

**wink需求分析规约**

软件工程课程设计



**指导教师：**

**杜庆峰**

**小组成员：**

**1752026 李航**

**1652977 王星洲**

**1650350 乔宇**

**1753499 潘小逸**

**2019-11-9**

目录

[修订历史 2](#_Toc28547978)

[1. 引言 3](#_Toc28547979)

[1.1 项目背景 3](#_Toc28547980)

[1.1.1 背景介绍 3](#_Toc28547981)

[1.1.2 必要性 3](#_Toc28547982)

[1.2 参考资料 3](#_Toc28547983)

[1.3 假定和约束 4](#_Toc28547984)

[1.4 用户特点 4](#_Toc28547985)

[2. 系统概述 4](#_Toc28547986)

[2.1 设备 4](#_Toc28547987)

[2.2 与第三方平台的接口 4](#_Toc28547988)

[2.3 普通接口 4](#_Toc28547989)

[3. 功能需求 4](#_Toc28547990)

[3.1系统范围 4](#_Toc28547991)

[3.2系统总体流程 4](#_Toc28547992)

[3.3系统体系结构 4](#_Toc28547993)

[3.4需求分析 4](#_Toc28547994)

[3.4.1 内容建模+数据建模 4](#_Toc28547995)

[3.4.2 功能建模 5](#_Toc28547996)

[3.4.3 交互建模+行为建模 5](#_Toc28547997)

[3.4.4 配置建模 5](#_Toc28547998)

[3.4.5 导航建模 5](#_Toc28547999)

[4. 非功能需求 5](#_Toc28548000)

[4.1 性能要求 5](#_Toc28548001)

[4.1.1 用户体验 5](#_Toc28548002)

[4.1.2 时间特性要求 5](#_Toc28548003)

[4.1.3 输入输出要求 5](#_Toc28548004)

[4.2 数据管理能力要求 5](#_Toc28548005)

[4.2.1 常量约定 5](#_Toc28548006)

[4.2.2 数据存储要求 5](#_Toc28548007)

[4.2.3 负载 6](#_Toc28548008)

[4.3 安全及保密性要求 6](#_Toc28548009)

[4.3.1 软件使用数据 6](#_Toc28548010)

[4.3.2 用户账号数据 6](#_Toc28548011)

[4.4 灵活性要求 6](#_Toc28548012)

[4.5 其他要求 6](#_Toc28548013)

[4.5.1 可维护性 6](#_Toc28548014)

[4.5.2 灾难恢复 6](#_Toc28548015)

[4.5.3 法律限制 6](#_Toc28548016)

# 修订历史

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编写日期 | SEPG | 版本 | 说明 | 作者 | 评审时间 | 评审人员 | 批准日期 | 签字人员 |
| 2019/11/12 |  | 1.0 | 初稿 | 李航 |  |  |  |  |
| 2019/11/19 |  | 1.2 | 数据建模 | 乔宇 |  |  |  |  |
| 2019/11/26 |  | 1.3 | 数据建模修改，数据存储要求 | 乔宇 |  |  |  |  |
| 2019/12/17 |  | 1.4.1217.alpha | 修改数据建模 | 李航 |  |  |  |  |
| 2019/12/27 |  |  |  |  |  |  |  |  |

# 1. 引言

## 1.1 项目背景

### 1.1.1 背景介绍

互联网技术的不断发展，使得国内拥有的移动终端的用户数量已经远远超过了个人电脑的拥有量，并且目前移动互联网用户数已经超过了宽带上网用户数，据调查，目前有超过60%的人通过手机接入互联网，因此移动互联网这个信息平台也成为各个媒体抢占数据流量的重要入口，而对于新闻媒体来说，这种便捷的信息传输平台为保证新闻时效性提供了更好的技术保障，所以随着移动互联平台成为信息传输和接收的主流渠道平台，各个新闻媒体也开始争抢移动互联网这块蛋糕。所以，在智能手机普及之后，各个新闻网站首先开始推出自己网站的 APP 服务 （Application 第三方智能手机应用程序），随后其他的传统媒体也及时跟进，三联生活周刊等纸媒也迅速推出了自身的 APP 软件。我们正是参考这些软件，制作一款具有特色的全新的新闻APP。

### 1.1.2 必要性

市场上的新闻APP已经五花八门，他们都能看实时新闻、热点消息等。但是有些APP不免具有一些缺点：如有大量的广告，还有一些以“多刷赚钱”为噱头吸引顾客长时间停留在他们的APP中。我们这款APP不仅可以查看实时新闻、评论新闻、查看视频等，还可以就看过的系列新闻、经历的事情或此刻的心情发表专属于自己的动态。在动态圈中，用户可以寻找志同道合的好友，共同探讨新闻。

## 1.2 参考资料

1. Pressman R S. Software Engineering A Practitioner's Approach[M]. Seventh Edition. McGraw- Hill Higher Education, 2008.

