目录

[一、用例图 2](#_Toc477965715)

[二、设想和业务用例： 3](#_Toc477965716)

[三、用例模型： 3](#_Toc477965717)

[三、补充性规格说明： 10](#_Toc477965718)

[1. 10](#_Toc477965719)

[2. 10](#_Toc477965720)

[3. 11](#_Toc477965721)

[4. 11](#_Toc477965722)

[四、词汇表： 11](#_Toc477965723)

[五、风险列表和风险管理计划： 12](#_Toc477965724)

[六、原型和概念验证： 13](#_Toc477965725)

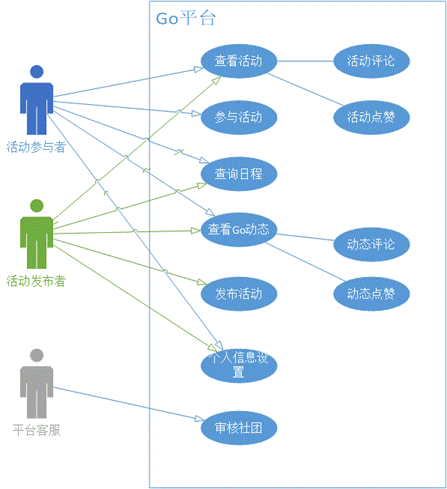
[七、迭代计划： 13](#_Toc477965726)

[八、阶段计划和软件开发计划： 13](#_Toc477965727)

[九、开发案例： 13](#_Toc477965728)

初始阶段：（3月22日18：00）

# 一、用例图

****

# 二、背景：

小涛是一个活动达人，他热爱健身，渴望有一身健硕的肌肉；他热爱结交朋友，渴望在结交志同道合的同时遇见茫茫人海中属于他的真爱；他热爱分享，有好的活动和朋友，他都希望介绍给更多人，他希望在自己的带动和影响下，让更多的人享受精彩青春。

随着移动设备的普及和移动互联网的高速发展，越来越多和小涛一样的人，正希望使用智能移动设备来满足自己的需求，希望通过移动互联网来发现附近的活动和伙伴。也正因为互联网的高速发展，许多事务足不出户即可完成，使得越来越多的人缺乏现实的朋友，缺少体育活动，沉迷游戏，信息闭塞，变成宅男宅女。彼此邻里却不相识，彼此相投却不相知。他们或许渴望能出去走走，渴望能认识彼此，渴望发现知音。

校园的社团、社会的团体、普通的商家，他们拥有众多的活动却鲜有人知，他们忙碌奔波的宣传却收效甚微。俗话说，酒香不怕巷子深，而如今的互联网却颠覆这一点。也许他们加入了美团，但是他们的介绍在用户都没有耐心翻阅的下一页；也许他们有微信公众号，但是又有谁每次都会及时地打开订阅号->微信公众号->活动链接，又有多少人会把他们的活动推送给朋友呢，用户在一点一滴的流失。他们期待越来越多的人关注他们，越来越多的人参与他们的活动。

