Xrace开发功能列表-app端

目录

[简述 2](#_Toc440912227)

[信息列表 2](#_Toc440912228)

[用户信息 2](#_Toc440912229)

[基本信息 2](#_Toc440912230)

[其他信息 2](#_Toc440912231)

[赛事信息 2](#_Toc440912232)

[装备信息 2](#_Toc440912233)

[用户相关功能列表 3](#_Toc440912234)

[用户的注册 3](#_Toc440912235)

[用户的登陆 3](#_Toc440912236)

[用户信息更新 3](#_Toc440912237)

[手机号码绑定 3](#_Toc440912238)

[手机号码解绑 3](#_Toc440912239)

[邮箱绑定 4](#_Toc440912240)

[邮箱解绑 4](#_Toc440912241)

[微信绑定 4](#_Toc440912242)

[微信解绑 5](#_Toc440912243)

[实名认证 5](#_Toc440912244)

[修改密码 5](#_Toc440912245)

[头像更新 6](#_Toc440912246)

[其他信息更新 6](#_Toc440912247)

[队伍相关功能列表 6](#_Toc440912248)

[队伍建立 6](#_Toc440912249)

[队伍解散 7](#_Toc440912250)

[队伍解散审核 7](#_Toc440912251)

[队员招募 7](#_Toc440912252)

[申请加入 7](#_Toc440912253)

[队员邀请 8](#_Toc440912254)

[队员移除 8](#_Toc440912255)

[队伍退出 8](#_Toc440912256)

[报名比赛相关功能列表 8](#_Toc440912257)

[报名比赛 9](#_Toc440912258)

[队伍报名 9](#_Toc440912259)

[个人报名 9](#_Toc440912260)

