| 用户需求项标识 | 用户需求标题 | 用户变更需求标识 | 软件需求功能标识 | 软件需求功能标题 | 软件需求变更标识 | 需求状态 | 变更序号 | 优先级 | 优先级说明 | 当前状态 | 概要设计 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 普通用户 | | | | | | | | | | |
| 1.1.1 | 模拟案件选择 | 原始 | 1.1 | 用户根据自己的需求选择需要进行法庭对抗的案件 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 是创建房间必须执行的条件 | 未实现 |  |
| 1.1.2 | 创建房间 | 原始 | 1.2 | 用户创建一个房间，便于其他用户参与进来 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 关键功能必须实现 | 未实现 |  |
| 1.1.3 | 角色选择 | 原始 | 1.3 | 加入房间的用户根据自己的的需求，进行角色选取 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 每一个集加入房间的用户，在开庭前必须进行角色选举 | 未实现 |  |
| 1.1.4 | 加入房间 | 原始 | 1.4 | 用户可以根据随即加入、案件选取加入、  角色选取加入等方式加入房间 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 是必须完成的功能 | 未完成 |  |
| 1.1.5 | 收藏房间 | 原始 | 1.5 | 用户将自己常用的房间加入收藏夹 | 原始 | 已批准 |  | 中级 | 是可以忽略的功能 | 未实现 |  |
| 2 | 房主 | | | | | | | | | | |
| 2.1.1 | 编辑房间 | 原始 | 1.5 | 房主根据自己的喜好更改房间装饰背景、模拟案件等 | 原始 | 已批准 |  | 中 | 是可以添加的功能 | 未实现 |  |
| 2.1.2 | 修改房间 | 原始 | 1.6 | 修改房间的属性，名字等 | 原始 | 已批准 |  | 中 | 可以添加的功能 | 未实现 |  |
| 2.1.3 | 删除房间 | 原始 | 1.7 | 房主在案件结束后，可以将房间进行删除 | 原始 | 已批准 | 原始 | 中级 | 可以添加的功能 | 未实现 |  |
| 3 | 系统 | | | | | | | | | | |
| 3.1.1 | 房间排序 | 原始 | 1.8 | 将所有创建的房间进行排序 | 原始 | 已批准 | 原始 | 中级 | 可以忽略的功能 | 未实现 |  |
| 3.1.2 | 房间分类 | 原始 | 1.9 | 采用多级分类，适用于各种类型法案、角色，可以把不同模拟的案件和所扮演的角色添加到系统中。 | 原始 | 已批准 | 原始 | 中级 | 可以暂不设置的功能 | 未实现 |  |
| 3.1.3 | 充当书记员 | 原始 | 1.10 | 系统充当书记员，宣布法庭纪律。 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭中必不可少的部分 | 未实现 |  |

| 模拟法庭运作管理 | | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 用户需求项标识 | 用户需求标题 | 用户变更需求标识 | 软件需求功能标识 | 软件需求功能标题 | 软件需求变更标识 | 需求状态 | 变更序号 | 优先级 | 优先级说明 | 当前状态 | 概要设计 |
| 书记员 | | | | | | | | | | | |
| 4.1.1 | 宣布法庭纪律 |  | 1.11 | 系统充当书记员，宣布法庭纪律。 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭流程中必不可缺的环节 |  |  |
| 审判长 | | | | | | | | | | | |
| 5.1.2 | 宣布开庭 | 原始 | 1.12 | 扮演审判长者宣布开庭，并由审判长核对当事人，宣布案由，宣布审判人员，告知当事人有关的诉讼权利义务，询问当事人是否提出回避申请； | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭中必不可缺的部分 |  |  |
| 5.1.3 | 设置发言时间 | 原始 | 1.13 | 审判长具有最高权限，可以限制本模拟法庭房间的其他角色的发言权限 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭中必须的环节 |  |  |
| 5.1.4 | 允许立即发言 | 原始 | 1.14 | 审判长具有最高权限，可以限制本模拟法庭房间的其他角色的发言权限 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭中必须存在的环节 |  |  |
| 5.1.5 | 禁止发言 | 原始 | 1.15 | 审判长具有最高权限，可以限制本模拟法庭房间的其他角色的发言权限 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭环节中必不可缺的环节 |  |  |
| 5.1.6 | 摄像头权限 | 原始 | 1.16 | 审判长具有最高权限，可以限制本模拟法庭房间的其他角色的摄像头权限，审判长可以在当事人等提供证据时打开其摄像头权限 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭中必不可缺的环节 |  |  |
| 5.1.7 | 显示审判结果 | 原始 | 1.17 | 在审判结束后，可以显示审判结果在用户界面上 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭流程中必不可缺的环节 |  |  |
| 6.1.1 | 法庭调查 | 原始 | 1.18 | ① 当事人陈述；  ② 告知证人的权利义务，证人作证，宣读未到庭的证人证言；  ③ 出示书证、物证、视听资料和电子数据；  ④ 宣读鉴定意见；  ⑤ 宣读勘验笔录。其间，当事人经审判长许可，可以向证人、鉴定人、勘验人发问。 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭中必不可缺的环节 |  |  |
| 6.1.2 | 法庭辩论 | 原始 | 1.19 | 法庭辩论，法庭辩论按照下列顺序进行：  ① 原告及其诉讼代理人发言；  ② 被告及其诉讼代理人答辩；  ③ 第三人及其诉讼代理人发言或者答辩；  ④ 互相辩论。法庭辩论终结后，由审判长按照原告、被告、第三人的先后顺序征询各方最后意见。 | 原始 | 已批准 |  | 高级 | 法庭流程中必不可缺的环节 |  |  |
|  | 评议和宣判 | 原始 | 1.20 | 法官相互讨论，最终由审判长宣布审判结果。 | 已批准 | 原始 |  | 高级 | 法庭中必不可缺 |  |  |

待确定问题清单：