3.2.4 维护酒店基本信息

3.2.4.1 特性描述

当酒店的基本信息发生改变时，系统允许酒店工作人员选择酒店信息修改按钮对酒店基本信息进行修改

优先级＝中

3.2.4.2 刺激／响应序列

刺激1：酒店工作人员选择查看酒店详情

响应：系统显示酒店基本信息，包括地址、所属商圈、简介、设施服务、星级、评价

刺激2: 酒店工作人员选择修改酒店基本信息

响应：系统显示部分信息为可修改状态的页面，可修改信息包括地址、所属商圈、简介、设施服务、星级

刺激3: 酒店工作人员修改酒店基本信息

响应：系统修改酒店基本信息

刺激4: 酒店工作人员选择确认修改

响应：系统更新并保存新的酒店基本信息，显示修改成功

3.2.4.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| Hotel. Input | 系统允许酒店工作人员在维护酒店信息时进行鼠标点击和键盘输入 |
| Hotel. Input. Show | 酒店工作人员发出查看酒店基本信息的请求，系统显示酒店的基本信息 |
| Hotel. Input. Modify | 酒店工作人员发出修改酒店基本信息的请求，系统显示为酒店基本信息的可修改页面，允许酒店工作人员进行修改 |
| Hotel. Input. Cancel | 酒店工作人员取消操作，系统不保存信息并退出酒店信息修改页面，不执行其他操作 |
| Hotel. Information. Address | 输入酒店地址 |
| Hotel. Information. TradeArea | 先选择酒店所在城市，系统更新城市商圈，酒店工作人员选择酒店所在商圈 |
| Hotel. Information. Introduction | 填写酒店简介 |
| Hotel. Information. Service | 选择酒店配备的设施服务 |
| Hotel. Information. Star | 选择酒店星级 |
| Hotel. Information. Assessment | 系统显示酒店的所有评价，按时间顺序显示，包括评分和评论 |
| Hotel. Confirm | 酒店工作人员确认完成修改 |
| Hotel. Update | 系统更新并保存酒店基本信息 |

3.2.5 录入可用客房

3.2.5.1 特性描述

当酒店刚被添加后，系统允许酒店工作人员添加全部可用客房；或当酒店可用客房信息有所更改时，系统允许酒店工作人员修改可用客房信息

优先级＝中

3.2.5.2 刺激／响应序列

刺激1: 酒店工作人员点击录入可用客房按钮

响应：系统显示可用客房列表，可添加、删除或修改可用客房的类型、数量和原始价格

刺激2: 酒店工作人员选择添加可用客房按钮

响应：系统显示一条新的可用客房信息，需要填写的信息为类型、数量和原始价格

刺激3: 酒店工作人员填写新的可用客房的信息

响应：系统修改可用客房信息

刺激4: 酒店工作人员修改已有可用客房的类型、数量或价格

响应：系统修改可用客房信息

刺激5: 酒店工作人员添加房间号

响应：系统修改可用客房信息

刺激6: 酒店工作人员选择删除某种可用客房

响应：系统修改可用客房信息

刺激7: 酒店工作人员确认修改

响应：系统更新并保存可用客房信息

3.2.5.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| AvailableRoom. Input | 系统允许酒店工作人员在录入可用客房时进行鼠标点击和键盘输入 |
| AvilableRoom. Input. Start | 酒店工作人员发出录入可用客房的请求，系统显示可用客房列表，按添加顺序排列 |
| AvailableRoom. Input. ListChoose | 系统允许酒店工作人员按可用客房类型或价格筛选可用客房 |
| AvailableRoom. Input. Modify | 酒店工作人员选择修改现有可用客房，系统显示为可修改页面 |
| AvailableRoom. Input. Type | 输入可用客房类型 |
| AvailableRoom. Input. Number | 输入可用客房数量 |
| AvailableRoom. Input. Room | 酒店工作人员输入某种类型的房间的房间号 |
| AvaillableRoom. Input. Price | 输入客房原始价格 |
| AvailableRoom. Input. Invalid | 当原始价格或数量不合法，系统提示错误并要求重新输入 |
| AvailableRoom. Add | 增加可用客房 |
| AvailableRoom. Del | 删除现有的某种类型的可用客房 |
| AvailableRoom. Cancel | 酒店工作人员取消操作，系统不保存任何信息并退出可修改页面，不执行其他操作 |
| AvailableRoom. Confirm | 酒店工作人员完成录入 |
| AvailableRoom. Update | 系统更新并保存可用客房信息 |