# 简述

APP端主要由用户（选手）执行操作，进行自身信息的采集，比赛和用户间的互动。

# 信息列表

## 用户信息

### 基本信息

* 用户名，唯一
* 密码，md5
* 邮箱，唯一
* 手机，唯一
* 微信，唯一

### 其他信息

* 出生年月（来自于实名认证）
* 性别（来自于实名认证）
* 家庭地址
* 紧急联系人
* 紧急联系人关系
* 紧急联系人联系方式

### 赛事信息

* 报名记录
* 比赛，成绩记录
* 禁赛记录

### 装备信息

* 车辆信息
* 其他器材信息

用以统计品牌，配置信息

# 用户相关功能列表

## 用户的注册

在本平台生成一个新的用户，需要采集的数据：

* 账号，唯一性验证
* 密码，需要进行密码强度验证

## 用户的登陆

通过有效的账号和密码，登陆本平台，支持的用户类型

* 本平台用户（手机号码 或 账号 或 邮箱）
* 第三方用户
  + 微信用户
  + 新浪微博用户

## 用户信息更新

### 手机号码绑定

需要采集的数据：

* 手机号码，唯一性验证，有效性验证
* 验证码，有效性验证

向用户填写的手机号码发送短信，包含一个随机验证码，10分钟内有效。

用户在有效时间内填入对应且正确的验证码，则验证成功，将手机号码与此用户绑定。

如遇超时 或 填写错误 的情况，则要求用户重新请求验证码，再次进行验证操作。

验证码的请求在指定时间内需限定次数，如 60分钟内最多请求3次，需要在WEB控制台端进行配置。

本平台用户在进行有效的手机绑定后，将可以使用手机号码 和 密码进行登陆。

### 手机号码解绑

需要采集的数据：

* 验证码，有效性验证

用户在绑定手机号码后，可以对该手机号码进行解绑操作。

向用户已经绑定的手机发送短信，包含一个随机的验证码，10分钟内有效。

用户在有效时间内填入对应且正确的验证码，则验证成功，将手机号码与此用户解绑。

如遇超时 或 填写错误 的情况，则要求用户重新请求验证码，再次进行验证操作。

如用户已经遗失 或 不再使用该手机，无法获得验证码，则可以采取如下方式进行验证：

* 上传身份证正反面照片，由WEB控制端进行人工审核，并进行解绑

### 邮箱绑定

需要采集的数据：

* 邮箱地址，唯一性验证，有效性验证
* 验证码，有效性验证

向用户填写的邮箱地址发送邮件，包含一个可以访问的验证链接，10分钟内有效。

用户在有效时间内访问正确的验证链接，则验证成功，将邮箱地址与此用户绑定。

如遇超时 或 验证错误 的情况，则要求用户重新请求验证邮件，再次进行验证操作。

验证邮件的请求在指定时间内需限定次数，如 60分钟内最多请求3次，需要在WEB控制台端进行配置。

本平台用户在进行有效的邮箱绑定后，将可以使用邮箱 和 密码进行登陆。

### 邮箱解绑

需要采集的数据：

* 发送到邮箱的验证链接，有效性验证

用户在绑定手机邮箱后，可以对该邮箱进行解绑操作。

向用户已经绑定的邮箱发送邮件，包含一个可以访问的验证链接，10分钟内有效。

用户在有效时间内访问正确的验证链接，则验证成功，将邮箱地址与此用户解绑。

如遇超时 或 填写错误 的情况，则要求用户重新请求验证邮件，再次进行验证操作。

如用户已经遗失邮箱 或 不再使用该邮箱，无法获得验证链接，则可以采取如下方式进行验证：

* 上传身份证正反面照片，由WEB控制端进行人工审核，并进行解绑

### 微信绑定

用户关注本平台指定的微信公众号，向公众号发送指定的指令，如 “绑定微信”。

公众号向用户返回一个指定的绑定页面链接， 10分钟内有效，要求用户打开指定的页面。

用户在有效时间内访问正确的验证链接，进行有效的登陆操作，则验证成功，将微信账号与此用户绑定。

如遇超时 或 验证错误 的情况，则要求用户重新请求绑定页面链接，再次进行验证操作。

验证页面的请求在指定时间内需限定次数，如 60分钟内最多请求3次，需要在WEB控制台端进行配置。

本平台用户在进行有效的微信绑定后，将可以微信账号进行第三方用户登陆。

### 微信解绑

用户关注本平台指定的微信公众号，并已经进行微信绑定，向公众号发送指定定的指令，如 “解绑微信”。

公众号向用户返回一个指定的解绑页面链接， 10分钟内有效，要求用户打开指定的页面。

用户在有效时间内访问正确的验证链接，进行有效的登陆操作，则验证成功，将微信账号与此用户绑定。

如遇超时 或 验证错误 的情况，则要求用户重新请求绑定页面链接，再次进行验证操作。

验证页面的请求在指定时间内需限定次数，如 60分钟内最多请求3次，需要在WEB控制台端进行配置。

本平台用户在进行有效的微笑解绑后，将不可以再用此微信账号进行第三方用户登陆。

### 实名认证

需要采集的数据：

* 有效证件正反面照片上传

用户上传自己有效证件的正反面照片，由WEB端管理员进行人工审核。

如果用户上传的身份信息中包含性别，出生年月日等信息，将覆盖用户现有的对应信息。

用户只有进行实名认证之后，才允许参与比赛。

### 修改密码

#### 用户主动修改密码

需要采集的数据：

* 原来的密码，有效性验证
* 新密码，2遍，不允许黏贴，一致性认证，密码强度验证

用户在输入正确的原有密码和正确的两遍新密码后，更改自己的密码。

密码更新后，APP自动退出登录并跳转到登陆页面。

修改密码请求在指定时间内需限定次数，如 24小时内最多请求1次，需要在WEB控制台端进行配置。

#### 用户忘记密码

可以采用的验证方式

* 微信验证，如已绑定
* 短信验证，如已绑定
* 邮件验证，如已绑定

用户选择一种验证方式，向用户发送一条随机的验证码，10分钟内有效。

需要采集的数据：

* 验证码，有效性验证
* 新密码，2遍，不允许黏贴，一致性认证，密码强度验证

用户在有效时间内输入正确的验证码，则允许进行密码更新操作，密码更新后，APP自动退出登录并跳转到登陆页面。

否则将不可操作，验证码失效，要求用户重新申请发送验证码。