# 三、用例模型：

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 个人用户注册 |
| **用例ID** | UC1 |
| **主要参与者** | 活动发布者，活动参与者，平台客服 |
| **前置条件** | |
| 用户因为没有账号密码，未能成功登录进入系统 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户点击注册按钮时用例开始  2.系统提示用户输入账号和密码，  3.系统判定账号是否已存在，密码是否少于8位数  4.当账号重复时，系统会提示用户，账号已存在，请重新输入账号  5.当密码少于8位数时，系统会提示用户，密码少于8位数，请重新输入密码  6.系统提示用户填写昵称  7.系统提示用户上传头像  8.系统提示用户填写生日  9.系统提示用户填写电话  10.系统提示用户填写邮箱  11.系统提示用户填写注册时间  12.用户按要求填写以上必填信息  13.当用户未按要求填写必填信息时，系统会提示用户按要求重新填写  14.系统验证信息通过  15.新的用户生成 | |
| **扩展** | |
| 用户为自己选择兴趣标签，以后也可以修改 | |
| **后置条件** | |
| 注册成功，跳转为登录界面 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 社团用户注册 |
| **用例ID** | UC1-1 |
| **主要参与者** | 活动发布者，活动参与者 |
| **前置条件** | |
| 社团用户因为没有账号密码，未能成功登录进入系统 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户点击注册按钮时用例开始  2.系统提示用户输入账号和密码，  3.系统判定账号是否已存在，密码是否少于8位数  4.当账号重复时，系统会提示用户，账号已存在，请重新输入账号  5.当密码少于8位数时，系统会提示用户，密码少于8位数，请重新输入密码  6.系统提示用户填写简介  7.系统提示用户填写负责人  8.系统提示用户填写负责人电话  9.系统提示用户填写社团认证材料1  10.系统提示用户填写社团认证材料2  11.用户按要求填写以上必填信息  12.当用户未按要求填写必填信息时，系统会提示用户按要求重新填写  13.系统验证信息通过  14.新的用户生成 | |
| **扩展** | |
| 用户为自己选择兴趣标签，以后也可以修改 | |
| **后置条件** | |
| 注册成功，跳转为登录界面 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 用户登录 |
| **用例ID** | UC2 |
| **主要参与者** | 活动发布者，活动参与者，平台客服 |
| **前置条件** | |
| 用户尚未登录 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户进入APP、网页登录界面时，开始用例  2.用户自主输入登录信息，点击登录  3.登录成功，用户进入系统 | |
| **扩展** | |
| 1.对于未注册的账号，系统提示账号不存在，请先注册  2.对于已注册的账号，用户输入该账号的密码错误，登录失败，并提示用户输入密码错误 | |
| **后置条件** | |
| 登录成功，用户进入系统，显示用户信息 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 用户登录失败 |
| **用例ID** | UC2-1 |
| **主要参与者** | 活动发布者，活动参与者，平台客服 |
| **前置条件** | |
| 用户已尝试登录，登录失败 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户进入APP、网页登录界面时，开始用例  2.对于未注册的账号，系统提示账号不存在，请先注册  3.对于已注册的账号，用户输入该账号的密码错误，登录失败，并提示用户输入密码错误 | |
| **扩展** | |
| 对于已注册用户，用户重新输入正确的账号密码 | |
| **后置条件** | |
| 用户登录成功，进入系统，显示用户信息 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 用户修改个人信息 |
| **用例ID** | UC3 |
| **主要参与者** | 活动发布者，活动参与者 |
| **前置条件** | |
| 用户登录成功，进入系统 | |
| **主成功场景** | |
| 1.系统自动跳转进入用户页面  2.若用户兴趣标签缺失，系统提示添加兴趣标签  3.若用户需要修改兴趣标签，可点击修改信息按钮，进入修改界面。可以修改的是昵称、头像、生日、兴趣标签  4.用户点击保存修改，用户信息刷新。 | |
| **扩展** | |
|  | |
| **后置条件** | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 用户查看活动 |
| **用例ID** | UC4 |
| **主要参与者** | 活动参与者 |
| **前置条件** | |
| 用户登录成功，进入系统 | |
| **主成功场景** | |
| 1.系统自动跳转进入用户页面  2.用户点击进入活动界面，查看活动列表  3.用户点击某一活动进入活动详情界面  4.用户查看活动名称  5.用户查看活动开始时间  6.用户查看活动结束时间  7.用户查看活动报名截止时间  8.用户查看活动兴趣标签  9.用户查看活动主题  10.用户查看活动简介  11.用户查看活动图片展示  12.用户查看活动位置  13.用户查看活动发布时间  14.用户查看活动联系人  15用户查看活动联系方式 | |
| **扩展** | |
| 用户不报名此活动，返回上一级活动列表继续挑选活动 | |