## 1.3 假定和约束

**发布时间：**2019年12月27日发布alpha测试版

**android版本要求：**

**开发条件：**成员自备电脑与移动应用，配置开发环境

**经费支持：**无经费支持

**设计成本：**自行承担设计成本

**开发效率：**使用SCRUM敏捷开发模型

## 1.4 用户特点

1. 经常喜欢看新闻的用户

2. 喜欢分享见闻的用户

3. 乐于交友的用户

4. 用户间互动性比较强，会互相评论动态进行讨论

# 2. 系统概述

## 2.1 设备

## 2.2 与第三方平台的接口

## 2.3 普通接口

# 3. 功能需求

## 3.1系统范围

喜欢并常看新闻的人对于一些新闻必定有自己的看法。我们提供了这样一个平台：让看新闻的人能够发表自己的见解，并且，他可以选择关注一些与自己看法相近的人，并对他们感兴趣的话题评论，或者对他们的动态进一步讨论。这样，很多志趣相近的人便走到一起，并有聊不完的新鲜话题。

## 3.2系统总体流程

本系统拥有几个主要的业务流程，包括浏览业务，评论业务，好友管理业务等

## 3.3系统体系结构

## 3.4需求分析

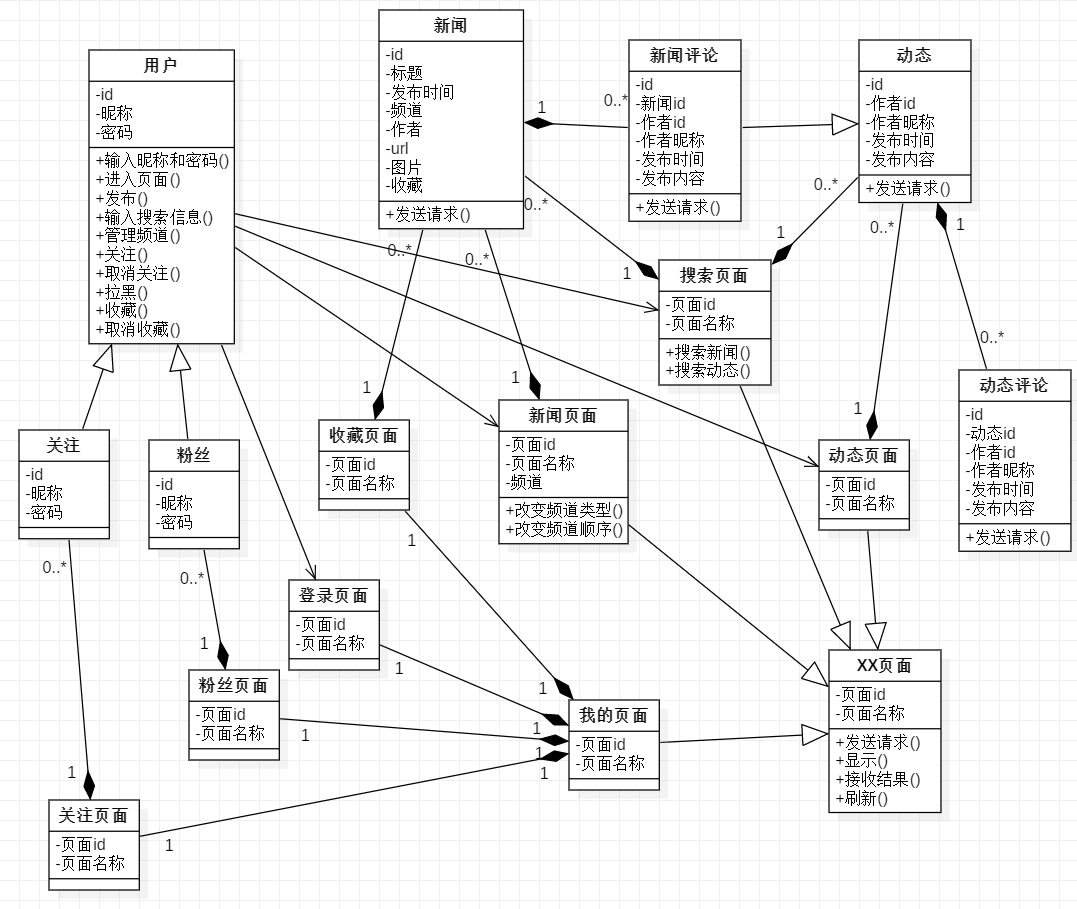
在这一部分，我们将进一步细化需求。…

### 3.4.1 内容建模+数据建模

根据对需求规约中的主要功能需求文字描述的名词/名词词组的提取，我们提取出以下潜在类，并对潜在类接受或拒绝六大特征进行进一步的分析讨论。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 潜在类 | 一般分类 | 处理 |
| 用户 | 角色 | 接受 |
| 关键词 | 事物 | 拒绝 |
| APP | 场地 | 拒绝 |
| 标题 | 事物🡪属性 | 拒绝 |
| 新闻 | 事物 | 接受 |
| 评论 | 事物 | 接受 |
| 页面 | 组织单元 | 接受 |
| 频道/频道栏 | 事物🡪属性/组织单元 | 接受🡪拒绝 |
| 动态 | 事物 | 接受 |
| 关注/粉丝 | 角色 | 接受 |
| 链接 | 事物🡪属性 | 拒绝 |
| 收藏 | 事件🡪属性 | 接受🡪拒绝 |
| 账号 | 事物 | 接受🡪拒绝 |
| 凭证 | 事物 | 拒绝 |
| 昵称 | 属性 | 拒绝 |
| 密码 | 属性 | 拒绝 |

