需求規格書

組名: 邊緣工具箱

組員:D0542927 黃昱凱(組長)、D0542490 呂祥立、D0542899鄧宇淇、D0542677 林思言、D0542562 陳鈴雅

D0588707 孫浩恩

客戶: 傻B國王與他的子民

介面:養成遊戲  
-> 希望藉由著養成遊戲來達成提升讀書效率的主要介面。

-> 說明: 養成人、書、雞…。當某個事件達成、或是完成了甚麼就會越長越大。

1. 訂立讀書目標(D0542490 呂祥立)  
   -> 在遊戲一開始時，會利用表單來訂定目標。  
   -> 說明: 要使用者輸入基本資料，想要甚麼樣的目   
    標，大概就會像是遊戲一開始進入的時候一樣，需要  
    先創造角色一樣，來做為初始。
2. 時間管理規劃(D0542899鄧宇淇)  
   -> 將會要求輸入一個表格，來作為以後的規劃，且讓  
    系統能夠判斷，還有區隔。  
   -> 例子: 像是excel的表格，或是表單，來填寫甚麼時  
    間將會做甚麼事情。
3. 可協助的資源及工具(D0542927 黃昱凱)  
   -> 利用連結，來給予協助，但是不要廣告類的東西。  
   -> 說明: 可能會是圖書館的連結，或是搜尋引擎類的結果來協助。
4. 當前進度檢視(D0542677 林思言)  
   -> 將會利用測驗，來判斷當前的目標進度，也會有表格來檢視進度，或是成就的來代表。  
   -> 說明: 如果當前的測驗達標準，將可解鎖新的區域，或是新的東西。
5. 調劑身心(D0542562 陳鈴雅)  
   -> 利用音樂，或是心靈雞湯…，來達到調劑的目的  
   -> 說明: 音樂會府和現在所需的音樂，而心靈雞湯，可能會是網路上擷取下來的有用句子。
6. 娛樂功能(D0588707 孫浩恩)  
   -> 遊戲之類的東西，來作為娛樂  
   -> 說明: 踩地雷、彈珠台…，這些不太會耗太多時間的遊戲為最佳，畢竟如果耗費太多時間在這上面，那就會耗費到後面的進度。所以將有可能會設定時間，次數來到達管理，但卻又符合娛樂的功能。