**信手拈來**

*軟體需求規格書*

組員:  
D0721275 鄧斯漢  
D0721289 關智聰  
D0782838 孫苡菱  
D0782868 張瑋珊  
D0729524 胡凱童  
D0746306 楊珽郁  
  
中 華 民 國 一零八 年 十 月

**功能**

1. **主系統**

功能定義：為一個軟體介面，集結各個系統，讓使用著選擇要使用什麼功能。

輸入：使用者想要瀏覽的功能頁面

輸出：該功能頁面

動作：

1. 介面顯示各種功能選項
2. 使用者點選
3. 使用者進入各系統
4. 使用者使用點選的系統所提供的功能

前置條件：登入後進入首頁，並點選首頁清單上的功能選項。

後置條件：連接至不同的功能系統。

1. **登入登出系統**

功能定義：加入並填入個人的基本資料，並隨時可修改、更動某些資料。

輸入：帳號、密碼

輸出：主系統頁面

動作：

1. 開啟程式並詢問使用者是否有使用過(有無註冊過帳號)
2. 有：登入；無：填寫個人資料(註冊)

前置條件：啟動遊戲與需要輸入正確的個人資料。

後置條件：填入之後才可以進入遊戲。

1. **互動系統**

功能定義：客製化虛擬角色，並能夠

1. 新增或修改角色外表
2. 設定每日任務的內容及發放時間
3. 計算自信心數值
4. 在完成任務後達到標準可以得到獎勵

輸入：掃描使用者的臉製作虛擬人物

輸出：客製化的虛擬人物

動作：

1. 客製化使用者的虛擬人物
2. 系統發放初階任務
3. 任務完成，虛擬人物成長、自信心數值增加，並可累加分數
4. 系統持續發放任務(任務難度越來越高)
5. 當分數達到一定時，可獲得獎勵(改變虛擬人物的外表)

前置條件：欲提升自信心，渴望激發人生鬥志。

後置條件：虛擬人物成長、自信心數值提升、有達成任務可以有獎勵和改變虛擬人物外表。

1. **連線系統**

功能定義：可以跟其他玩家比拚。

輸入：好友帳號

輸出：好友虛擬角色的資料

動作：

1. 選擇欲連線的好友帳號
2. 顯示兩個帳號的信心值和虛擬角色成長度

前置條件：想跟朋友競爭比較信心值和虛擬角色成長度。

後置條件：可以連線比較信心值和虛擬角色成長度

1. **提醒系統**

功能定義：提醒使用者虛擬角色目前有什麼需求，並且提醒記帳(早上、中午、晚上)，如同使用者虛擬角色的貼身助理。

輸入：無

輸出：提醒訊息

動作：

1. 偵測任務是否更新或結束時間是否要到了，和當記帳時間到的時候(三餐飯後)，亦或者是有好友連線請求時
2. 跳出提醒訊息
3. 使用者點選提醒訊息
4. 進入程式並顯示該功能頁面。

前置條件：任務更新或時間快結束、記帳時間、有好友連線請求時。

後置條件：開啟程式的相關功能頁面。

1. **資料庫管理系統**

功能定義：軟體內部的資料全都儲存在這裡(例如：會員資料、虛擬角色資料、記帳資料…等)。

輸入：無

輸出：無

動作：

1. 使用者使用程式
2. 各系統產生需儲存的內部資料
3. 傳送到資料庫
4. 資料庫分類並儲存

前置條件：各個系統產生系統內部資料

後置條件：分類並儲存各種系統內部資料

**功能分配表**

|  |  |
| --- | --- |
| 系統 | 負責人 |
| 主系統 | 張瑋珊 |
| 登入登出系統 | 胡凱童 |
| 互動系統 | 楊珽郁 |
| 連線系統 | 鄧斯漢 |
| 提醒系統 | 孫苡菱 |
| 資料庫管理系統 | 關智聰 |