忘记密码请求在指定时间内需限定次数，如 24小时内最多请求2次，需要在WEB控制台端进行配置。

### 头像更新

需要采集的数据：

* 手机上传的照片，文件大小，扩展名，图片尺寸

用户在上传有效的照片后，可以对照片进行一定的缩放和剪切操作，操作完成后，系统将自动保存3个指定分辨率的图片，应用于不同场合。

如用户已经有上传图片，需要进行密码验证，如验证通过则覆盖原有图片。

更新头像请求在指定时间内需限定次数，如 24小时内最多请求3次，需要在WEB控制台端进行配置。

### 其他信息更新

用户可以更新其他用户数据。

# 队伍相关功能列表

## 队伍建立

在平台建立一只队伍，可以包含多名成员。

需要采集的数据：

* 创建者，实名认证，每个创建者只能创建1支队伍
* 手机上传的照片，文件大小，扩展名，图片尺寸
* 队伍名称
* 队伍简介

在用户提交队伍建立的请求后，将由WEB控制台端进行审核。

队伍建立请求在指定时间内需限定次数，如 24小时内最多请求1次，需要在WEB控制台端进行配置。

队伍建立后7天内，队内成员数量必须保持队伍人数最低下限，如果人员不足超过3天，队伍将自动解散。

队伍将由等级制度，不同等级的队伍，将有不同的人数最低下限和最高上限。

队伍的创建者将担任“队伍经理”一职。

## 队伍解散

队伍经理可以申请解散队伍。

需要采集的数据：

* 创建者，实名认证
* 解散的理由

在用户提交队伍解散的请求72小时内，将由队内其余成员进行审核。

队伍解散请求在指定时间内需限定次数，如 24小时内最多请求1次，需要在WEB控制台端进行配置。

队伍解散后，队内所有队员与车队的关系将解除。

## 队伍解散审核

队内成员在队伍经理提交解散队伍的请求72小时内，可以各自拒绝或接受队伍的解散。

有超过60%队员拒绝解散的请求时，该请求将被拒绝。

第一个拒绝的队员将成为新的队伍经理。期间接受请求的队员和队伍经理与车队的关系将解除。

## 队员招募

队伍经理可以发布招募队员的公告。

需要采集的数据：

* 招募队员的声明
* 招募的开始时间
* 招募的结束时间

在用户提交招募队员的请求后，将由WEB控制台端进行审核。

审核通过后，在招募队员的时间段内，已通过实名认证的用户将可以通过搜索功能，搜索到招募请求。

当队伍人数低于人数最低下限时，将自动发布队员招募的请求，时限未即刻起3天，如果到期人数仍未满足需求，则队伍将自动解散。

## 申请加入

用户可以通过队伍招募的公告，申请加入某个队伍，允许同时向3支队伍发起加入的请求。

需要采集的数据：

* 申请加入队伍的文字说明

在用户提交加入队伍的申请后，将由队伍经理进行审核。

审核通过后，该用户将加入本队伍，同时申请加入其他队伍的请求将自动关闭。

审核拒绝后，用户需要在24小时后才可以向这个队伍再次发送申请加入的请求。

如请求在24小时内未被通过或拒绝，也将认同为被拒绝。

队伍申请加入的请求在指定时间内需限定次数，如 24小时内最多请求3次，需要在WEB控制台端进行配置。

## 队员邀请

队伍经理可通过搜索功能，搜索到某个已通过实名认证但是未加入队伍的用户，并向其发送邀请加入队伍的请求。

需要采集的数据：

* 邀请加入队伍的文字说明

在创建者提交邀请后，将由被邀请的队员进行审核。

审核通过后，该用户将加入本队伍，同时其他队伍向他发送的邀请将自动关闭。

审核拒绝后，邀请者需要在24小时候后才可以向这歌队员再次发送邀请加入队伍的请求。

如果请求在48小时内未被通过或拒绝，也将认同为被拒绝。

## 队员移除

队伍经理可以移除某个队员。队员与该队伍的关系将即刻被解除。

队员被移除后，在7天内不可申请加入该队伍。该队伍在3天内不可邀请该队员加入。

## 队伍退出

队员可以申请退出队伍。队员与队伍的关系将即刻被解除。

队员退出后，在7天内不可申请加入该队伍。该队伍在3天内不可邀请该队员加入。

# 报名比赛相关功能列表

比赛将分“赛制”。

“赛制”是一系列比赛的集合。以下的说明将均基于同一“赛制”内。

“赛制”内将区分不同的“赛段”。

“赛段”是某个集中的比赛日。

“赛段”内将取本不同的“组别”。

“组别”是赛段内并列但不允许重叠的比赛集合。

“组别”中将区分不同的“赛程”。

“赛程”是组别内并列且可同时参加的比赛。

如“HEROS联赛”为“赛制”，“第一站 嘉定新城站”为“赛段”，“精英组”为“组别”，“个人计时赛”、“团队计时赛”和“大组赛”为“赛程”。

## 报名比赛

### 队伍报名

队伍经理可以通过搜索功能，搜索到正在开放报名的赛程列表。

队伍经理可以申请以队伍方式报名参加某个允许队伍报名的赛程。

队伍经理将多选数名选手参加该组别，且人数将不得低于该组别队伍报名的最低人数，不得高于该组别队伍报名的最高人数。

每个选手在一年中，将只能在同一赛制下，参加同一组别的比赛。

报名请求发出后48小时内，将由WEB控制台端对报名请求进行审核。

在审核被通过或拒绝前，队伍经理将可以修改参赛队员名单，但是人数将不得低于该组别队伍报名的最低人数，不得高于该组别队伍报名的最高人数。

如果超过48小时请求未审核通过，则认同为被拒绝。

审核拒绝后，将不可对该赛程再次申请报名。

审核通过后24小时内，队伍经理需要在比赛开始前24小时，将对该请求根据参赛人数进行付款操作。

如超过付款时限，报名请求将认同为被拒绝。

报名成功的选手，将可以在比赛前，自愿填写打算用于该赛程的器材列表。

### 个人报名

通过实名认证的用户可以通过搜索功能，搜索到正在开放报名的赛程列表。

用户可以申请以个人方式报名参加某个允许个人报名的赛程。

报名请求发出后48小时内，将由WEB控制台端对报名请求进行审核。

如果超过48小时请求未审核通过，则认同为被拒绝。

审核拒绝后，将不可对该赛程再次申请报名。

审核通过后24小时内，用户需要在比赛开始前24小时，进行付款操作。

如超过付款时限，报名请求将认同为被拒绝。

报名成功的选手，将可以在比赛前，自愿填写打算用于该赛程的器材列表。