

1、场景思维

场景是一种将笼统需求明确化的需求刻画技术。

性能、持续可用性、安全性、可扩展性等笼统的非功能需求，通过建立场景来明确，并最终进行设计决策。这是以场景为“跳板”的非功能目标设计思维。

场景应包含5要素：

- 影响来源：来自系统外部或系统内部的触发因素。
- 如何影响：影响来源施加了什么影响。
- 受影响对象：默认的受影响对象为“本系统”。
- 问题或价值：受影响对象因此而出现什么问题，或需要体现什么价值。
- 所处环境：此时，所处的环境或上下文怎样。（可选）

2、场景思维工具

2.1、场景卡

不断如此明确对性能有意义的情况。

场景卡			
If		Then	
大量用户	浏览热门图书	热门图书的页面生成逻辑	重复执行
Context：采用JSP动态生成页面			

2.2、目标-场景-决策表

既可以帮助我们引入新的设计，也可以帮助我们改进老设计。

目标	场景		决策
高性能	查询相关	【Context】采用JSP动态生成页面	热门图书页面HTML静态化
	下单相关		
	综合		

