**典型用户的内容：**

|  |  |
| --- | --- |
| 姓名 | 李明 |
| 年龄 | 20 |
| 收入 | 500左右/月 |
| 知识层次和能力 | 本科，每天和电脑、代码、PS打交道 |
| 生活／工作情况 | 大学在读，空余时间做做简单的兼职 |
| 用户的偏好 | 玩游戏上网，但不喜欢需要花大量的时间精力的游戏，轻度娱乐 |
| 动机  目的  困难 | 临近考试周，一直忙于复习，难免有些枯燥，想找些方式放松下，不让自己紧张，但也强忍不玩农药，怕自己控制不住自己，自控能力有限，想借不容易上瘾的游戏娱乐下 |
| 典型场景 | 匆忙事务之后想稍微放松的闲暇之余 |
| 用户比例 | 87.5% |
| 使用本软件／服务的环境 | 只需要电脑登录上指定网址下载安装该游戏，即可在办公室／家里／沙发／床上／公共汽车／地铁等场所稍作娱乐放松 |

**2、典型场景**

场景：复习计划中问难：靠前压力大，容易紧张，需要稍作排遣

背景

1.） 典型用户：李明

2.） 用户的需求／迫切需要解决的问题

       a.）李明：考前压力大，需要一定放松；

       b.）李明：自控能力有限，有过“前科”：在寝室复习，不幸被室友拉去农药吃鸡开黑，打了半天不仅没有上分，还掉分掉段心情变差，考试计划也被耽搁，现在担心自己玩游戏的话容易上瘾，浪费时间；

       c.）李明：属于宅，不太喜欢外出打球跑步运动。

3.） 假设：

       a.）考前得到适度的娱乐放松

       a.）不上瘾，轻度适度娱乐，不耽误复习

1. ） 场景文字描述：

李明在图书馆自习室连续复习了数小时，有点疲劳枯燥，想提高下自己效率。他先根据信息登录github网址，进入某某的博客园，下载《战机传说》文件，无需解压，打开即可开始游戏，作为一款躲避游戏（目前游戏仍在更新，难度新颖都将进一步提升），不易上瘾，也能简单地得到放松，提高学习效率

|  |  |
| --- | --- |
| 文档编号 | ----- |
| 版本号 | V1.3 |
| 版本日期 | 2018/6/28 |
| 文件名 | 战机传说典型用户及场景文档 |
| 作者 | 王理祥 |