**第一章 : 背景與動機**

基於近代物價越來越高，薪水卻未有得到同比例的增長，加上近年來快節奏的趨勢，所以大家比較不會跟以前的人一樣計較物品及食物的價格，而現代人較不常關注實體優惠卷及虛擬優惠卷的省錢方法，以及虛擬優惠卷並沒有得到有效的推廣，實體優惠卷則常常被使用者遺忘並過期，即使使用優惠卷省下的錢也會被使用者淡化及忽略，使這筆錢無法被適當的應用

基於以上潛在需求，我們決定製作一個APP同時結合了記帳以及優惠卷功能，透過記帳的時候選擇優惠券計算出省下來的金錢，去規劃使用者的目標，並分析優惠券讓使用者可以更快速的找到適合自己的優惠券，藉此幫助使用者能夠輕鬆的查詢跟收到廠商所提供的優惠卷，在必要的花費裡找出能花到最少的金額達到最好的效果，至於具體細節以及呈現方式，會在下面幾章再多加說明。

**第二章 : 系統目標與預期成果**

2-1 系統目標

在這個優惠卷盛行的時代，我們希望可以讓更多的人群意識到這些優惠卷的好處，希望透過記帳跟優惠券的結合，讓記帳不僅只有紀錄花費而已，而是讓使用者也可以透過使用優惠券省錢，並且將省下來的這筆金額去達成預設目標。

1. 記帳:能讓使用者清楚的知道錢的流動。
2. 優惠卷:提供分析過後的優惠券讓使用者選擇適合自己的優惠卷。
3. 預設目標:使用者可以訂每個月花費的金額，如果超出的話系統會警告使用者。

2-2 預期成果

記帳-

質化效益:

使用者可以有效控管可分配盈餘

訂出預算能有效審視自己是否達到預期目標

分析支出項目可以有效降低不必要的花費

量化效益:

優惠卷-

質化效益:

有效滿足自己的購物慾望且CP值相對較高

量化效益

節省一成以上花費

**第三章：系統規格**

**3-1 系統架構**

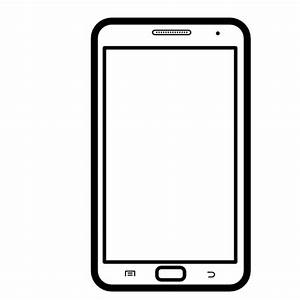
****

****

優惠券

分析

使用者

****

使用者資料

資料儲存

使用者裝置

雲端資料庫

**3-2 系統軟、硬體需求與技術平台**

表、系統軟、硬體需求與技術平台

|  |  |
| --- | --- |
| 用途 | 工具 |
| 作業系統 |  |
| 記憶體 |  |
| 螢幕解析度 |  |
| 定位系統 |  |
| 網路需求 |  |

**3-3 開發標準與使用工具**

表、開發標準與使用工具

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 用途 | | 工具 |
| 作業系統環境 | | OS、Windows 10、 |
| 資料庫 | | MySQL |
| 撰寫工具 | | Swift、 |
| 撰寫程式 | APP端 | Python、django |
| 網頁端 | django |
| ios版本 | | ios 12.1以上版本 |
| 繪圖設計軟體 | | figma |

**3-4 使用標準與工具**

表、使用標準與工具

|  |  |
| --- | --- |
| 用途 | 工具 |
| 系統分析與設計 | Visual Paradigm for UML 7.2 Personal Edition |
| 專案進度管理 |  |
| 文件設計 | Microsoft Word 2010 |

**第四章：專案管理**

**4-1 專案時程**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 組員  項目 | | 10546045 | 10546018 | 10546026 | 10546027 |
| 陳冠都 | 黃政源 | 楊秉憲 | 張詠俊 |
| 規畫 | 決定主題 | ⚫ | ⚫ | ⚫ | ⚫ |
| 需求分析 | ⚫ | ⚫ | ⚫ | ⚫ |
| 資料蒐集 | ⚫ | ⚫ | ⚫ | ⚫ |
| 美工 | UI介面設計 |  |  | ⚫ |  |
| LOGO設計 |  |  |  |  |
| 資料庫 | 建置伺服器 |  |  |  | ⚫ |
| 建置資料表 |  |  |  | ⚫ |
| 分析、儲存 |  |  |  | ⚫ |
|  |  |  |  |  |
| 程式設計 | 撰寫 |  |  | ⚫ | ⚫ |
| 測試 |  |  | ⚫ | ⚫ |
| 除錯 |  |  | ⚫ | ⚫ |
|  | 文案撰寫 | ⚫ | ⚫ | ⚫ | ⚫ |
|  | 統整 | ⚫ | ⚫ | ⚫ | ⚫ |
|  | 簡報製作 | ⚫ | ⚫ |  |  |
|  | UML繪製 | ⚫ | ⚫ |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |