

B 课堂软件需求说明书

组长：于德强

组员：杨华鹏

袁湘敏

吕顺

1 引言	3
1.1 编写目的.....	3
1.2 背景.....	3
1.3 术语定义.....	3
2 任务概述	3
2.1 目标.....	3
2.2 用户的特点.....	3
2.3 假定和约束.....	3
3 需求规定	4
3.1 对功能的规定.....	4
3.2 对性能的规定.....	6
3.2.1 时间特性要求.....	6
3.2.2 灵活性.....	6
4 运行环境规定	6
4.1 设备.....	6
4.2 支持软件.....	6
4.3 接口.....	7

1 引言

1.1 编写目的

本说明书目的在于明确说明系统需求，界定系统实现功能的范围，指导系统设计以及编码。

本说明书的预期读者为：用户、项目组成员。

1.2 背景

- a. 拟开发的软件系统的名称为：**B 课堂**
- b. 本项目的提出者为我们的小组成员**吕顺**，由我们小组成员共同开发。目标用户为在校大学生。
- c. 本系统为一个独立运行的系统，暂不考虑和其它系统的连接关系。

1.3 术语定义

【弹幕】 指直接显现在视频上的评论，是观看视频的人发送的简短评论。在这个项目里，是指上课（或听讲座）的学生通过发送简短评论到投影仪上与老师进行互动。

2 任务概述

2.1 目标

本项目旨在建立一套简单、方便师生使用的课堂信息交流系统。
本软件将作为一款独立的软件。

2.2 用户的特点

用户是在校大学生和老师。

在校大学生：能够熟练使用智能手机；喜欢追求新鲜事物，能够接受弹幕这种新形式的信息交流系统。

老师：熟悉办公软件。

2.3 假定和约束

由于暑假期间小组成员都有实习，这在很大程度上制约了我们小组成员之间的沟通。

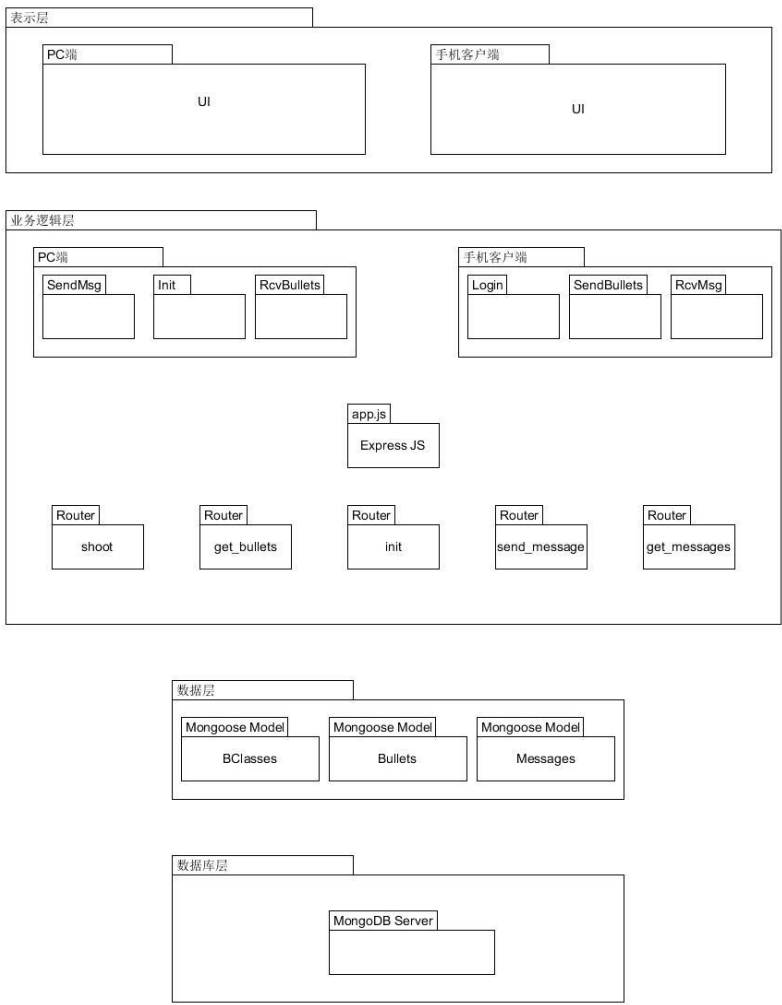
3 需求规定

3.1 对功能的规定

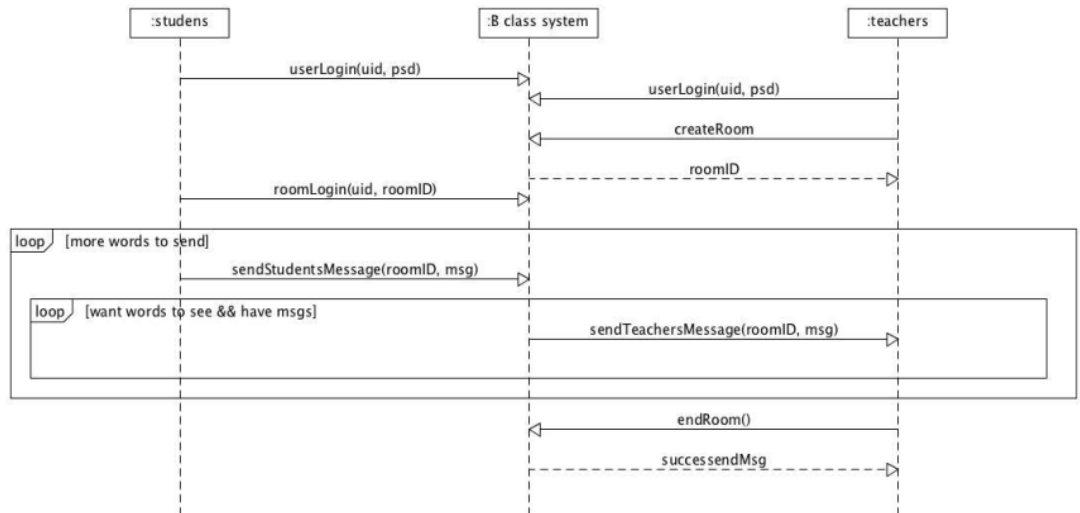
3.1.1 系统范围

