|  |  |
| --- | --- |
| 分工 | 描述 |
|  | 1）可获得每个餐厅的菜色介绍，包括价格、图片介绍、人员评价、口味分类、适合搭配、忌搭配、卡路里、不适合人群、特别注意等。 |
| 2）可及时了解每个餐厅人数情况。 |
| 3）用户可通过多种途径记录下自己的就餐情况，应用可通过这些数据改进对用户推荐时的准确性。 |
| 4）根据用户个人情况和餐厅情况推荐适合餐厅和菜品。参考的个人情况包括就餐时间、就餐地点、口味偏好、忌口、常去地点、个性需求（减肥、健身）等；餐厅情况包括当日人数、当日特色菜、餐厅评价等。 |
| 5）提供搜索功能，可以根据菜名，口味，偏好等关键内容进行搜索。 |
| 6）提供提前预定服务和外卖服务。其中提前预定服务可以教师优先、活跃用户优先等方式来提供；外卖服务会适当裁剪，避开与专业外卖应用的竞争冲突。并与之配套便捷的在线支付功能。 |
| 7）提供老朋友、同乡人之间的约餐服务，提供陌生人之间的拼餐业务。通过一定的奖惩措施保障用户的正常体验。 |
| 8）用户就餐后，可对当日就餐餐厅或菜品提出评价和意见，评价讲提供给其他用户作为选择餐厅的参考，意见将提供给餐厅以作为改进的参考。 |
| 9）应用能够提供增值服务和植入软性广告等，保证应用的收益。 |
| 10）在用户选定就餐餐厅后能够向其推荐周边商家（超市等） |
| 11）满足用户动手欲，提供某些方便美味的菜品制作过程食谱等。 |
| 可用性 | 1）界面美观，操作简单。 |
| 2）可对不同的用户做出更为准确的推荐 |
| 3）能够方便的进行已就餐菜色的录入 |
| 4）能够提供一定的奖励措施保障用户的粘性（上传、评价），提出一定的惩罚措施维护用户的正常可用性（拼餐、约餐）。 |
| 5）关于人数实时记录，提供用户奖励措施和与餐厅官方进行合作两种方式完成。 |
| 性能 | 1）能够保证大量用户同时访问，考虑到就餐是一个和时间关系密切的用户行为，所以在某些特定时段的并发数会大大提高，所以需求至少保证500人的用户并发数。 |
| 2）所有的餐厅数据更新应该能够保证在1-5分钟的周期。 |
| 3）应用界面的所有操作响应时间都需要保证在10s以下。 |
| 安全性 | 1）用户的个人数据不会被泄漏（拼餐）。 |
| 2）保证商家不会出现恶意刷单等恶性竞争行为。 |
| 3）对于普遍的网络攻击、木马攻击、网上诈骗、假应用等能够做出有效的防御措施。 |
| 可靠性 | 1）应用可被科学评估所需时间、可被正常交付。 |
| 2）应用可在进入市场之后能够面对新功能保证良好的可扩展性。 |
| 3）对于新出现的bug和问题，应用应该能够方便进行修复。 |

1. 展示餐厅
   1. 餐厅列表
   2. 餐厅详情页
   3. 餐厅的评论
   4. 餐厅目前就餐的人数
2. 搜索（结果是餐厅列表）
   1. 根据关键字呈现搜索结果
3. 推荐
   1. 根据你录入的信息推荐
      1. 就是用餐的时间
      2. 口味
      3. 预期消费
      4. 地理位置
      5. 就餐人数
   2. 根据你以往的评价历史推荐
   3. 根据餐厅的人数，星级，离你的远近，
4. 账号系统
5. 初次登陆的时候，需要输入基本信息
   1. 你的口味
      1. 辣，甜，中等
      2. 禁忌
   2. 消费区间

Web来做demo。

设计，编写。

刘凡：信息收集

餐厅的名字，照片，特色介绍。价格区间，一周

老付：文档编写。

丁希金：设计，一周

吕劼：demo编写，两周

第一周： 收集信息，UI设计，文档编写

第二周：代码编写

第三周：调试