在反复推敲后，我们确认了本应用的分析类：用户、关注、粉丝、新闻、评论、动态、页面等。构建出如下分析类图：



#### 3.4.2.1 用户

编号：AC1

属性：用户ID，昵称，密码。

操作：输入昵称和密码，进入页面，发布，输入搜索信息，管理频道，关注，取消关注，拉黑，收藏，取消收藏。

说明：用户的基本信息，以及一系列基本活动。被关注与粉丝继承，是最基础的角色类。用户的所有属性都是持久的，它存储了注册用户的基本信息。

#### 3.4.2.2 关注

编号：AC2

属性：用户ID，昵称，密码。

说明：用户的一种，关注了之后便成为用户的关注。

#### 3.4.2.3 粉丝

编号：AC3

属性：用户ID，昵称，密码。

说明：用户的一种，关注了用户之后便成为用户的粉丝。

#### 3.4.2.4 新闻

编号：AC4

属性：新闻ID，新闻标题，新闻发布时间，频道，作者，新闻URL，图片地址。

操作：发送请求。

说明：新闻的基本信息。新闻类中所有属性都是持久化的，它负责存储新闻的基本信息。可能要与系统进行一定的交互。

#### 3.4.2.5 新闻评论

编号：AC5

属性：评论ID，新闻ID，作者ID，作者昵称，发布时间，发布内容。

操作：发送请求。

说明：用户对于某一新闻的评论，当然，它也是一条动态。用户对于新闻的评论会自动作为一条动态发表。可能要与系统进行一定的交互。

#### 3.4.2.6 动态

编号：AC6

属性：动态ID，作者ID，作者昵称，发布时间，发布内容。

操作：发送请求。

说明：用户发表的一条动态，用来分享自己的一些看法与总结，并不一定与新闻时事相关。可能要与系统进行一定的交互。

#### 3.4.2.7 动态评论

编号：AC7

属性：评论ID，动态ID，作者ID，作者昵称，发布时间，发布内容。

操作：发送请求。

说明：用户对于某一动态的评论。这与新闻评论不同，动态的评论就只是评论而已。

#### 3.4.2.8 页面

编号：AC8

属性：页面ID，页面名称。

操作：发送请求，显示，接收结果，刷新。

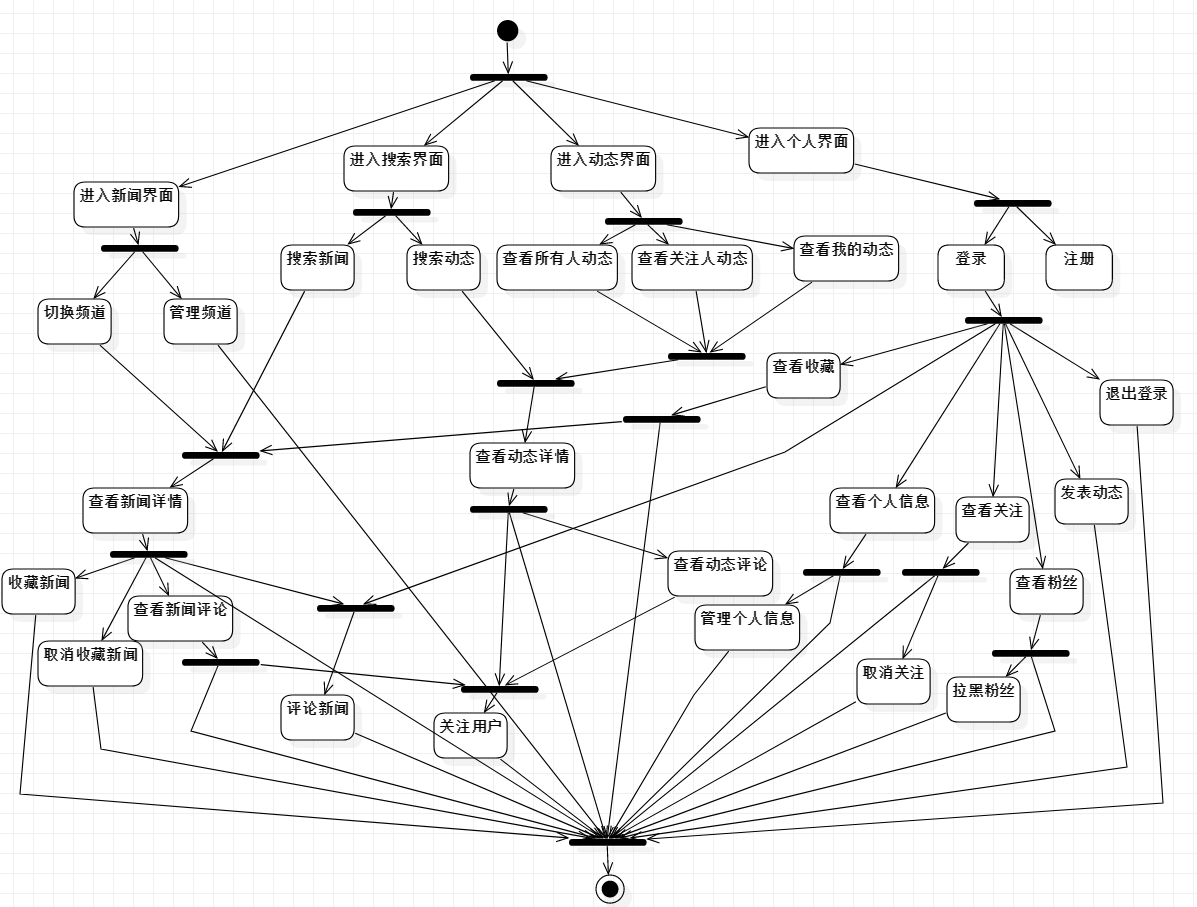
说明：可能是其他分析类或属性的容器，他们必须由页面承载，才能对用户可见。页面是沟通用户、系统与其他分析类的重要桥梁。继承它不同的页面可能有不同的属性和操作。

