## 可移植性

|  |  |
| --- | --- |
| Portion of scenario | possible values |
| source | 开发者 |
| stimulus | 将系统从某一环境移植到另一个环境中去 |
| artifact | 整个系统或者完成特定功能的系统的一部分(如地面端部分) |
| environment | 部署时刻 |
| response | 可以方便的移植到另一个环境中并正确运行 |
| response measure | 移植工作可以在一周之内完成  修改代码量不超过10%  移植后系统所有功能都可以正确运行 |

## 安全性

|  |  |
| --- | --- |
| Portion of scenario | possible values |
| source | 来自内部/外部的经过了授权/未经过授权的个人或系统 |
| stimulus | 试图修改/删除数据，访问系统服务，降低系统服务的可用性 |
| artifact | 系统服务、系统中的数据 |
| environment | 在线/离线，联网/断网，连接有防火墙或直接连接到了网络上 |
| response | 对用户进行验证；隐藏用户的账户信息；阻止未授权用户访问；自动侦测攻击，受到攻击后通知用户 |
| response measure | 可以避开90%以上的攻击  受到攻击后一分钟内将信息发送给管理员  数据被恶意修改/删除后可以进行恢复 |

## 可用性

|  |  |
| --- | --- |
| Portion of scenario | possible values |
| source | 系统内部、系统外部 |
| stimulus | 错误：疏忽，崩溃，时间，响应 |
| Artif；；act | 系统的处理器，通信通道，持久存储器，进程 |
| environment | 正常模式，降级模式 |
| response | 系统检测到事件，记录故障，通知用户或者系统，根据已定义的规则禁止导致错误或故障的事件源等 |
| response measure | 出现故障后，系统可在一小时内修复  系统在十分钟内检测到故障源  系统应保证每周崩溃不超过1次 |

## 可修改性

|  |  |
| --- | --- |
| Portion of scenario | possible values |
| source | 开发者、系统管理员、用户 |
| stimulus | 增加/修改/删除功能、质量属性、容量 |
| artifact | 系统用户界面、平台、环境或与目标交互的系统 |
| environment | 运行、编译、构建、设计时 |
| response | 查找架构中的需要修改的位置，进行修改，且不影响其他功能，对所做的更改进行测试，部署所做的修改 |
| response measure | 在一周内完成修改  修改预算不超过整体的10%  不影响其他系统功能 |

## 互操作性

|  |  |
| --- | --- |
| Portion of scenario | possible values |
| source | 系统内部/系统外部 |
| stimulus | 卫星端与地面端进行通信，系统与其他空间站进行通信 |
| artifact | 通信服务 |
| environment | 运行时刻 |
| response | 进行互操作的系统/组件进行可以进行通信 |
| response measure | 一端系统发送的数据/控制可以在1分钟内被对方接收到  解析数据在一秒内完成  遇到解析错误时候可以在5秒钟发送信息给管理员 |