

# 修己 (SelfTao) 修仙风自律小程序需求文档

## 一、文档说明

本需求文档为「修己 (SelfTao)」修仙风自律小程序的核心需求定义，明确了项目定位、功能范围与非功能约束，作为后续设计、开发、测试的核心依据。

## 二、项目概述

### 2.1 核心价值

以修仙升级的沉浸感为驱动，通过可视化的进度反馈与趣味化的交互设计，帮助 12-30 岁的年轻学习群体建立长期自律习惯，持续提升自我。

### 2.2 目标用户

**核心用户：**12-30 岁学生、职场新人，有明确自我提升需求（如备考、学习新技能、培养习惯），但缺乏坚持动力与可视化进度反馈的群体。

**扩展用户：**对修仙主题感兴趣、希望通过趣味工具管理自律行为的泛年轻用户。

### 2.3 解决的核心痛点

- ✓ 缺乏可视化的自律进度反馈，无法直观感知自我提升的积累过程。
- ✓ 传统打卡工具趣味性不足，难以长期坚持。
- ✓ 不良行为的约束机制缺失，缺乏反向激励。

# 三、核心功能需求

## 3.1 模块 1：修炼（打卡）系统

功能点	详细需求
日历打卡印记	<ul style="list-style-type: none"><li>- 以日历形式展示每日打卡状态，不同类型的打卡对应不同样式的修仙风印记（如修炼为「真气印记」、历练为「悟道印记」）。</li><li>- 已完成历练的日期，在日历上显示「编辑」按钮，支持修改已有历练内容；未完成历练的日期及未来日期不可添加历练。</li></ul>
修炼打卡	<ul style="list-style-type: none"><li>- 每日仅可点击「修炼」按钮 1 次，点击后直接增加少量灵气值（如 +10 点），并在日历上生成「修炼印记」。</li><li>- 连续打卡可触发额外灵气奖励（如连续 7 天 +20 点、连续 30 天 +50 点）。</li></ul>
历练打卡	<ul style="list-style-type: none"><li>- 用户需输入当日完成的提升行为（如「学习编程 2 小时」「阅读 1 章书籍」），提交后获得较多灵气值（如 +50 点），并在日历上生成「历练印记」。</li><li>- 仅支持修改已完成历练的日期内容，不可回溯修改未添加历练的历史日期或未来日期。</li></ul>

## 3.2 模块 2：心魔系统

功能点	详细需求
心魔激活与配置	<ul style="list-style-type: none"><li>- 用户可在心魔界面选择激活对应不良嗜好的「心魔」（如「拖延心魔」「刷手机心魔」）。</li><li>- 支持自定义心魔初始值、每日积累速度（如未点击「镇压心魔」则每日 +10 点）、自动衰减速度（如每日未触发积累则 -5 点）。</li></ul>
心魔镇压机制	<ul style="list-style-type: none"><li>- 激活心魔后，用户每日需点击「镇压心魔」按钮，否则当日自动积累心魔值。</li><li>- 心魔值达到临界点（如≥80）时，触发警告提示，并扣除一定灵气值（如 -30 点）。</li><li>- 心魔值归零后，自动清除该心魔，并奖励大量灵气值（如 +200 点）。</li></ul>
心魔遗忘功能	用户可主动选择「遗忘心魔」，直接清除已激活的心魔，无额外奖励或惩罚。

### 3.3 模块 3：个人属性系统

功能点	详细需求
灵气值体系	<ul style="list-style-type: none"><li>- 灵气值为用户自律行为的核心量化指标，通过修炼、历练、完成宗门任务等方式获取。</li><li>- 灵气值对应修仙境界，共 8 个阶段：炼气 → 筑基 → 结丹 → 元婴 → 化神 → 炼虚 → 合体 → 大乘</li><li>- 境界升级条件：灵气值达到对应阈值（如炼气→筑基需 100 点，筑基→结丹需 500 点），升级时触发「突破」动画与提示。</li></ul>
心魔值体系	<ul style="list-style-type: none"><li>- 心魔值为用户不自律行为的量化指标，通过未镇压心魔积累。</li><li>- 心魔值<math>\geq 50</math> 时触发「心魔滋生」警告；<math>\geq 80</math> 时触发「心魔反噬」，自动扣除灵气值。</li><li>- 心魔值仅可通过每日自动衰减或镇压心魔降低，不可通过其他行为直接清除。</li></ul>

### 3.4 模块 4：宗门系统（后期迭代功能）

功能点	详细需求
宗门创建与入宗	<ul style="list-style-type: none"><li>- 邀请他人的同时创建宗门，创建需至少 2 人参与，成员上限暂不限制。</li><li>- 成员可邀请新用户入宗，宗主可审核入宗申请。</li></ul>
宗规展示	宗规为纯文本内容，仅作为宗门对外、对内的展示信息，无实际功能约束。
宗门任务	宗主可发布宗门任务，任务周期最少为 1 天，成员完成任务后获得额外灵气值奖励。
宗门战斗	定期触发宗门战，对比双方成员在指定周期内的灵气增长平均值，获胜宗门增加名誉值，失败宗门减少名誉值。
宗门榜	根据宗门名誉值进行排名，展示全平台宗门的排名与名誉值情况。

## 四、非功能需求

### 4.1 性能需求

- 小程序首页加载时间  $\leq 2$  秒，打卡提交后反馈时间  $\leq 1$  秒。

- 单用户每日操作（打卡、镇压心魔等）的并发处理无延迟。

## 4.2 数据安全需求

- 用户的灵气值、心魔值、打卡记录等核心数据需在后端加密存储，避免数据泄露。
- 支持数据备份与恢复，防止用户数据丢失。

## 4.3 交互体验需求

- 核心操作（如修炼、镇压心魔）需搭配修仙风动画反馈（如灵气流转、心魔消散特效）。
- 界面风格统一为水墨国风，按钮、图标采用修仙主题设计（如「修炼」按钮为「真气运转」样式）。

## 4.4 兼容性需求

适配微信小程序在主流手机型号（iOS 12+、Android 8+）及微信版本（7.0+）上的运行稳定性。

# 五、版本规划

## 5.1 V1.0 核心功能版本（优先开发）

完成「修炼打卡系统」「心魔系统」「个人属性系统」的核心功能。实现日历打卡、灵气值计算、境界升级、心魔镇压等基础交互。

## 5.2 V2.0 扩展功能版本

上线「宗门系统」，包含宗门创建、任务发布、宗门战等功能。优化动画与音效，增强修仙沉浸感。