### 3.4.2 功能建模

基于用例图，对于每一个用例都有一些步骤来实现它。对于这些步骤，我们抽象出一些用例的活动图，对应用的功能进行建模。

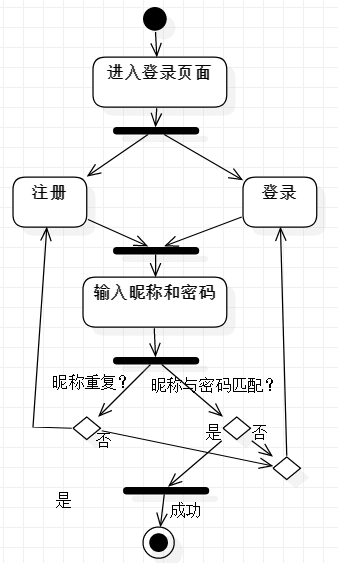
#### 3.4.1.1 系统级活动图

从进入app开始，用户可以进行一系列活动。

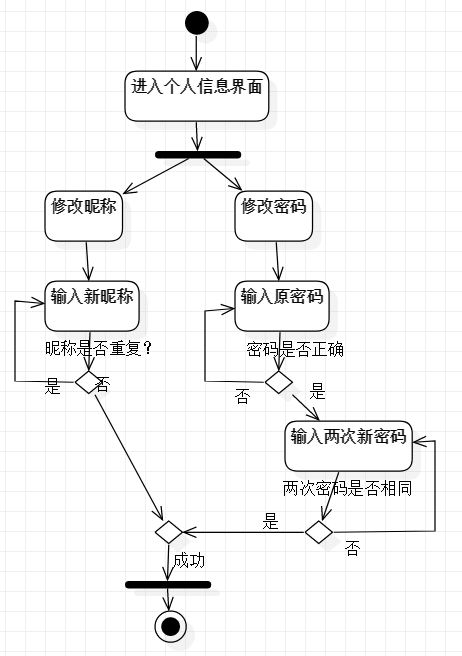


#### 3.4.1.2 账户管理模块

注册/登录：

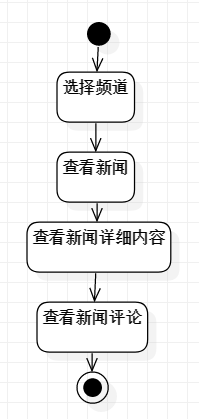


管理个人信息：

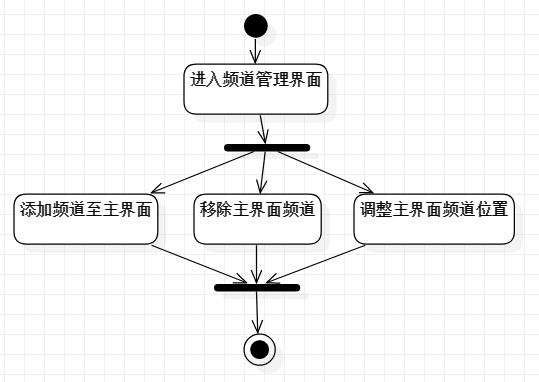


#### 3.4.1.3 浏览模块

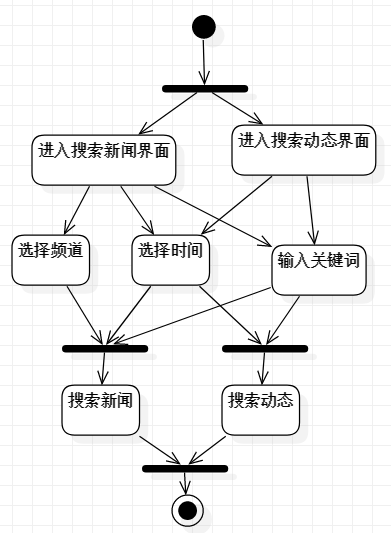
查看新闻/切换频道：



频道管理：

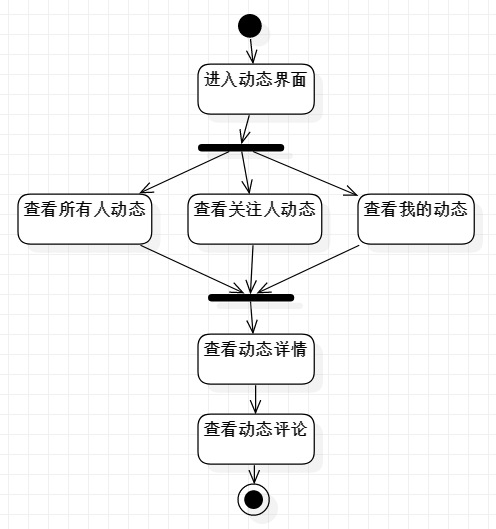


搜索新闻/动态（不可以按照好友搜索动态）：

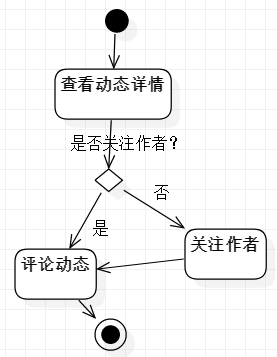


