

# 浙江大学

## 软件需求规格说明书



项目主题：H5 游戏分享平台

小组成员：

2025 年 3 月 12 日

# 目录

<b>1 引言</b>	<b>2</b>
1.1 编写目的	2
1.2 项目背景	2
1.3 名词定义	3
<b>2 总体描述</b>	<b>3</b>
2.1 产品前景	3
2.2 用户类及其特征	3
2.3 产品功能	3
2.4 运行环境	3
2.5 设计和实现上的约束	3
2.6 用户文档	3
<b>3 系统功能</b>	<b>3</b>
3.1 用户需求	3
3.2 用例图	3
3.3 功能列表	4
<b>4 类图与 CRC 模型</b>	<b>4</b>
4.1 类图	4
4.2 CRC 模型	4
4.2.1 User	4
<b>5 非功能性需求</b>	<b>4</b>
5.1 性能需求	4
5.2 输入要求	4
<b>6 数据流图</b>	<b>4</b>
<b>7 验收准则</b>	<b>4</b>
7.1 功能要求	4
7.2 性能要求	4
7.3 存储要求	4
7.4 维护要求	4
<b>8 UI 原型</b>	<b>4</b>
8.1 登录界面	4
8.2 注册界面	4
8.3 用户主界面	4

# 1 引言

## 1.1 编写目的

该项目的目的是实现一个教学信息平台，用于教学、学习和交流。

此软件需求规格说明书描述该项目功能性需求和非功能性需求，此文档旨在为开发人员提供开发过程的参照，使开发人员能明确自己的任务以及任务完成的期限，同时也为测试人员在拟定测试用例及测试计划时提供帮助。

## 1.2 项目背景

该项目开发的软件为一个课程教学、学习平台。计算机是教育的新根，互联网则是未来的黑板。鉴于网络环境教学的普及，教育信息化已经成为教育发展的不可避免的趋势。教学交流网站能帮助建立新型的师生关系，更方便地把世界带入课堂。与传统的教育方式相比，网站教学使得信息量更加巨大，教学更加丰富，针对性更强。另一方面，学生需要更良好的自主学习能力，更高的信息检索和筛选能力，教师也能更及时地发布教学信息，形成新型的教学模式。

互联网是一个瞬息万变的事物，因此学生需要更加及时地了解工程活动的动态，学习更为新颖的软件工程技术，而学生与教师的交流也不能只局限于课堂交流，需要更为有效和及时的线上线下交流，因此老师提出该课程需要这样一个软件工程教学交流的网站，作为师生之间交流，获取资料的线上平台。由学生分组开发、测试，并提供上课使用。除此之外，部分没有选上该课程的同学，如果希望了解更加系统的软件工程知识，也可以通过该平台进行学习交流。

### 1.3 名词定义

## 2 总体描述

### 2.1 产品前景

### 2.2 用户类及其特征

### 2.3 产品功能

### 2.4 运行环境

### 2.5 设计和实现上的约束

### 2.6 用户文档

## 3 系统功能

### 3.1 用户需求

### 3.2 用例图

在这里添加用例图的内容

### 3.3 功能列表

## 4 类图与 CRC 模型

### 4.1 类图

### 4.2 CRC 模型

#### 4.2.1 User

## 5 非功能性需求

### 5.1 性能需求

### 5.2 输入要求

## 6 数据流图

## 7 验收准则

### 7.1 功能要求

### 7.2 性能要求

### 7.3 存储要求

### 7.4 维护要求

## 8 UI 原型

### 8.1 登录界面

### 8.2 注册界面

### 8.3 用户主界面