**前景与范围文档**

1 业务需求

* 1. 应用背景

学生宿舍中常常有暂时不用的电器，而放在宿舍里造成了资源浪费。电器放在那里不但积灰占用空间，而且长时间不用也可能造成线路老化。或者有时需要使用一款电器，但该电器使用频率低，次数少，单独买一款有些浪费资金。或是急用电器时，现买也需要等运送至宿舍而浪费时间。

* 1. 业务机遇

学生可以将自己闲置的电器出租，让电器的使用率更高，同时得到一定的收入。同时也可以通过租用他人电器，而省去购买电器的资金开销和时间花费。

* 1. 业务目标

1. 用户可以在平台上发放自己的可租借/售卖电器信息单，并且成功租借或售卖。

度量标准：每100份单子的租借/售卖成功数目

计量方法：通过后台记录信息

理想标准：50%成功率：普通 75%成功率：优良

1. 用户可以在平台上找到自己所需电器的信息，并且通过与发放单子信息的用户达成协商，租用或购买成功

度量标准：每100名用户曾购买/租用电器的数量

计量方法：通过后台记录信息

理想标准：25%数量：普通 50%数量：优良

1. 用户可以在平台上发放自己需要购买/租用什么电器的信息，并且成功购买或租借。

度量标准：每100份需求单被成功满足的数目

计量方法：通过后台记录信息

理想标准：25%数量：普通 50%数量：优良

1. 用户可以在此平台上与其他用户进行交流，并且尝试成为朋友。

度量标准：在调查问卷的”是否结交到朋友”问题中选择”是”占据总共参与调查用户的比例。

计量方法：通过软件的调查问卷获得数据

理想标准：1%数量：普通 5%数量：优良

* 1. 业务风险

1. 用户租借/售卖电器时对价格/电器状况发生冲突，并且引起恶性事件，造成平台可信度降低。
2. 用户使用租借电器使用后发生意外或事故，造成平台可信度降低。
3. 租借电器的商业行动使学校高层管理者产生恶感，禁令学校学生停止使用此软件。

2. 项目风险

2.1 前景概述

由于学生们希望在闲暇时间赚点小钱，同时又恰好有不需要的电器闲置待用。或是有学生希望租借一些只是临时一用的电器。而由于学生们同在宿舍区中，租借或交易相对容易。所以本平台适应大学生的电器租借和售卖购买，大幅度降低闲置电器的比例，同时让学生增加互相交流的机会。

2.2 主要特性

1. 平台可以把待售卖/租用的电器列成清单，方便查询。

2. 平台可以把待购买/租用的电器列成清单，方便查询。

3. 用户可以根据所需电器名称进行精确查找是否有对应单子。

4. 用户可以根据所需电器类型粗略搜索符合该类型的所有电器。

5. 平台可以自动在清单中删除已处理的单子信息，但在后台保存信息。

6. 平台可以提醒参与单子的用户进行交易。

7. 平台可以在用户交易时提供第三方支付平台进行交易。

8. 用户可以在参与一次处理后的单子后对其他参与单子的用户进行评价。

9. 用户可以对单子的发起人在平台中进行私下聊天。

10. 平台通过第三方支付平台提供资金抵押功能 。

11. 存在用户中心，包含用户的姓名，性别，年龄，年纪，学校名称，地址，信用等级，交易记录等信息。

12. 可以提供单子，列出想要售卖/购买/租借的电器信息，并且发放

2.3 假设与依赖

假设：

1. 用户按照高校分为不同的区域，每一片区域只能查询到对应区域的电器清单。

2. 用户本身素质水平较高，且基本为在校学生。

3. 进行交易的学生在居住地址的地理位置上相差较近。

依赖：

1. 需要和第三方支付平台进行集成，可以双向通信和变更。
2. 需要通过学校高层人员的允许。

3. 项目范围

3.1 版本范围

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 特性 | 第一版本 | 第二版本 |
| 1 | 达成 | 有更科学和美观的编排风格 |
| 2 | 达成 | 有更科学和美观的编排风格 |
| 3 | 达成 | 检索更加快捷 |
| 4 | 达成 | 有更科学和美观的编排风格 |
| 5 | 达成 | 后台每经过一段时间后自动进行一次信息清理。 |
| 6 | 达成 | - |
| 7 | - | 达成 |
| 8 | 达成 | 根据用户提供的评价等级，平台会计算出用户的整体信用等级并显示在用户中心之中。 |
| 9 | 达成 | 优化聊天系统，提供传递图片功能 |
| 10 | - | 达成 |
| 11. | 达成 | 可以在审核后修改信息 |
| 12 | 达成 | 可以对信息进行修改。除了文字描述外还可以增加视频，图片，音频。可以选择多种交易方式，可以选择是否需要押金。 |

3.2 限制与排除

1. 本平台仅适用于高校在读学生，不包括社会人士。

2. 本平台租借/买卖电器范围仅包含在一个学校之中。

4. 项目环境

4.1 操作环境

用户通过手机APP使用该平台，同时支持android，ios和windows系统

4.2 涉众

主要涉众为在校学生，时间较为充足，经济相对劣势。对此软件的态度应为不冷不热。具体分析在涉众分析文档中提及，且优先级最高。

4.3 项目属性

进度：在1个月中完成第一版，2个月中完成第二版，之后上市并进行维护。

特性：按照版本特性范围控制完成特性。

质量：应测试所有功能，并确保基本无误后上市。上市后一个月积极收取用户反馈，并对其中问题进行修复

人员：包括1名需求工程师，2名开发人员，1名兼职项目经理和1名兼职美工

费用：不超过预算20%

参考资料：

《需求工程——软件建模与分析》高等教育出版社