3.2.6 制定酒店促销策略

3.2.6.1 特性描述

当酒店有新的促销策略时，系统允许酒店工作人员对该酒店的促策略组合进行添加、删除或折扣比例的更改

优先级＝低

3.2.6.2 刺激／响应序列

刺激1：酒店工作人员选择修改促销策略

响应：系统显示促销策略列表，可添加、删除或修改折扣比例

刺激2: 酒店工作人员选择添加促销策略

响应：系统显示一条新的促销策略，需要选择策略类型和填写折扣比例

刺激3: 酒店工作人员修改策略类型和折扣比例

响应：系统修改促销策略信息

刺激4: 酒店工作人员选择删除某种促销策略

响应：系统修改促销策略信息

刺激5: 酒店工作人员修改某条促销策略的折扣比例

响应：系统修改促销策略信息

刺激6: 酒店工作人员确认修改

响应：系统更新并保存新的促销策略组合

3.2.6.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| Strategy. Input | 系统允许酒店工作人员在制定酒店促销策略时进行鼠标点击和键盘输入 |
| Strategy. Input. Show | 酒店工作人员请求查看酒店促销策略，系统显示促销策略列表 |
| Strategy. Input. Start | 酒店工作人员发出修改酒店促销策略的请求， 系统显示为可修改页面，可修改的为折扣比例 |
| Strategy. Input. Discount | 酒店工作人员修改现有促销策略的折扣比例 |
| Strategy. Add | 添加新的促销策略 |
| Strategy. Del | 删除现有促销策略 |
| Strategy. RoomNumber | 三件及以上客房预订优惠，不同的房间数量优惠不同 |
| Strategy. Date | 制定优惠活动的有效日期 |
| Strategy. Cooperator | 制定不同合作伙伴的不同折扣比例 |
| Strategy. Confirm | 酒店工作人员完成修改 |
| Strategy. Update | 系统自动更新并保存酒店促销策略组合 |

3.2.7 更新退房信息

3.2.7.1 特性描述

当有客户需要办理退房手续，系统允许酒店工作人员修改客户订单的实际退房时间；若客户办理的是线下入住，则系统允许酒店工作人员修改可用客房的状态

优先级＝高

3.2.7.2 刺激／响应序列

刺激1：酒店工作人员选择查看酒店订单

响应：系统显示订单列表，按下单时间排序

刺激2: 酒店工作人员找到该客户的订单，点击进入

响应：系统显示订单详细信息

刺激3: 酒店工作人员选择修改订单信息

响应：系统显示为可修改页面

刺激4: 酒店工作人员修改订单的实际离开时间

响应：系统修改订单信息

刺激5: 酒店工作人员确认修改

响应：系统更新并保存订单信息，并自动更新可用客房信息，即更改退房的房间的状态为空

3.2.7.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| CheckOut. Input | 系统允许酒店工作人员在制定酒店促销策略时进行鼠标点击和键盘输入 |
| CheckOut. Input. Start | 酒店工作人员发出查看订单要求，系统显示订单列表 |
| CheckOut. Input. ListChoose | 可根据订单类型筛选订单 |
| CheckOut. Input. Show | 查看某一订单的具体信息 |
| CheckOut. Input. Modify | 酒店工作人员请求修改订单信息，系统显示为可修改页面 |
| CheckOut. Input. LeaveTime | 系统将实际离开时间默认为空，酒店工作人员可在该下拉列表里选择当前时间或其他时间 |
| CheckOut. Input. Cancel | 酒店工作人员取消操作，系统不保存信息并退出订单修改页面，不执行其他操作 |
| CheckOut. Confirm | 酒店工作人员确认修改 |
| CheckOut. Update | 系统更新并保存订单信息 |
| CheckOut. RoomState | 系统自定更新可用客房信息，即退房房间的状态 |
| CheckOut. Offline | 当有客户线下退房时，酒店工作人员点击进入线下入住，系统显示所有房间的列表 |
| CheckOut. Offline. RoomChoose | 查询房间号 |
| CheckOut. StateChange | 系统允许酒店工作人员手动修改客房状态 |
| CheckOut. Offline. Confirm | 酒店工作人员完成状态修改，系统更新可用客房信息 |

