团队组成和选题情况说明

# 一、团队组成

1. 团队名称

c#c#

2. 团队成员

张智敏 2018302110370

马草原 2018302110150

赵文山 2018302110138

席诺 2018302110142

蒋沁月 2018302110402

# 二、选题情况

1. 项目名称

“逗图”——年轻人的斗图助手【表情包管理系统】

2.NABCD分析

* **N(Need需求)**

斗图是当代年轻人的一种特殊的社交方式，诙谐有趣的表情包能够营造轻松愉悦的聊天氛围，帮助表达难以用文字描述的情感。

作为爱斗图的年轻人，我们在聊天斗图的过程中收藏了很多表情，但这些表情杂乱无章，在聊天时难以快速找到想要的表情。这些表情往往长得很像，在查找时需要用肉眼一个个的筛选，查找难度很大。

* **A(Approach方法)**

开发一款斗图助手，通过多种方式（按系列、类型、使用对象等）对表情进行分类，并为每个表情加上标签，使得用户能通过关键词搜索或者分类推荐找到自己想要的表情。同时建立个人表情库，可以对表情进行增删改查等操作。

* **B(Balance好处)**

1、快速查找表情。

通过本产品可以快速定位想要找的表情，免去了聊天时难于查找表情的痛苦，并使斗图战斗力直线上升。

2、提供丰富的表情包供选择。

斗图助手为用户提供了丰富的表情包库，不用担心社交平台的表情存储空间不足，为斗图提供源源不断的弹药。

3、跨社交平台/账号使用。

在不同的社交平台和社交账号下均可以使用斗图助手，避免了社交平台间的表情差异。

* **C(competition竞争)**

主要竞争对象是QQ、微信等社交平台自带的表情管理系统。

他们的优势：

与QQ、微信等社交平台高度绑定，上手容易。

他们的缺点：

（1）表情包数量多后难以检索查找，几乎不能进行整理分类。

（2）不跨平台，不同软件、同一软件不同账号之间无法互通使用。

（3）存储表情数量有限制。

（4）系统自带表情过于单调，系统推荐的表情不符合年轻人审美。

* **D(Delivery推广)**

产品的目标用户群体是频繁使用社交软件和表情包的网民，而这类网民往往是影响力和传播力较大的用户群体，因此通过互联网的推广是最有效的。由于经费不足，我们无法采用开销巨大的商业化的推广方式，通过博客、微博、开源社区、用户口碑相传等方法是产品快速推广经济有效的方法。

# 三、项目进度安排

1. 功能简述及工作量估计

**主要实现的功能：**

1、表情的增加和删除，表情标签的修改

2、表情的查找（按关键词查找、按分类、按使用对象查找）

3、表情的展示

**工作量估计：**

本组共五人，根据小组成员能力和需求工作量大约需要4周时间完成。

**可能实现的需求集合：**

除上图所示基本需求外，可能实现的需求有： 更加灵活的使用方式（如拖拽添加表情、单击复制表情等）

**主要技术难点：**

* + 图片数据库管理与数据绑定
  + 图片在界面中的布局与展示
  + 文件操作
  + 增删改查功能实现

2.人员分工

人员分工和情况：

|  |  |
| --- | --- |
| 成员 | 分工 |
| 张智敏 | 增删改查功能 |
| 马草原 | 数据库相关功能 |
| 赵文山 | 数据绑定相关 |
| 席诺 | 文件处理相关 |
| 蒋沁月 | 界面设计及表情包收集 |

注：分工对应成员均为该分工的主要负责人。实际开发过程中每个成员可能在不同分工中出力，工作量占比暂定20%，可根据后续开发情况中的实际贡献进行调整。