

编号	需求分类	需求名称	需求描述	输入数据	需求的输入数据概述	处理流程（算法）	输出结果描述	需求实现的优先级
1	信息录入	登录	用户输入用户名和密码，点击确认登陆后，可进入到个人界面	用户名和密码	输入的用户名和密码都为字符串，用户名字符串必须大于等于4，密码长度必须大于等于6. 用户输入已经通过注册的用户名和密码	首先系统提示用户名和密码的输入，用户输入自己的密码账户，如果标志为已注册则进入个人界面，如果用户名或密码无效则提示重新输入	提示登陆成功或用户名密码错误	1
2		注册	用户输入自定义用户名、密码，注册个人账户	用户名和密码	用户输入自定义密码，用户名，输入的用户名和密码都为字符串，用户名字符串必须大于等于4，小于等于12，密码长度必须大于等于6小于等于14. 用户必须输入已经通过注册的用户名和密码	提供用户注册名和密码的输入框，根据注册名生成个人界面。如果注册名和密码不符合规则，则提示注册失败。	提示已注册成功，或者注册失败	1
3		文本录入	用户进入日记板块，可以输入文字，记录信息	相关字符串	用户登录日记界面，点击写日记选项。输入的内容为字符串。	用户点击写日记选项后，在指定文本框中编辑文本内容。	文本被保存，显示在个人界面上	1
4		图片录入	用户进入图片板块，可以载入一张图片	图片	用户进入图片界面，点击插入图片，图片格式必须被sqlite所支持。一次只能操作一张图片。	用户在图形界面中进入相册或相机选项。选择相册则连接到手机相册，选择照相机则打开摄像头。选择完成的图片出现在屏幕上，用户点击确认，则保存该图片。若图片的格式错误，则系统报出错误。	图片被保存，显示在个人界面上	3
5		支出条目录入	用户可以进入账本板块，可以输入支出项目，并保存	支出金额	用户进入账本界面，点击增添新的支出条目。支出金额为一个浮点数，必须大于等于0.0，小于1000000.0;	用户点击增添新的支出条目以后，提供支出类别以供用户选择，或者用户选择自定义项，并编辑新类别。系统提供文本框提示用户输入金额。用户点击保存	支出条目显示在账本中，总金额变少	2
6		收入条目录入	用户可以进入账本板块，可以输入收入项目，并保存	收入金额	用户进入账本界面，点击增添新的收入条目,收入金额为一个浮点数，必须大于等于0.0，小于1000000.0;	用户点击增添新的收入条目以后，提供收入类别以供用户选择，或者用户选择自定义项，并编辑新类别。系统提供文本框提示用户输入金额。用户点击保存	收入条目显示在账本中，总金额变多	2
7		视频录入	用户可以进入视频板块，可以录制一段视频并存储	点击“录制视频”按钮	用户点击视频录制，一次操作只能处理一条视频。且视频大小小于200M。	用户进入视频节目，点击视频录制，系统连接并打开摄像头，摄像完毕后提示用户是否保存，如是则将视频保存至个人界面，否则放弃视频	视频被保存，显示在个人界面上	4
8	信息修改	文本修改	用户在日记板块点击编辑，可以修改已经保存的日记	点击“修改”选项	用户选择一篇日记，点击编辑，编辑的时候使用的是字符串。	用户进入日记界面，点击编辑，日记文本进入可编辑状态，用户编辑修改完点击确定，文本退出编辑态	文本被重新保存	1
9		涂鸦修改	用户进入一个已经存在的涂鸦，点击编辑，可以修改涂鸦	点击“修改选项”	用户选择一幅涂鸦，点击编辑	用户进入涂鸦界面，点击编辑，涂鸦画板进入可编辑状态，用户编辑修改完点击确定，画板退出编辑态	涂鸦被重新保存	