#### 3.4.1.4 社交模块

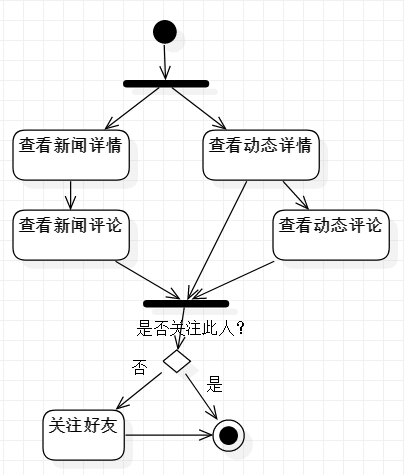
查看动态：



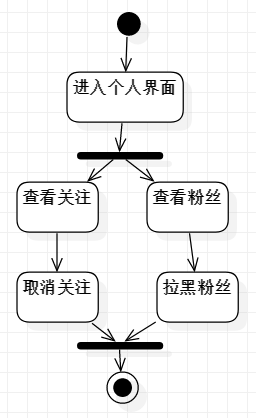
评论动态：



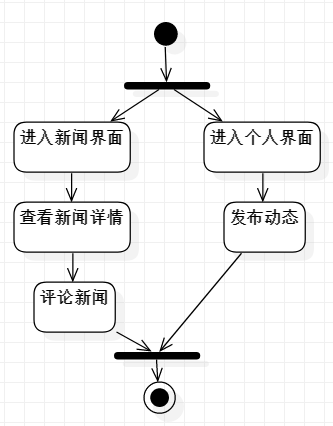
关注好友：



取消关注好友/拉黑粉丝：

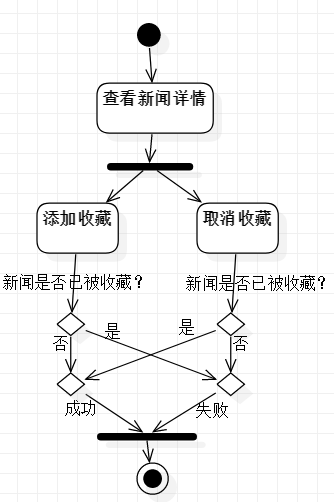


发布动态（评论新闻）：

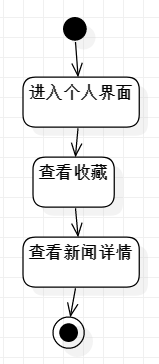


#### 3.4.1.5 个人收藏模块

收藏新闻/取消收藏新闻：



查看收藏：

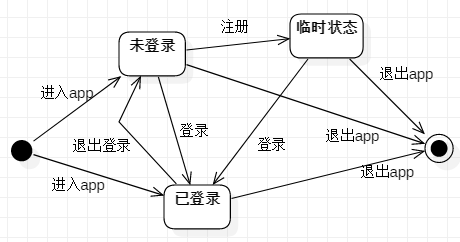


### 3.4.3 交互建模+行为建模

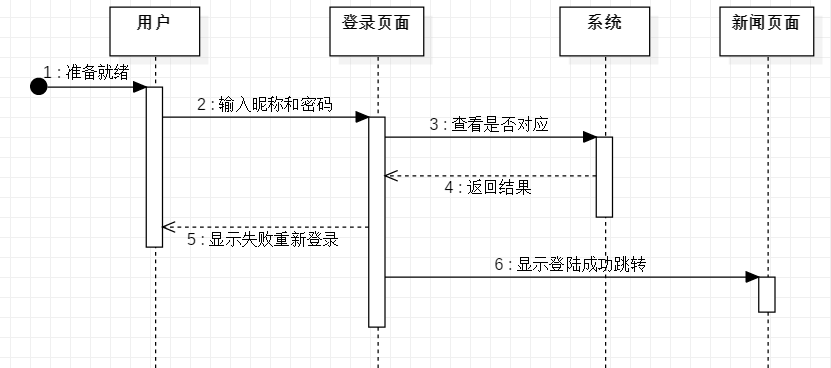
根据用例图和分析类图，我们抽象出一些分析类的状态图和一些用例图的顺序图，用来进一步对于应用的行为进行建模。

