核心场景：

|  |
| --- |
| 场景一：发现美食 |
| 场景用户：自由美食家 |
| 场景描述：自由美食家到达一个美食点，对店美食进行分享。拍照、附上文字、选择食评模板，地理位置，店摊名称后，可选择同步分享到朋友圈、qq等。 |

|  |
| --- |
| 场景二：「寻吃」解答 |
| 场景用户：自由美食家 |
| 场景描述：为「寻吃」贴解答。解答和获取认同，可以提升「美食家」等级。 |

|  |
| --- |
| 场景三：获取打赏 |
| 场景用户：自由美食家 |
| 场景描述：「寻吃」为有偿贴。得到吃货肯定或者逾期而没有打赏出去的由获赞最多的美食家获得打赏。打赏值的多少与「美食家」等级挂钩。 |

|  |
| --- |
| 场景四： 「找吃」 |
| 场景用户： 吃货 |
| 场景描述： 展示店铺，店铺根据美食类型、店铺名称和店铺热度进行搜索；展示新鲜的食评，查看某店铺的的食评和某食评家所写的食评。 |

|  |
| --- |
| 场景五： 发布「寻吃」贴 |
| 场景用户： 吃货、或者店家 |
| 场景描述： 吃货可以简单的「求推荐」；商家可以发布「来品尝」 |

|  |
| --- |
| 场景五-壹： 吃货发布「寻吃」贴 |
| 场景用户： 吃货 |
| 场景描述： 填入目的地，美食类型和设置打赏金额。提前关闭贴 |

|  |
| --- |
| 场景五-贰： 店家发布「寻吃」贴 |
| 场景用户： 店家 |
| 场景描述： 店家可以发布「来品尝」，填入地址，美食，邀请人数，打赏金额 |

|  |
| --- |
| 场景六： 成为一个「美食家」 |
| 场景用户： 吃货 |
| 场景描述： 无需额外注册和填写资料。发布食评即可，获取美食家等级 |

|  |
| --- |
| 场景七： 收赏金 |
| 场景用户： 吃货、或者店家的赏金给自由美食家 |
| 场景描述： 吃货可以「求推荐」；商家可以发布「来品尝」 |

|  |
| --- |
| 场景七-壹： 收赏金 |
| 场景用户： 吃货的打赏 |
| 场景描述：「求推荐」在一定的时限中，选出满意的「推荐」。如此贴未有推荐，赏金沿途返回。如吃货没有在规定时限中进行打赏操作，平台将自动入账到人气旺的推荐 |

|  |
| --- |
| 场景七-贰： 收赏金 |
| 场景用户： 店家的打赏 |
| 场景描述：商家可以发布「来品尝」。设定总赏金与参与邀请人数。规定时间中没有进行打赏操作，自动均分入账。 |

其他场景

|  |
| --- |
| 场景八： 注册/登陆 |
| 场景用户： 所有用户 |
| 场景描述： |

|  |
| --- |
| 场景九： 痕迹管理 |
| 场景用户： 所有用户 |
| 场景描述： |