**可用性场景：**

**刺激源：**系统内部、系统外部。

**刺激： 疏忽。**社交系统网站未能对某个输入做出响应。

**崩溃。**当同时有大量用户访问网站时，服务器可能崩溃。

**时间。**系统响应的时间是用户所无法忍受的。

**响应。**网站做出了一个不正确的相应，例如在申请账号的时候提示验证码不正确等。

**制品：** 整个社交网站。

**环境：** 系统正常运行。

**响应：** 当系统出现故障，例如过量的用户访问网站导致服务器崩溃时，要能够提示用户服务器不可用，并通知操作人员进行维护。

**响应度量：** 当系统出现故障时，能确保在一个小时之内解决故障。

**可修改性场景：**

**刺激源：**系统开发人员。

**刺激：** 修改的内容，新增加或删除的功能，提高系统的质量等。例如社交网站我们加入收听电台的功能。

**制品：** 新增加系统的功能。

**环境：** 当外部需求变更时，例如通过市场调研发现电台有市场价值时。

**响应：** 确保修改不会出现故障，不会影响其他功能等。

**响应度量：** 修改所耗费的成本，如时间，资金以及对其他质量属性造成的影响等。

**性能场景：**

**刺激源：**用户集合。

**刺激：** 用户访问社交网站。

**制品：** 系统的服务。

**环境：** 系统处于正常工作模式。

**响应：** 许多用户同时访问服务器。

**响应度量：** 用户的访问请求需在10秒内处理完成。

**安全性：**

**刺激源：**攻击源，可能是人，也可能是其他系统。

**刺激：** 对系统进行攻击，如黑客修改服务器数据等。

**制品：** 系统的服务或者系统的数据。

**环境：** 在线或离线。

**响应：** 允许合法用户访问和修改敏感数据，拒绝非法用户执行类似操作。

**响应度量：** 当敏感数据被非法篡改时有能力在短时间内恢复数据并维持网站的正常运行。

**可测试性：**

**刺激源：**开发测试人员，验收人员，系统用户。

**刺激：** 系统分析、架构、设计文档以及所交付的系统。

**制品：** 需要测试的对象，可能是一段代码或者整个系统。

**环境：** 开发时、设计时编译时或者部署时。

**响应：** 控制系统以执行所期望的测试。

**响应度量：** 在某些测试中执行语句的百分比，最长测试链的长度以及对发现额外的缺陷的可能性估计。

**易用性：**

**刺激源：**最终用户。

**刺激：** 最终用户想有效地使用系统。

**制品：**整个系统。

**环境：** 系统运行时。

**响应：** 为用户提供所需要的特性。

**响应度量：** 错误的数量，所解决问题的数量，用户的满意度等。