| **后置条件** | |
| 1.用户点击报名，再次显示活动信息，点击确认  2.用户报名成功，系统为活动添加一个参与者 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 用户查看活动发布者信息 |
| **用例ID** | UC4-1 |
| **主要参与者** | 活动参与者 |
| **前置条件** | |
| 用户登录成功，进入系统 | |
| **主成功场景** | |
| 1.系统自动跳转进入用户页面  2.用户点击进入活动界面，查看活动列表  3.用户点击某一活动进入活动详情界面  4.用户点击活动发布者头像，进入活动发布者信息页  5.用户查看发布者名称  6.用户查看发布者昵称  7.用户查看发布者头像  8.用户查看发布者生日  9.用户查看发布者电话  10.用户查看发布者邮箱  11.用户查看发布者注册时间  12.用户查看发布者社团简介  13.用户查看发布者负责人  14.用户查看发布者负责人电话  15. 用户查看发布者认证状态 | |
| **扩展** | |
| 用户点击发布者下方的关注按钮，即可关注该用户 | |
| **后置条件** | |
|  | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 编辑活动 |
| **用例ID** | UC5 |
| **主要参与者** | 活动发布者 |
| **前置条件** | |
| 用户登录成功，进入系统 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户进入活动界面，点击发布活动按钮，进入编辑页面  2.用户填写活动名称  3.用户填写活动开始时间  4.用户填写活动结束时间  5.用户填写活动报名截止时间  6.用户填写活动兴趣标签  7.用户填写活动主题  8.用户填写活动简介  9.用户填写活动图片展示  10.用户填写活动位置  11.用户填写活动发布时间  12.用户填写活动联系人  13.用户填写活动联系方式 | |
| **扩展** | |
|  | |
| **后置条件** | |
| 1.用户点击保存，活动成为拟发布状态  2.在用户点击发布按钮之前，可修改活动信息，并点击保存，更新活动信息 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 发布活动 |
| **用例ID** | UC5-1 |
| **主要参与者** | 活动发布者 |
| **前置条件** | |
| 1.用户登录成功，进入系统  2.用户已有编辑好的活动即点击保存，成为拟发布状态的活动 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户进入活动编辑页面  2.用户对活动信息进行修改  3.用户点击保存按钮，活动状态更新为拟发布  4.用户点击发布按钮，活动发布 | |
| **扩展** | |
|  | |
| **后置条件** | |
| 活动发布成功，活动列表添加新活动 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 撤销活动 |
| **用例ID** | UC5-2 |
| **主要参与者** | 活动发布者 |
| **前置条件** | |
| 1.用户登录成功，进入系统  2.用户已发布活动 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户点击活动列表  2.用户点击自己发布的活动，进入活动详情页  3.用户点击撤销按键，系统提示撤销后将不可恢复，是否确认  4.用户点击是，活动撤销成功  5.用户点击否，活动不变 | |
| **扩展** | |
| 已点击参加此次活动的用户将收到活动撤销的通知 | |
| **后置条件** | |
| 活动撤销，活动列表减少此次活动 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 分享活动 |
| **用例ID** | UC6 |
| **主要参与者** | 活动参与者、活动发布者 |
| **前置条件** | |
| 用户登录成功，进入系统 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户进入分享页面  2.用户点击我要分享按钮，进入分享编辑状态  3.用户填写分享文字，上传照片  4.用户点击确定按钮，分享成功 | |
| **扩展** | |
|  | |
| **后置条件** | |
| 分享页面添加新的分享 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 查看分享 |
| **用例ID** | UC7 |
| **主要参与者** | 活动参与者、活动发布者 |
| **前置条件** | |
| 用户登录成功，进入系统 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户进入分享页面  2.用户点击想要查看的分享  3.用户查看分享文字  4.用户查看分享照片  5.用户点击点赞，点赞数加1，再次点击，点赞取消  6.用户点击评论，进入评论页面  7.用户点击分享者下方的关注按钮，即可关注该用户 | |
| **扩展** | |
|  | |
| **后置条件** | |
| 1.添加新的点赞  2.添加新的评论 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **用例** | 审核社团 |
| **用例ID** | UC8 |
| **主要参与者** | 平台客服 |
| **前置条件** | |
| 用户登录成功，进入系统 | |
| **主成功场景** | |
| 1.用户点击社团管理界面  2.用户进行审核 | |
| **扩展** | |
|  | |
| **后置条件** | |
| 社团审核通过 | |

