据不丢失

### 3.3.5 业务规则

**3.3.6 约束**

IC1：系统需要在网络上分布一个服务器和多个客户端

## 3.4 数据需求

### 3.4.1数据定义

### 3.4.2默认数据

### 3.4.3数据格式要求

## 3.5 安装需求

需要安卓4.4以上版本系统