|  |  |
| --- | --- |
| 描述项 | 说明 |
| 用例名称 | 添加好友 |
| 用例编号【可选】 |  |
| 用例描述 | 普通用户登录系统后，可以添加好友。 |
| 参与者 | 普通用户 |
| 优先级【可选】 |  |
| 状态【可选】 |  |
| 前置条件 | 用户已登录 |
| 后置条件 |  |
| 基本操作流程 | 1. 用户点击“添加好友”按钮，进入到添加好友页面。 2. 通过昵称搜索好友，点击“添加”给该用户发送添加好友请求，提示请求发送成功/失败。 |
| 备选操作流程 | 2a.【发送好友申请失败】系统提示“发送好友申请失败！”，回到流程1，普通用户继续点击“添加”。 |
| 被泛化的用例【可选】 |  |
| 被包含的用例【可选】 |  |
| 被扩展的用例【可选】 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 描述项 | 说明 |
| 用例名称 | 删除好友 |
| 用例编号【可选】 |  |
| 用例描述 | 普通用户登录系统后，可以删除好友。 |
| 参与者 | 普通用户 |
| 优先级【可选】 |  |
| 状态【可选】 |  |
| 前置条件 | 用户已登录 |
| 后置条件 |  |
| 基本操作流程 | 1. 普通用户在好友列表中点击“好友头像”进入到该好友信息页面。 2. 点击“删除”按钮删除该好友。 |
| 备选操作流程 |  |
| 被泛化的用例【可选】 |  |
| 被包含的用例【可选】 |  |
| 被扩展的用例【可选】 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 描述项 | 说明 |
| 用例名称 | 好友申请 |
| 用例编号【可选】 |  |
| 用例描述 | 普通用户登录系统后，可以同意好友申请。 |
| 参与者 | 普通用户 |
| 优先级【可选】 |  |
| 状态【可选】 |  |
| 前置条件 | 用户已登录 |
| 后置条件 |  |
| 基本操作流程 | 1. 普通用户接受到其他普通用户的好友申请，选择好友分组。 2. 点击“同意”添加好友成功，点击“拒绝”拒绝该用户的好友添加申请。 |
| 备选操作流程 |  |
| 被泛化的用例【可选】 |  |
| 被包含的用例【可选】 |  |
| 被扩展的用例【可选】 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 描述项 | 说明 |
| 用例名称 | 好友备注 |
| 用例编号【可选】 |  |
| 用例描述 | 普通用户登录系统后，可以修改好友备注。 |
| 参与者 | 普通用户 |
| 优先级【可选】 |  |
| 状态【可选】 |  |
| 前置条件 | 用户已登录 |
| 后置条件 |  |
| 基本操作流程 | 1. 普通用户在好友列表中点击“好友头像”进入到该好友信息页面。 2. 点击“备注”，输入好友备注。 3. 点击“确定”，好友备注修改成功，点击“取消”，返回该好友信息页面。 |
| 备选操作流程 |  |
| 被泛化的用例【可选】 |  |
| 被包含的用例【可选】 |  |
| 被扩展的用例【可选】 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 描述项 | 说明 |
| 用例名称 | 搜索用户/好友 |
| 用例编号【可选】 |  |
| 用例描述 | 普通用户登录系统后，可以搜索好友。 |
| 参与者 | 普通用户 |
| 优先级【可选】 |  |
| 状态【可选】 |  |
| 前置条件 | 用户已登录 |
| 后置条件 |  |
| 基本操作流程 | 1. 普通用户点击好友列表顶部的“搜索框”。 2. 输入用户/好友的昵称。 3. 点击“搜索”在服务器中检索该用户，若该用户存在，则反馈到搜索列表中，若不存在，提示“该用户不存在！”。 |
| 备选操作流程 |  |
| 被泛化的用例【可选】 |  |
| 被包含的用例【可选】 |  |
| 被扩展的用例【可选】 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 描述项 | 说明 |
| 用例名称 | 好友私聊 |
| 用例编号【可选】 |  |
| 用例描述 | 普通用户登录系统后，可以私聊好友。 |
| 参与者 | 普通用户 |
| 优先级【可选】 |  |
| 状态【可选】 |  |
| 前置条件 | 用户已登录 |
| 后置条件 |  |
| 基本操作流程 | 1. 普通用户在好友列表中选择一名好友，点击该好友所在的项进入到好友聊天界面。 2. 编辑框中可输入要发送的内容，点击“发送”发送信息，若编辑框为空，点击“发送”不做任何反应。 3. 点击“+”符号可以发送图片，地理位置。 |
| 备选操作流程 |  |
| 被泛化的用例【可选】 |  |
| 被包含的用例【可选】 |  |
| 被扩展的用例【可选】 |  |