#### 3.4.3.1 账户管理模块

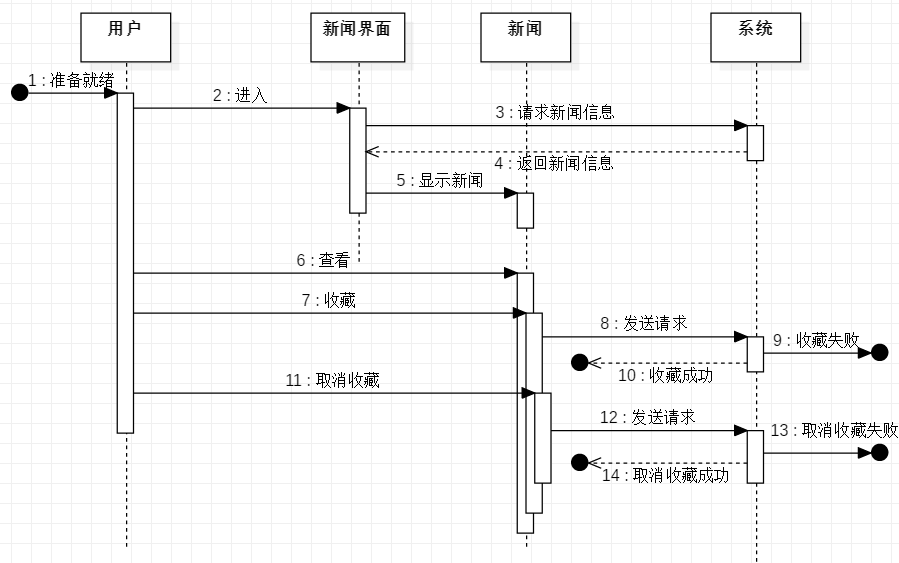
用户状态：



注册/登录流程：



收藏/取消收藏



### 3.4.4 配置建模

### 3.4.5 导航建模

# 4. 非功能需求

## 4.1 性能要求

### 4.1.1 用户体验

本应用是新闻类APP，希望能够获取到最新的新闻，并可以读取新闻的具体内容。对实时性要求比较高，同时在获取新闻时要尽可能快。同时，此APP还要在朋友圈方面做到实时刷新，以便用户在第一时刻了解好友动态。

### 4.1.2 时间特性要求

1. 相应时间：

在网络状况良好的情况下，对于页面的跳转，响应时间应在1~2s，对于朋友圈的动态加载，响应时间应小于1s。

2. 更新处理时间

3. 数据转换时间

4. 界面更新时间

### 4.1.3 输入输出要求

1. 新闻详情

2. 视频详情

3. 朋友圈详情

4. 个人详情

## 4.2 数据管理能力要求

### 4.2.1 常量约定

### 4.2.2 数据存储要求

本应用采用MySQL数据库进行数据的存储，对于应对比较复杂的查询具有优势，但是负载能力不强，为了应对高负载状态台下的运行，本系统数据存储要求如下：

* 数据库采用主从复制，读写分离的方式应对读频率远高于写频率的数据单独存储情况。
* 对于系统中高并发、访问频繁的数据，采用缓存数据库对MySQL进行隔离，防止其崩溃。
* 数据库的备份采用单服务器集中备份的方法，保证数据的安全性和可靠性。

### 4.2.3 负载

## 4.3 安全及保密性要求

### 4.3.1 软件使用数据

### 4.3.2 用户账号数据

## 4.4 灵活性要求

1.

## 4.5 其他要求

### 4.5.1 可维护性

可维护性是指在不影响系统其他部分的情况下修改现有系统功能中问题或缺陷的能力。开发人员创建和设计系统架构时，为了提高系统的可维护性，必须考虑以下几个方面的要素：低 耦合、高内聚合系统文档记录。本系统将采用严格的软件工程的规范进行开发，并采用良好的设计模式保证系统各模块之间的低耦合及模块之间的高内聚。

本系统的所有代码将会被详细注释，对于系统所有代码，我们会生成详尽的技术文档。对于系统开发过程可能出现的报错，我们将以文档的方式详细罗列报错码及对应的报错信息。

### 4.5.2 灾难恢复

### 4.5.3 法律限制