10	信息增添	增添文本	用户在日记板块界面，点击新建，可以新建一个新的空白日记文档	点击“新增”选项	用户点击新建日志，一次只能新增一个新文本。	系统创建一篇空白的日志供用户编写，个人界面创建一条新的日记记录	数据库中新增一条文本记录	1
11		增添图片	用户在图片板块界面，点击增添，可以增添一个新的图片	点击“新增”选项	用户进入图片界面，点击新增图片，此时存储的是图片的存取路径	系统连接并打开摄像头，用户拍摄完后，若点保存，则系统把照片内容保存进数据库系统，并在个人节目新建立一个目录	数据库中新增一条图片记录	3
13		增添收入、支出条目	用户在记账板块界面，点击新收入，可以增添一条新的收入条目并且录入数据	点击“新增”选项	用户进入记账界面，点击新增一条收支记录，点击增添新的条目。金额为一个浮点数，必须大于等于0.0，小于1000000.0；	系统弹出金额输入框，用户输入后，系统将该金额数作为一个新变量存储在数据库内，并在在个人界面显示出来新的收支记录	数据库中新增一条收支记录	2
14		增添视频录入	用户在视频界面，点击新建，可以新录入和导入一条视频资源	点击“新增”选项	用户进入视频界面，点击新拍一条视频	系统连接并打开摄像头，用户录制完后，若点保存，则系统把视频内容保存进数据库系统，并在个人节目新建立一个目录	数据库中新增一条视频记录	4
15	信息删除	文本信息删除	用户在日记板块界面，选择一条日记信息，点击删除，该条日记可以被清除	点击“删除”选项	用户选择一条日记，点击删除，用户此时需要选择一个布尔值“true” or “false” 来确定操作。	系统从数据库中查找找到对应的日记，从数据库中删去该日记，并从个人界面中也将日记删除	数据库中删除一条文本信息	1
16		图片删除	用户在日记板块界面，选择一条图片信息，点击删除，该图片可以被清除	点击“删除”选项	用户选择一条图片，点击删除，用户此时需要选择一个布尔值“true” or “false” 来确定操作。	系统从数据库中找到对应的图片，从数据库中删去该图片，并从个人界面中也将图片删除	数据库中删除一条图片信息	3
17		支出、收入条目删除	用户在日记板块界面，选择一条支出或收入条目，点击删除，该条记录可以被清除	点击“删除”选项	用户选择一条记录，点击删除，用户此时需要选择一个布尔值“true” or “false” 来确定操作。	系统从数据库中找到对应的记录，从数据库中删去该记录，并从个人界面中也将记录删除	数据库中删除一条收支信息	2
18		设置初始金额	用户在记账界面输入一个金额，并且预置成初始金额。	输出初始金额	用户设置初始金额，金额为一个浮点数，必须大于等于0.0，小于1000000.0；	用户输入金额，系统将金额做为变量存储下来，每当用户修改的时候，就修改变量的值，后面功能需要用到初始金额的时候，就引用该变量	初始金额发生改变	2
19		设置预警金额	用户在记账界面输入一个金额，并且预置成预警金额，超过这个金额，系统会做出相应提示	输入预警金额	用户点击设置预警金额，并输入金额。金额为一个浮点数，必须大于等于0.0，小于1000000.0；	用户输入金额，系统将金额做为变量存储下来，每当用户修改的时候，就修改变量的值，后面功能需要用到预警金额的时候，就引用该变量	预警金额发生改变	5

20	信息处理	账本颜色预警	根据金额变化，账本的颜色会不断变化，已达到预警作用	已设置的“预警金额”	用户设置预警金额，金额为一个浮点数，必须大于等于0.0，小于1000000.0；	利用计算的功能，计算出当前金额与预警金额的差比，当前金额达到预警金额的时候账本颜色变为红色	账本颜色发生变化	5
21		账本图表选择	用户在记账板块选择一种图表表示，包括收支平衡图，消费类别比例图等，并选择需制成图标的时间长短	选择图表类型	用户选择图表生成，图表类型有收支平衡图和消费类型比例图。	弹出图表类别如收支平衡图、消费类别比例图，以供用户选择。选择后根据图表类型获取相关数据	系统确定一个图表类型	4
22		数据转换图表	在用户选择好图表类型后，根据收支记录，生成相应图表	点击“图表转换”	用户选择图表类型后，点击生成图表，此时需要选择一个布尔值“true” or “false” 来确定操作。	系统获取当前数据，用计算得出在各个种类消费的总金额，总支出金额和总收入金额，根据用户所选类型生成不同的图表。	生成一个图表	4
23		金额计算	根据用户不断增加的金额记录，进行剩余金额的计算	录入金额	用户设置初始金额及预警金额，用户新增一条支出或收入条目，金额为一个浮点数，必须大于等于0.0，小于1000000.0；	读入用户所输入的初始金额、预警金额及新增的条目，若是支出金额，则用初始金额减去支出金额得出现阶段金额显示在提示框内，如果是收入金额则用初始金额加上收入条目显示在提示框内	金额随着收支发生变化	2
24		白板涂鸦	用户进入白板模块，可以在白板上涂鸦	点击“画图”选项	用户点击涂鸦	软件跳转到涂鸦界面，显示白板，显示画笔功能。	生成一个涂鸦	3
25		涂鸦保存	用户在完成画作以后，点击保存键，可以保存该画作	点击“保存”	用户点击涂鸦保存选项	系统接受操作，保存涂鸦至数据库，然后显示在个人涂鸦界面上	在数据库中保存一条涂鸦记录	3
26		涂鸦撤销	用户在涂鸦过程中，遇到想撤销的操作，点击撤销，即可完成	点击“撤销”	用户在涂鸦界面点击撤销	用户进入涂鸦界面，选择一幅涂鸦，点击撤销后，系统返回上一层状态，消除用户当前画笔状态	涂鸦的前一条记录被撤销	3
27		更新画板	用户需要舍弃旧画板，新开画板，可以选择更新键，画板恢复到初始状态	点击“更新”	用户在涂鸦界面中点击更新	用户进入涂鸦界面，点击更新，系统将清空画板	更新成空白画板	3