# 三、补充性规格说明：

1.用户的位置必须准确定位。定位是搜索附近活动的前提。

2.用户的兴趣标签会与活动的标签相匹配，为用户筛选与之兴趣匹配的活动。

3.分享信息评论栏可以评论，同时可以点击他人头像查看个人资料，在个人资料界面可以选择关注他/她，关注后会能在很快找到他/她，并且能看到他最近的活动和分享。

4.信誉系统，每日签到、邀请好友加入“GO”，发布或参加活动，在评论区积极评论，或者收到足够的赞，都可以积累好的信誉。信誉的高低影响在发起活动的时候，活动排名是否靠前。

# 四、词汇表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **术语** | **定义和信息** | **英文** |
| 参与者 | 活动的参与者 | User |
| 发布者 | 活动的发布者 | Releaser |
| 活动 | 在特定的时间地点举办的活动，拥有主题、兴趣标签等特性 | Activity |
| 活动列表 | 各项活动按照发布时间，距离远近等顺序排列 | Activity list |
| 活动位置 | 活动的位置 | Activity location |
| 匹配 | 根据个人兴趣标签和位置信息来为用户匹配附近感兴趣的活动 | match |
| 发布 | 设定好对活动的要求后，即可发布 | Release |
| 信誉 | 用户通过参加活动，评论，发布活动，参加的活动参加人数多、话题量大，即可获得 | Credit |
| 报名 | 表达参加活动的意向，并向活动发布者提供自己的信息 | Register |
| 参与要求 | 活动发布者对参与者的要求，例如人数，性别，参与者的年龄范围等等 | Request |
| 注意事项 | 参与活动的身体健康要求、准备事物、参与活动须知等等 | Notice |
| 变更 | 改变已发布活动的相关信息 | Change |
| 取消 | 取消已发布的活动 | Cancelled |
| 社团 | 学生兴趣团体 | Club |
| 分享 | 参与者可以通过活动的照片，文字来记录分享 | Share |
| 评论 | 对活动或分享发表自己的想法或感受 | Comments |
| 兴趣标签 | 用户在注册登陆之后，点击完善信息，兴趣标签是系统为用户推荐活动的匹配依据。 | Interest Labels |

# 五、风险列表和风险管理计划：

**5.1 可能存在的风险**

|  |  |
| --- | --- |
| **风险类型** | **可能的风险** |
| 技术 | 系统使用的数据库的处理速度不够快；  要复用的软件组件有缺陷，限制了项目的功能； |
| 人员 | 项目组成员开发能力不足，仍处于学习阶段；  在项目非常时期，关键成员生病，不能发挥作用； |
| 工具 | CASE工具产生的编码效率低；  CASE工具不能被集成； |
| 需求 | 需求变更，软件需求与预期相比，将会有许多变化； |
| 估算 | 低估了软件系统的规模；  低估了缺陷的修补率； |

**5.2 风险发生的可能性**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **风险** | **出现的可能性** | **后果** |
| 在项目非常时期，关键成员生病，不能发挥作用； | 中等 | 严重 |
| 要复用的软件组件有缺陷，限制了项目的功能； | 中等 | 严重 |
| 需求变更，软件需求与预期相比，将会有许多变化 | 中等 | 严重 |
| 系统使用的数据库的处理速度不够快； | 中等 | 严重 |
| CASE工具不能被集成 | 大 | 可容忍 |
| 项目组成员开发能力不足，仍处于学习阶段； | 中等 | 可容忍 |
| 低估了缺陷的修补率； | 中等 | 可容忍 |
| 低估了软件系统的规模； | 大 | 可容忍 |
| CASE工具产生的编码效率低； | 中等 | 可以忽略 |

**3.3 降低风险的策略**

|  |  |
| --- | --- |
| **风险** | **策略** |
| 项目组成员能力问题 | 每周开会汇报就学习的新技术进行交流，互相监督，互相督促 |
| 成员生病问题 | 重新对成员进行组织，使更多的工作有重叠，成员可以了解他人的工作 |
| 需求变更 | 导出可追溯信息评估需求变更带来的影响，把隐藏在设计中的信息扩大化 |
| 数据库性能 | 研究一下更换更高性能数据库的可能性 |
| 低估开发时间 | 对要使用的组件，程序生成器的效用进行检查 |

# 六、原型和概念验证：

# 七、迭代计划：

# 八、阶段计划和软件开发计划：

# 九、开发案例：

**Keep**

Keep是一款专注健身的移动健身工具App，提供视频课程真人同步训练，用户可以根据兴趣选择课程，高阶健身用户还可DIY健身内容。Keep具有一定的社交属性，用户可以相互交流讨论。

然而，Keep完全以健身和运动为主题，且范围为全国。

**社团+**

社团+是一款专为学生打造的校园助手工具应用。这个应用里面有精彩丰富的社团活动，学生随时随地了解到最新的校园活动，社团资讯。

然而，社团+仅仅是帮助学生获取学校社团的相关信息和活动。

**互动吧**

互动吧上活动品类非常丰富，涵盖兴趣、社交、户外、文化、亲子、教育、消费、旅游等等。通过这些精彩的活动，互动吧能让你发现更美好的生活方式！

但是，互动吧只是一个单向活动发布的平台，缺乏互动和用户黏性