3.2.8 订单执行

3.2.8.1 特性描述

当有客户入住，系统允许酒店工作人员更改该客户的订单状态和入住信息，即房间号、入住时间和预计离开时间

优先级＝高

3.2.8.2 刺激／响应序列

刺激1：酒店工作人员选择查看酒店订单

响应：系统显示订单列表，按下单时间排序

刺激2: 酒店工作人员找到该客户的订单，点击进入

响应：系统显示订单详细信息

刺激3: 酒店工作人员选择修改订单信息

响应：系统显示为可修改页面

刺激4: 酒店工作人员修改订单状态为已执行

响应：系统更新并保存订单状态，自动添加用户的信用值

刺激5: 酒店工作人员修改订单的房间号、入住时间和预计离开时间

响应：系统修改订单信息

刺激6: 酒店工作人员确认修改

响应：系统更新并保存订单信息，并自动更新可用客房信息，即更改入住的房间的状态为已入住

3.2.8.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| CheckIn. Input | 系统允许酒店工作人员在制定酒店促销策略时进行鼠标点击和键盘输入 |
| CheckIn. Input. Start | 酒店工作人员发出查看订单要求，系统显示订单列表 |
| CheckIn. Input. ListChoose | 可根据订单类型筛选订单 |
| CheckIn. Input. Show | 查看某一订单的具体信息 |
| CheckIn. Input. Modify | 酒店工作人员请求修改订单信息，系统显示为可修改页面 |
| CheckIn. Input. ChangeState | 修改订单状态为已执行 |
| CheckIn. Input. GetRoom | 填写房间号 |
| CheckIn. Input. Time | 填写入住时间 |
| CheckIn. Input. LeaveTime | 填写预计离开时间 |
| CheckIn. Input. NoRoom | 填写的房间号不正确，系统显示错误并要求重新输入 |
| CheckIn. Input. Cancel | 酒店工作人员取消操作，系统不保存任何信息并退出订单可修改页面，不执行其他操作 |
| CheckIn. Confirm | 酒店工作人员修改完成，系统更新并保存订单信息 |
| CheckIn. RoomState | 系统自动更新可用客房信息，即改变入住客房的状态 |
| CheckIn. Offline | 当有客户线下退房时，酒店工作人员点击进入线下入住，系统显示所有空闲房间的列表 |
| CheckIn. Offline. ListChoose | 按照房间类型筛选空闲房间 |
| CheckIn. StateChange | 系统允许酒店工作人员手动修改客房状态 |
| CheckIn. Offline. Confirm | 酒店工作人员完成状态修改，系统更新可用客房信息 |
| CheckIn. ChangeCredit | 若是正常订单执行，系统自动为该用户增加等值于订单价值的信用值 |
| CheckIn. RegainCredit | 若是异常订单执行，系统自动恢复该客户被扣除的信用值 |

3.2.9 浏览酒店订单

3.2.9.1 特性描述

系统允许酒店工作人员浏览该酒店的全部订单

优先级＝中

3.2.9.2 刺激／响应序列

刺激1：酒店工作人员选择浏览酒店订单

响应：系统显示订单列表，按下单时间排序

刺激2: 酒店工作人员选择某种类型的订单

响应：系统显示该类型订单的列表

刺激2: 酒店工作人员点击进入某一订单

响应：系统显示订单详细信息

刺激3: 酒店工作人员选择返回订单列表

响应：系统显示订单列表

刺激4: 酒店工作人员选择退出浏览酒店

响应：系统显示最初页面

3.2.9.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| Order. Input | 系统允许用户在浏览酒店订单进行鼠标点击和键盘输入 |
| Order. Input. Start | 酒店工作人员发出查看酒店订单的请求，系统显示订单列表 |
| Order. Input. ListChoose | 酒店工作人员发出查看某种类型的订单，系统显示该类型订单的列表 |
| Order. Input. Show | 查看某一订单的具体信息 |
| Order. Cancel | 返回订单列表 |

