1. 需求调研
2. 产品

“约饭吧”小程序主要功能是基于小程序提供一个用户社交约饭应用，主要场景为高校食堂或餐厅，目标人群是高校师生，解决在吃饭高峰期人流量较大时无法定位同伴位置的问题。

1. 竞品

现在市场上主要的约饭软件的定位都是在“社交”、“饭局”和“外卖”上，常见的约饭软件如“约饭app”、“小鹿咚咚”、“饭友”等，亮点包括结合食堂餐馆提供菜品推荐、排行，饭局投票，线上点餐，外卖等。

1. 市场

市场上成熟的约饭软件较少，且暂时没有提供室内定位功能的软件。

1. 用户

高校食堂和餐馆在中午和晚上就餐高峰期人流量较大，寻位、寻人困难。

1. 技术

基于小程序开发的轻量应用可以非常方便快捷的为用户提供服务。多socket的方式可以维护并同步用户位置信息，方便为同伴提供实时位置。

1. 需求分析

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **用户角色** | **功能需求** | **价值** |
| 普通用户 | 添加好友 | 查看好友信息 |
| 普通用户 | 发起约饭 | 选择约饭好友，时间，地点及其他信息 |
| 普通用户 | 占位 | 向好友分享占位信息 |
| 普通用户 | 占位提醒 | 提醒好友占位成功 |
| 普通用户 | 位置变更 | 误操作或位置变更 |

1. 需求确认

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 01 | | |
| 用户 | 普通用户 | | |
| 功能描述 | 用户登录 | | |
| 编号 | 输入/动作 | 期望输出 | 实际输出 |
| 1 | 授权登录 | 登录成功，进入主页 |  |
|  |  |  |  |

时序图：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 02 | | |
| 用户 | 普通用户 | | |
| 功能描述 | 发起约饭 | | |
| 编号 | 输入/动作 | 期望输出 | 实际输出 |
| 1 | 点击“发起约饭” | 弹出文本框提示输入信息 |  |
| 2 | 选择时间，地点，约饭好友，点击确认 | 用户待完成列表生成事件，好友待确认列表生成约饭申请 |  |
| 3 | 好友确认或拒绝 | 待完成/已拒绝列表生成事件 |  |
|  |  |  |  |

时序图：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 03 | | |
| 用户 | 普通用户 | | |
| 功能描述 | 占位 | | |
| 编号 | 输入/动作 | 期望输出 | 实际输出 |
| 1 | 点击场景位置并确认 | 占位成功，场景图标更新占位信息，好友消息生成提醒事件 |  |
| 2 | 好友点击提醒事件详情 | 跳转场景图标，提示已占位信息 |  |
|  |  |  |  |

时序图：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 04 | | |
| 用户 | 普通用户 | | |
| 功能描述 | 占位变更 | | |
| 编号 | 输入/动作 | 期望输出 | 实际输出 |
| 1 | 点击场景位置并确认 | 占位成功，场景图标更新占位信息，好友消息生成提醒事件 |  |
| 2 | 好友点击提醒事件详情 | 跳转场景图标，提示已占位信息 |  |
|  |  |  |  |

时序图：