**2021微信小程序应用开发赛**

湖南工商大学

**WxCourse介绍文档**

生活小助手程序: “ XX ”

[第一章 需求分析 1](#_Toc71061880)

[1.1开发背景 2](#_Toc71061881)

[1.2 市场分析 2](#_Toc71061882)

[1.3系统需求 2](#_Toc71061883)

[第二章 产品定位 2](#_Toc71061884)

[2.1小程序说明 2](#_Toc71061885)

[2.2应用场景 2](#_Toc71061886)

[2.3解决实际问题 2](#_Toc71061887)

[第三章交互设计 2](#_Toc71061888)

[3.1交互界面基础依赖 2](#_Toc71061889)

[3.2交互设计原则呈现 2](#_Toc71061890)

[第四章 技术方案 2](#_Toc71061891)

[4.1系统总体框架设计图 2](#_Toc71061892)

[4.2技术选型即开发环境 2](#_Toc71061893)

[4.3重点设计 3](#_Toc71061894)

[第五章 系统测试 3](#_Toc71061895)

[附录 3](#_Toc71061896)

# 需求分析

## 1.1开发背景

近几年来，由于移动端和互联网的迅猛发展，人们越来越离不开移动手机的便捷功能，而微信在小程序方面的功能越来越完善和多样化，根据调查近百分之90的人，在调查中称：微信提供的小程序在生活中实际有效的解决了他们的问题，微信小程序的便捷与面向对象的广泛也深受用户的喜爱。

而各大高校也紧跟时代的步骤迅猛的发展着，微信小程序在校园生活中的作用越来越大，如：校园公众号 ，校园图书馆，校园一卡通等微信小程序将伴随着同学们走完大学的四年生活。而校园课程表是同学们使用频率最高且最重要的一个方面，在传统的校园中，大学课程表只能在各大官网上进行查看并打印，而打印后的课程表属于纸质档，在大学中同学们大多数课程分布在不同的教学楼不同的地点，而下课时间的依旧不变，这也就要求我们需要在走出宿舍楼时便将所有的课本都带齐，并且牢记一天内的所有上课地点。这严重的影响到了同学们的正常生活，

随着互联网和移动智能手机的发展，逐渐出现各大app来帮助同学们可以实时查看每天的课程表，但app安装包较大，占用手机内存，且对网速有一定的要求，当我们在闲暇时期一个使用频率不高的app总是显得有些多余。

微信小程序便能解决上述一切问题，随着移动手机的普及，大学生无需消耗几十上百兆的流量去下载安装包，微信小程序的安装包只有不到2M因此用户完全感觉不到安装过程，对用户而言，一个只在特定时间使用的app，是不愿意消耗大量资源的，小程序的出现能够达到app的功能，同时用户轻便的特点！既能帮助同学们解决问题，又不消耗大量资源，对于用户的体验而言是极佳的。

## 1.2 市场分析

### 1.2.1目标用户

目前团队开发能力有限，暂时将目标用户定位在湖南工商大学全体在校学生，待到小程序开发成熟后，可在其它高校进行推广，未来目标用户为国内全体在校大学生，实现不同高校之间的信息共享，互帮互助。

### 1.2.2 市场需求分析

## 1.3系统需求

依据问卷调查和开发小组全体成员讨论，得出需求如下:

### 1.3.1 功能性需求

### 1.3.2非功能性需求

# 第二章 产品定位

## 2.1小程序说明

WxCourse是基于微信小程序的便捷，实际解决当代大学生如何更好的了解学期课表。本次参赛作品由于涉及非个人类目，因此提交的为测试版本；

### 2.1.1 主要功能

## 2.2应用场景

本程序主要应用场景为以下几大类:

场景一（获取学期课表）:

在校大学生在上完第一节课后想要知道他今天还有那些课程，这些课程又需要到那个教室去上课，本程序可以让用户通过微信小程序访问学生学校的官网，检索他的用户名和密码，从而通过学校的教务管理系统获取课程信息（在用户名与密码正确的情况下）。

场景二 (成绩查询)

考试周之后，学生们想要查询已经结束考试科目的成绩。学校官网的登录往往繁琐且等待时间长，而我们通过异步的请求，让用户在加载的时候依然能够浏览其它的功能实现，并将本学期的考试科目全部检索出来，已经出成绩的科目显示在页面，而没有出成绩的科目将隐藏起来。使用户无需手动的去搜索本学期的成绩。

场景三 (图书借阅)

在校大学生想要扩展自己的知识面，借阅图书增加课外知识。小程序提供图书馆中的书籍信息，借阅信息，和图书所在位置，以及图书馆入馆须知，并提前预约图书。

场景四 （空教室查询）

在校大学生开展活动等需要占用学校教室，小程序通过查看学校所有班级课程信息，筛选出无人使用的空教室，为我们

## 2.3解决实际问题

# 第三章交互设计

## 3.1交互界面基础依赖

## 3.2交互设计原则呈现

# 第四章 技术方案

## 4.1系统总体框架设计图

## 4.2技术选型即开发环境

## 4.3重点设计

# 第五章 系统测试

# 附录