学生可以通过该系统向老师发送提问，或对老师的授课进行评价。
老师可以通过该系统向学生发起统计信息。

3.1.2 系统体系结构

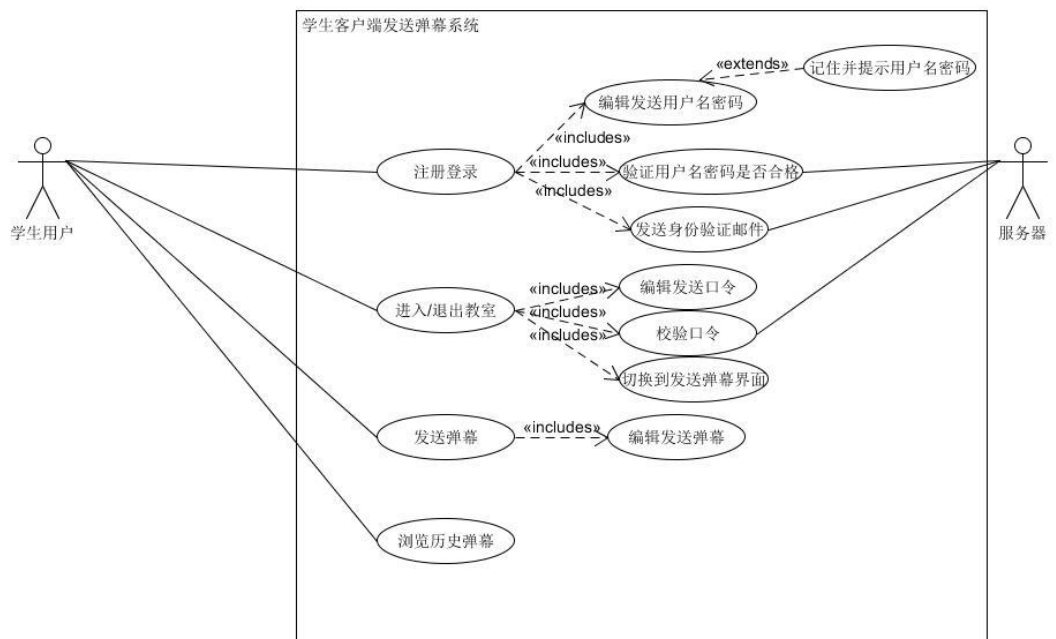


3.1.3 系统顺序图

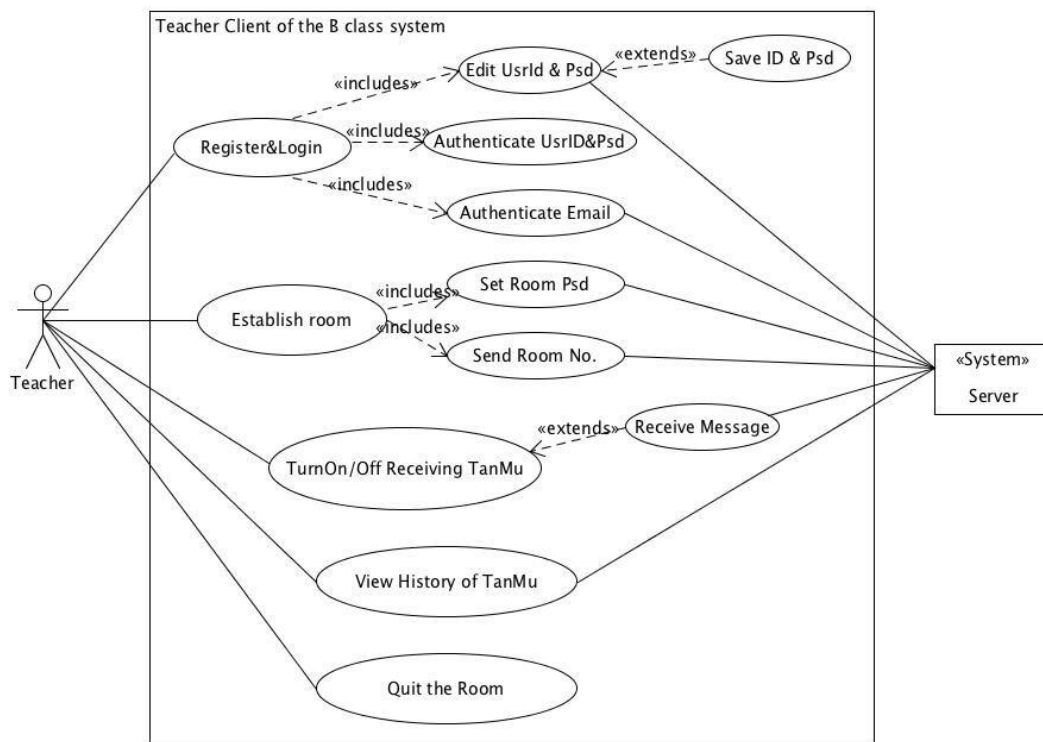


3.1.4 具体功能需求（用例图）

学生客户端发送弹幕用例图



教师客户端接收弹幕用例图



3.2 对性能的规定

3.2.1 时间特性要求

更新处理时间：当桌面端开启弹幕的时候，需要不断轮询。

3.2.2 灵活性

运行环境：桌面客户端理论上可在任何搭载 Java 环境的系统上运行、

4 运行环境规定

4.1 设备

PC 机、Android 手机

4.2 支持软件

服务器：Linux OS

桌面端: Windows 7/8/8.1

手机端: Android OS 4.0 以上

Java 环境: 1.6 以上

4.3 接口

通讯协议: Http、JSON