|  |
| --- |
|  |
| “好舍友”宿舍管理系统 |
| 前景与范围文档 |

|  |
| --- |
| 惠晗涛、李晓冬、梁先伟、费慧通  2017-11-10 |

# 更新历史

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 更新时间 | 更新人 | 更新原因 | 版本号 | 备注 |
| 2017.11.10 | 惠晗涛 | 第一次编写 | V1.0 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# 目录

目录

[更新历史 1](#_Toc498251583)

[目录 2](#_Toc498251584)

[1.业务需求 3](#_Toc498251585)

[1.1应用背景 3](#_Toc498251586)

[1.2业务机遇 3](#_Toc498251587)

[1.4业务风险 4](#_Toc498251588)

[2.项目前景 4](#_Toc498251589)

[2.1前景范围 4](#_Toc498251590)

[2.2主要特性 5](#_Toc498251591)

[2.3假设与依赖 5](#_Toc498251592)

[3.项目范围 5](#_Toc498251593)

[3.1第一版及后续版本范围 5](#_Toc498251594)

[3.2排除与限制 6](#_Toc498251595)

[4.项目环境 6](#_Toc498251596)

[4.1操作环境 6](#_Toc498251597)

[4.2涉众 7](#_Toc498251598)

[4.3项目属性 7](#_Toc498251599)

[5.参考资料 8](#_Toc498251600)

# 1.业务需求

## 1.1应用背景

每个宿舍中，每一个人的性格各不相同。经过一段时间的生活，每个人都会发现宿舍是大学生活中非常重要的一个地方。每个人每天都需要和舍友朝夕相处，于是所有优点、缺点都最大化的暴露。虽然每个人都会尽量为对方考虑，但是在卫生整理、物品采买等方面，大家比较难以配合在一起达成一致；此外，每个人对宿舍建设都有着有更美好的憧憬。为了实现这些需求，“好舍友”宿舍管理系统应运而生，专为解决用户沟通不畅、意见难以达成一致等问题，同时为用户提供宿舍的共享平台。

## 1.2业务机遇

许多住在一起的舍友都可以通过“好舍友”宿舍管理系统来对于同居生活中的事物进行统一化管理，可以共同安排合适的宿舍管理方法。通过这样一个系统，住在一起的舍友们可以使的大家的生活可以更加温馨，同时也可以更加有效的对于一些令人尴尬的事物，比如扫地，还钱以一种相对平和的方式进行管理。使得每个人可以感受到集体生活的温馨，进而每个人可以通过这个系统去更多的分享集体生活中的乐趣。

1.3业务目标

BR1：在使用软件后，能够有效安排和完成日常的公共区域打扫任务。

BR2：在使用软件后，能够准确而不失优雅的进行宿舍费用分摊。

BR3：在使用软件后，能够有效管理和购买宿舍公共物品。

BR4：在使用软件后，能够上传和查看舍友生活中拍摄的照片视频以及发表的文章与日记。

BR5：在使用软件后，能够标记宿舍重要的日子，并在必要时刻提醒他人。

BR6：在使用软件后，能够在该软件上在线互动，如共同养电子宠物、一起打小游戏等等。

BR7：在使用软件后，能够发布重要的公共通知。

## 1.4业务风险

RI-1: 使用该系统的用户缺少足够的个人修养，使得用户的实际的和舍友关系彻底破裂

可能性0.1，影响为10

RI-2: 使用该系统的用户在系统上投入时间过多，影响正常的生活工作学习，以及舍友关系

可能性0.3，影响为5

# 2.项目前景

## 2.1前景范围

对于那些希望通过“好舍友“宿舍管理系统的舍友们，该系统是一个基于IOS、Android的移动互联网应用程序，它可以为日程宿舍生活尽心统一方便的管理，包括宿舍公共卫生的打扫，宿舍共同费用的分摊，宿舍公共物品的购买，日常生活的记录，重要日子的提醒，线上互动的游戏等。使用该系统的舍友们，既可以方便地对于日常生活的记录与管理，也可以避免不必要的尴尬。

## 2.2主要特性

FE-1：用户在打扫卫生方面，可以灵活制定打扫计划

FE-2：用户在分摊费用的时候，可以通过支付宝，微信等进行直接转账

FE-3：用户可以直接通过该系统进行生活物品的购买

FE-4：用户可以通过Internet访问系统

FE-5：用户在查看生活动态的时候，可以进行点赞与评论

FE-6：用户可以在重要日子的合适时间段，为相关人送上祝福

## 2.3假设与依赖

AS-1：用户使用系统时，有互联网接入权限

AS-2：用户使用系统时，有移动支付手段的绑定

AS-3：用户使用系统时，有当前的位置访问的权限

AS-4：用户使用系统时，有推送消息的权限

DE-1：电商可以为系统提供生活用品网上购买通道

# 3.项目范围

## 3.1第一版及后续版本范围

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 特性 | 版本1 | 版本2 |
| FE-1 | 实现长期计划的制定 | 实现临时计划的制定 |
| FE-2 | 实现收费的发布与完成 | 实现绑定支付宝的直接交易 |
| FE-3 | 实现生活用品的记录与浏览 | 实现与相关电商的直接交易渠道 |
| FE-4 | 完全实现 |  |
| FE-5 | 实现基础的查看动态功能 | 实现查看过程中，点赞与评论功能 |
| FE-6 | 实现重要日子的提醒 | 实现在合适时间进行重要日子相关人的祝福 |

## 3.2排除与限制

LI-1：有一些不适合通过系统来制定的任务，应有用户自己线下商讨

LI-2：用户自身移动支付余额不足，无法完成支付，应由用户自己解决

# 4.项目环境

## 4.1操作环境

EN-1：同一个宿舍的用户地理上是位于同一个地点的

EN-2：用户可以在任何时间段访问系统

EN-3：数据会在用户用户登录，上传朋友圈动态，新建任务，发布消息等时产生，并保存在服务器

EN-4：提供访问安全控制，保证用户信息不被泄露

## 4.2涉众

参见涉众分析文档

## 4.3项目属性

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 执行者 | 约束因素 | 可调整因素 |
| 进度 |  |  | 计划20天完成第一版，15天后完成第二版；在不包括责任人评审的情况下，最多可超过期限2个星期 |
| 特性 |  | 1.0版本中要求实现的特性必须完全可操作 |  |
| 质量 |  | 必须通过95%的用户验收测试；必须通过全部的安全性测试；所有的安全事务都必须遵守法律标准 |  |
| 人员 | 团队包括一名兼职的项目经理，五名开发人员和两名兼职的测试人员；如果有必要可以再增加兼职的开发人员 |  |  |
| 费用 |  |  | 在不包括责任人评审的情况下，财政预算最多可超支15% |

# 5.参考资料

[1]《需求工程——软件建模与分析》 骆斌 主编，丁二玉 编著，高等教育出版社，ISBN 978-7-04-026295-7

[2]《目标模型分析文档》

[3]《涉众分析文档》