1. **用户注册登录**

刺激：用户选择注册功能

响应：系统显示用户注册界面

刺激：用户填写注册表，包括姓名、生日与联系方式，点击获取验证码

响应：系统发送一条验证码到你所填的手机号

刺激：用户输入密码，填入验证码，选择注册

响应：系统显示注册成功，并显示出姓名和密码

刺激：用户选择登录功能

响应：系统显示用户登录界面

刺激：用户输入手机号、密码，点击登录

响应：系统进入用户主界面

|  |  |
| --- | --- |
| Register.Input | 系统允许用户通过键盘、鼠标等设备输入 |
| Register.Input.name | 用户输入姓名 |
| Register.Input.birthday | 用户输入生日 |
| Register.Input.phone | 用户输入联系方式 |
| Register.Input.Del | 用户删除一些已输入的内容 |
| Register.Input.Invalid | 用户输入的生日或联系方式不符合规则，系统提示错误 |
| Register.Input.Cancel | 用户取消注册输入，系统返回系统主界面 |
| Register.SetPassward | 用户设置密码 |
| Register.SetPassward.confirmPhone | 用户输入验证码以验证手机 |
| Register.SetPassward.confirmFalse | 用户输入的验证码错误，系统提示验证码错误 |
| Register.succeed | 系统显示用户注册成功 |
| Login.Input | 系统允许用户通过键盘、鼠标等设备输入 |
| Login.Input.phone | 用户输入登录所用手机号 |
| Login.Input.passward | 用户输入手机号对应的密码 |
| Login.Input.Del | 用户删除一些已输入的内容 |
| Login.Input.Cancel | 用户取消登录输入，系统返回系统主界面 |
| Login.Fail | 系统显示登录失败 |
| Login.Fail.phone | 用户输入的手机号错误，系统显示手机号有误 |
| Login.Fail.passward | 用户输入的密码错误，系统显示密码有误 |
| Login.succeed | 用户成功登录，系统显示用户主界面 |

1. **创建群组**

刺激：用户选择创建群组功能

响应：系统显示创建群组界面

刺激：用户填写群组名称，输入被邀请者姓名

响应：系统显示所输入姓名的用户和其联系方式

刺激：用户点击创建群组

响应：系统将邀请信息发送给被邀请用户

刺激：被邀请用户接受邀请

响应：系统将此用户加入对应群组

刺激：被邀请用户未作出响应

响应：系统每隔10分钟向该用户发送一条邀请信息

|  |  |
| --- | --- |
| CreateTeam.Input | 系统允许用户通过键盘、鼠标等设备输入 |
| CreateTeam.Input.teamName | 用户输入群组名称 |
| CreateTeam.Input.peopleName | 用户输入被邀请者姓名 |
| CreateTeam.Input.Del | 用户删除一些已输入的内容 |
| CreateTeam.Choose | 系统允许用户进行下拉框选择 |
| CreateTeam.Choose.people | 用户根据显示的用户姓名和联系方式选择正确用户 |
| CreateTeam.create | 用户点击创建群组按钮 |
| CreateTeam.create.agree | 被邀请用户接受邀请 |
| CreateTeam.create.join | 被邀请用户被系统加入该群组 |
| CreateTeam.create.succeed | 群组创建成功 |
| CreateTeam.create.Cancel | 用户选择取消创建任务，系统返回用户主界面 |
| CreateTeam.NoReply | 被邀请用户未作出回应 |
| CreateTeam.NoReply.loop | 系统每隔十分钟发送一次邀请提醒 |
| CreateTeam.NoReply.loopEnd | 被邀请用户接受邀请后，系统停止循环发送提醒 |

1. **费用管理**

刺激：用户选择发布平摊费用任务

响应：系统显示创建平摊费用任务界面

刺激：用户填写金额，选择平摊成员、支付状态，发布任务

响应：系统显示成功创建任务，并向平摊成员发布提醒

刺激：用户点击支付提醒

响应：系统打开用户支付宝的支付界面

刺激：用户完成平摊任务的支付

响应：系统提醒发布任务者某成员已完成支付

刺激：发布任务用户将所有平摊成员状态选为已支付

响应：系统结束该平摊任务

刺激：用户未完成平摊任务的支付

响应：系统每隔2小时发送一条付款提醒

|  |  |
| --- | --- |
| ShareExpense.Input | 系统允许用户通过键盘、鼠标等设备输入 |
| ShareExpense.Input.dollar | 用户输入平摊金额 |
| ShareExpense.Input.Del | 用户删除一些已输入的内容 |
| ShareExpense.Choose | 系统允许用户进行下拉框选择 |
| ShareExpense.Choose.people | 用户选择所在群组的平摊成员 |
| ShareExpense.Choose.payState | 用户选择成员的支付状态 |
| ShareExpense.Choose.payState.true | 成员的支付状态为已支付 |
| ShareExpense.Choose.payState.false | 成员的支付状态为未支付 |
| ShareExpense.create | 系统允许用户创建平摊费用任务 |
| ShareExpense.create.succeed | 系统显示平摊费用任务创建成功 |
| ShareExpense.create.remind | 系统向平摊成员发送提醒 |
| ShareExpense.create.Cancel | 用户选择取消创建任务，系统返回用户主界面 |
| ShareExpense.pay | 系统允许用户使用第三方平台支付 |
| ShareExpense.pay.complete | 用户完成支付 |
| ShareExpense.pay.confirm | 发布任务用户确认支付，将支付者状态改为已支付 |
| ShareExpense.NoReply | 被提醒用户未完成支付 |
| ShareExpense.NoReply.loop | 系统每隔两小时发送一次支付提醒 |
| ShareExpense.NoReply.end | 平摊用户完成支付后，系统停止循环发送提醒 |
| ShareExpense.End | 所有平摊用户支付状态为已支付，系统结束任务 |

1. **公共物品购买**

刺激：用户选择购买公共物品

响应：系统显示购物平台界面

刺激：用户输入需要购买的公共物品

响应：系统显示与用户的输入相关的商品

刺激：用户选择购买某件商品

响应：系统显示确认订单界面

刺激：用户完善订单，点击支付按钮

响应：系统打开用户支付宝的支付界面

|  |  |
| --- | --- |
| Payment.Input | 系统允许用户通过键盘、鼠标等设备输入 |
| Payment.Input.commodity | 用户输入需要购买的公共物品 |
| Payment.Input.Del | 用户删除一些已输入的内容 |
| Payment.Input.Cancel | 用户取消物品输入，系统返回用户主界面 |
| Payment.Search | 系统通过用户的输入来检索购物平台中的商品 |
| Payment.Search.List | 系统显示符合用户输入的商品 |
| Payment.Search.Null | 系统显示没有符合用户输入的商品 |
| Payment.Confirm | 用户确认订单 |
| Payment.Confirm.inputAddress | 用户填写收货地址 |
| Payment.Confirm.chooseNum | 用户选择购买数量 |
| Payment.Confirm.chooseNum.null | 若购买数量为0，系统提示用户重新输入购买数量 |
| Payment.Confirm.changeAddress | 用户更改收货地址 |
| Payment.Confirm.changeNum | 用户更改购买数量 |
| Payment.pay | 系统允许用户使用第三方平台支付 |
| Payment.pay.complete | 用户完成支付 |
| Payment.pay.end | 系统返回购物平台主界面 |