本软件主要服务三类用户：

·青少年儿童

·愿望：了解编程思想，学习编程；

·消费观念：为了满足好奇心和兴趣，向家长请求费用；

·经济能力：无经济能力，由家长代为花费；

·个人能力：无需专业能力，主要锻炼青少年儿童的创造力和思维能力；

·其他：青少年儿童对价格尚未形成明确的认知，只要想要就会向家长所求

·家长

·愿望：希望孩子的各方面能力都有提高，希望孩子能经过学习成为有能力的人

·消费观念：依照经济能力适度消费，为了孩子的学习和未来愿意付出费用；

·经济能力：有工资限制，但是不吝啬小额消费

·可视化编程教育者

·痛楚：作为可视化编程教育者，教育面向的目标人群是无学习观念的青少年儿童，课程难以销售

·专业能力：很强，能够教育无编程经验的青少年儿童

·优势：专业能力强