

对用户、客户与涉众的区别和关系的个人理解

以下是在软件需求工程学习过程中的个人体会和理解。

用户 (User)

定义

用户是指具体的使用软件的一些人或物。

举例

- 在教学管理系统中，学生和教师是用户群体的一部分。学生使用系统进行选课等业务，进行填入信息或点击按钮等操作；教师使用系统进行教学管理等业务，同时也进行填入信息或点击按钮等操作。
- 比如在为CPU的控制单元设计微程序时，用户是CPU的控制单元。

与需求的关系

- 用户提出需要的“特性”并不是能在真实情况下处理具体问题所需的功能。
- 必须反复整理和分析用户提出的各种“需求”，同时需要花费大量事件。

客户 (Customer)

定义

客户是指决定软件导向，同时也是提供资金用于软件开发工程的一类人。

举例

- 在教学管理系统中，客户是学校的管理机构，而非学生和不参与学校管理活动的教师。

与需求的关系

- 客户常常并不清楚真正的软件需求。
- 客户是避免期望差异的唯一途经，软件需求必须与客户的期望相一致，因为客户决定软件导向。

涉众 (stakeholder)

定义

涉众是指在软件开发或使用过程中有所得失，即参与软件开发或使用的一类人。

举例

- 用户、客户、软件开发者、软件开发管理者等都是涉众的一员。用户直接参与软件的使用；客户为软件开发提供资金；开发者提供人力和技术；管理者管理开发过程。

三者的关系

