

“今晚吃什么”项目说明书

Rugal Bernstein 2013-02-22

一、项目简介

本项目灵感来自于一个大学生生活中的一个实际场景：每天吃饭地点和食物选择上的困扰。虽然不能说吃饭的地点和食物的选择成为十分困难的难题而阻碍大学生的生活，但当几个朋友在一起讨论这一问题而犹豫不决无法决定时，该问题的**实际性**和**趣味性**成为了本项目可以利用的两个着眼点。

本项目就将其功能着眼于这两个方面，并加以扩展和利用，上升为**社交工具**。

二、项目场景

场景一

在一个平凡而慵懒的下午，接近吃饭时间，A B C D 四个好朋友正在无聊的上网学习不同的知识，有的在聊天，有的在看爱情公寓，有的在编程。随后 A 说想去吃饭了，B 和 C 也附和到想去，但是没有人想好去哪里吃，天天吃楼下食堂已经让他们四个人感到十分厌倦，但对于学校外面琳琅满目的晚餐选择他们也无法决定到底要吃什么，最后在 D 的坚持下只能去了楼下食堂。

平凡的一天就这样又过去了。

“如果有一个应用系统可以提供这样一种服务，随机从所有菜和店面中选择，或者根据他们自己的喜好偏向进行选择，那么选择难的问题可以十分有趣的解决，毕竟在哪里吃饭并不是什么大问题！”

场景二

几个好朋友来学校看望 A，A 作为东道主想请大家搓一顿，但对于外面的几个都挺不错的小饭店他也拿不定主意。最后只能找了个比较近的饭馆随便对付了一下，然而 A 对于这家店的菜也不是很熟悉，也只能随便点了几个菜。后来发现这个饭店性价比实在不怎么样。

蛋疼的请客就这样结束了，下次再也不去了。

“如果有一个应用系统可以提供这样一种服务，在学校附近的几个饭店中，选择好评率较高的那几家。吃几个好评率较高的菜，那么店面的选择和菜式的选择就不会成为麻烦事！”

场景三

寝室里几个室友都在玩游戏忙的不可开交，就算是到了吃饭时间都没有站起来去吃饭，于是慵懒的他们决定订外卖，但对于柜子里十几张外卖单他们觉得挺无奈的，因为常吃的那家他们基本都已经吃厌了，而他们也清楚没吃过的那几家有什么好吃的，性价比如何，速度如何，最后他们只能叫了常点的那家外卖店，订了常吃的那几个快餐来充饥。

无趣的一天就这样过去了。

“如果有一个应用系统可以提供这样一种服务，为学生提供外卖列表，并给出什么外卖店的声誉较好，味道不错，送餐速度较快，以此方便学生的选择，并可以介绍新的外卖给学生，同时可以本系统也可以得到广告推荐费！”

场景四

小 A 大二了，至今还是单身一人，由于微信陌陌等交友工具会涉及社会人员，安全性亟待考量，而小 A 性格比较内向不太敢大胆向陌生女生提出一起吃饭的请求，每次吃饭都是和好基友或者一个人吃的。就这样小 A 在孤独与寂寞中从 ZJUT 毕业了。

毫无激情的大学生活就这样结束了。

“如果有一个应用系统可以提供这样一种服务，在选择吃饭地点的同时可以看到同时一起去吃的同学有哪些，如何联系他们等，这样对于丰富学生生活，活跃大学气氛有着巨大的作用。”

三、 项目需求简介

1. 解决吃饭决定难：

由于多年在学校生活，吃厌了食堂及外面饭店的饭菜，导致一旦到吃饭时间，很多人无法决定到底吃什么。尽管这并不是什么大事，但如果很好的利用和解决这一矛盾，以此作为主要突破点，本项目可以快速达到占领校内网络应用的目的，并成功在学生间推广开来。

2. 解决校内交友难：

由于校内学生之间进行社交活动相比社会行为更加安全，而且更加感觉亲密，因此一个成功的校内社交应用将可以比社会社交应用更加方便成功的在校内立足。

3. 解决外卖抉择难：

由于学校里往往外卖店比较多，而不同的外卖店其食物品质和送菜速度的不同，导致很多学生只能在尝试以后才知道这家店的品质，本需求旨在解决和缓解这一问题，通过与口碑网类似的方式，以点评的方式来达到了解某一家店面和某一道菜的品质。同时可以通过收取广告费来营利。

4. 解决饭店选择难：

本需求类似于第三条需求。

四、 项目市场简介

本项目市场情况并没有经过正式的学生调查，但经过基本的口头调查和询问后发现，大部分大学生对这样的情形基本有同样的反应。虽然这样的说法似乎无法立足，但通常来说，大学生的需求是基本相同的，在“今晚吃什么”、“今晚去哪里吃”、“吃什么外卖”之类的问题之间不断摇摆，可以想象大学生对于一个具有这样功能的应用是有强烈需求的。

同时，本项目以一个朴实的“吃饭”角度出发，如果某一时刻几个不相识的人同时选择了去同一家店吃饭，可以让他们合并以达到交友和节约费用的方式，对于促进学校内交往，增进同学间感情是有巨大作用的。

最后，本项目通过广告和推荐的方法，作为一个公正的中间人，对饭店或者广告来源进行收费来达到盈利的目的。

五、 项目功能简介

1. 根据用户历次选择生成该用户口味偏好说明。
2. 根据用户选择或者改用户口味偏好来推荐或给出菜式。
3. 在给出的菜式或店家选择中附上其他用户的评价和评分。
4. 在用户选定某家饭店时附上同时也去那里吃饭的校内同学信息列表。
5. 以微广告形式完成盈利目的。

六、 项目进度规划

设计项目详细功能实现方式：15 天（同时） 设计页面：10 天

编码：30 天

校验测试：10 天

内测：60 天

七、 项目期望

希望本项目可以成为一个继 bbs 后的新的校内交互娱乐中心，成功将本社团工作重点从维护开源系统转移到开发运维自有系统中去，强化技术团队的开发和运维技能，拓展校内应用潜力，让校内应用重新回到学生生活的重心中。