3.2.22 登陆登出

3.2.22.1 特性描述

对系统的所有操作都必须登陆后才能进行，登出后就无法查看任何信息

3.2.22.2 刺激／响应序列

刺激1: 用户请求注册

响应：系统显示注册页面，需要填写的信息有用户名、密码、确认密码、真实姓名

刺激2: 用户填写注册信息

响应：系统检验用户名是否重复，密码是否为6-10位数字和字母的序列，真实姓名是否符合规范

刺激3: 用户确认注册

响应：系统添加新的用户信息

刺激4: 用户请求登陆

响应：系统显示登陆页面，登陆要填写的信息为用户名和密码

刺激5: 用户填写登陆信息并确认

响应：若账号存在，且账号、密码匹配，则提示登陆成功，并进入账号所对应的界面。

若账号不存在，则提示账号不存在。

若账号密码不匹配，则提示账号或密码错误

刺激6: 用户请求退出

响应：系统显示是否确认登出页面

刺激7: 用户点击确认登出

响应：系统退出该用户的账号，显示为登陆或注册页面

3.2.22.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| User. Input | 系统允许用户在注册、登陆或登出时进行鼠标点击和键盘输入 |
| User. Register | 用户请求注册，系统显示注册页面 |
| User. Register. Confirm | 用户确认注册，系统保存账户信息包括用户名、密码和真实姓名 |
| User. Register. Cancel | 用户取消注册，系统返回登陆或注册页面 |
| User. LogIn | 用户请求登陆，系统显示登陆页面，包括用户名和密码 |
| User. Confirm | 系统可以判断用户名和密码是否匹配 |
| User. Confirm. NoSuchAcount | 系统在账号不存在时，提示账号不存在 |
| User. Confirm. NotMatch | 系统在账号存在，但账号密码不匹配时，提示账号或密码错误 |
| User. Confirm. Match | 系统在账号密码匹配时，根据账号对应的职务，展示相应的界面 |
| User. LogOut | 用户请求退出账户，系统显示是否确认退出 |
| User. LogOut. Ensure | 用户确认退出，系统退出当前账户，显示为登陆或注册页面 |

3.2.23 修改密码

3.2.23.1 特性描述

用户可以在登陆后修改自己的密码

3.2.23.2 刺激／响应序列

刺激1：用户请求修改密码

响应：系统切换至密码修改界面，提示用户输入旧密码,输入两次新密码

刺激2：用户输入旧密码,两次新密码

响应：若旧密码不正确,则提示旧密码错误

若旧密码正确,但两次新密码不同,则提示,新密码不一致

若旧密码正确，两次新密码相同,则修改用户密码,提示修改密码成功

3.2.23.3 相关功能需求

|  |  |
| --- | --- |
| 编号 | 需求描述 |
| Password. Start | 系统在用户请求修改密码时切换至修改密码界面 |
| Password. Input | 系统允许用户用键盘输入和鼠标点击 |
| Password. Confirm | 系统能判断旧密码是否正确,以及两次新密码是否一致 |
| Password. Confirm. Wrong | 若旧密码不正确,则系统提示旧密码错误 |
| Password. Confirm. NotMatch | 若旧密码正确,但两次新密码不同,则系统提示,新密码不一致 |
| Password. Confirm. Match | 若旧密码正确，两次新密码相同,则修改用户密码,提示修改密码成功。 |
| Passowrd. Invalid | 若新密码的长度不符合要求，系统提示长度不合格并要求重新输入 |
| Password. Cancel | 当用户选择取消时,系统退出修改密码界面 |