|  |
| --- |
| 成都微视联软件技术有限公司 |
| xx Stroy简单设计 |
|  |
|  |
| **xxx** |
| **2018/x/x** |

|  |
| --- |
|  |

**目录**

[一、 概要 3](#_Toc518850008)

[二、 总体设计思想 3](#_Toc518850009)

[三、 0层设计 4](#_Toc518850010)

[四、 1层设计 5](#_Toc518850011)

[1. 核心思路 5](#_Toc518850012)

[2. 核心流程 6](#_Toc518850013)

[（1） 通过TempletTool创建文档模板 6](#_Toc518850014)

[（2） 为文档增加1个动态数据 6](#_Toc518850015)

[（3） 文档自动关联运算，增加新的动态数据 6](#_Toc518850016)

[五、 接口和数据结构 7](#_Toc518850017)

[六、 Story建议 7](#_Toc518850018)

# 概要

*描述本story基本信息*

|  |  |
| --- | --- |
| 归属Business Story ID |  |
| 归属Business Story name |  |
| Story ID |  |
| Story name |  |
| Story简单描述 |  |

# 设计描述

*好的Story设计具备如下优先级： 可测试、低耦合、能在2天内完成并合入主干*

*好的Story最重要的标准时：可测试。做到可测试，意味着可以持续集成。*

## 接口和数据结构定义

*简单的UML图（建议结构图）*

*1、定义本Story的主要数据结构和类*

*2、描述和其它Story的接口关系*

*3、本Story面临的挑战和应对（比如xx容易导致代码腐烂，采用纯虚接口、消息，继承，创建型模式/代理模式等方式应对）*

## 业务流程分析（可选）

*针对比较复杂，容易出问题的交付过程，可以画简单的UML（建议时序图）*

*便于持续开发（防止后面新增代码时，不断修改已有代码）、减少联调问题（典型的2个story的接口匹配不上）*

## 可测试性设计和测试建议

*有时候，story不容易直观从客户角度做测试，可以做一些注入手段，观察效果（比如log）*

# 测试分析和测试设计

## 测试分析和测试策略

## 自动化测试设计

# 验收用例

*不是系统基别完备的测试用例，仅仅是少量少而精的用例，确保本story主要目标达成，且合入主干后，****不会阻塞主干****。*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 验收用例 | 用例描述 | 通过标准 | 是否通过  （代码合入上库前填写） | 验收备注  （代码合入上库前填写） |
| xxStroy-VTC-001 |  |  |  |  |
| xxStroy-VTC-002 |  |  |  |  |
| xxStroy-VTC-003 |  |  |  |  |

# 头脑风暴会议简单纪要和遗留问题

*简单的纪要，减小时间推进导致的信息遗忘。*

*记录方式务求高效，比如直接粘贴讨论过程的拍照图片*