**作者：付思维，彭欣悦，方世坛**

**用户一**

一.典型用户

1. 姓名：孙佩翔
2. 性别：女
3. 年龄：20
4. 月收入：1400（校外兼职）
5. 知识层次和能力：大学本科在读，常用电脑上网看电影电视剧，不经常在电脑上玩游戏，对互联网知之甚少，对编程没有概念
6. 代表的用户在市场上的比例和重要性：占比约30%，是重要对象
7. 用户的动机、目的和困难：以放松为目的玩游戏，困难是不擅长键盘操作，紧张时会胡乱操作，左右键不分
8. 典型场景：用坐在电脑前的零碎时间玩游戏
9. 生活情况：正处于一段恋爱，经常拉男朋友打游戏
10. 用户的偏好：通常玩王者荣耀等手机游戏，不擅长pc端游戏

二.典型场景

1.背景：

（1）典型用户：孙佩翔

（2）用户的需求/迫切需要解决的问题 :

1 )劳累一天后需要玩一下游戏放松心情。

2 )对界面的美观问题进行进一步优化

（3）假设：

孙佩翔已经安装此游戏，并且很熟悉游戏的玩法。

2.场景：

（1）孙佩翔在寝室刚写完老师布置的作业，长舒一口气，感觉到身心疲惫的她此刻特别想放松一下心情，便打开了电脑看到了前不久电脑上安装的这款游戏，于是就点开了游戏玩了起来。这时她的一个室友也在旁边无聊的玩着手机刷着朋友圈，过了一会后，这个室友无意中看到了她正在玩这款游戏，便放下了手机好奇的靠了过来，慢慢她们俩开始聊起了这款游戏，聊着聊着其他室友也靠了过来看她玩游戏。看着人家玩游戏，当然没有自己玩游戏过瘾，于是她的室友也下载了这个游戏和她一起玩了起来。她们边玩边聊着游戏里面的事情，就这样她们度过了一个愉快的下午。

（2）孙佩翔成功放松了自己的心情，还感到了一丝骄傲，因为自己所玩的游戏收到他人的认可。

**用户二**

一.典型用户

1. 姓名：崔佛·菲利普
2. 性别：男
3. 年龄：45
4. 月收入：8000
5. 知识层次和能力：中考之后便辍学不再选择读书，现在在一建筑工地干体力活，对电脑使用有一定的了解。
6. 代表的用户在市场上的比例和重要性：5%
7. 用户的动机、目的和困难：通过在电脑上玩玩游戏看看视频来缓解一天的疲劳，但下班时间很晚，晚上没有太多的时间用来放松
8. 典型场景：下班后洗完澡在卧室玩电脑
9. 生活情况：工作很劳累，家庭的压力很大
10. 用户的偏好：希望通过一些事情来缓解一天的劳累

二.典型用户场景

1.背景：

（1）典型用户：崔佛·菲利普

（2）用户的需求/迫切需要解决的问题 :

1）释放压力，缓解疲劳。

2）对游戏进行升级改造，以适应不同年龄段人

（3）假设:

该游戏已经被用户所下载，对游戏有一定的了解。

2.场景：

老崔经过一天的劳累，洗完澡坐在电脑旁，像平时一样他浏览完今天的新闻之后，便打开这款游戏，整个过程显的缓慢而又熟练，游戏中的他目光有一丝丝的呆滞，仿佛还在为辛苦的明天思考着什么。一段时间之后，他看了看时间，已经晚上10:30了，于是他就把电脑关掉，穿着拖鞋出去上了个厕所回到床上睡觉。

**用户三**

一.典型用户

1. 姓名：江夏优
2. 性别：男
3. 年龄：14
4. 月收入：无（未到法定工作年龄）
5. 知识层次和能力：初中生，成绩在班上中等偏下。对电脑的使用仅仅局限于玩游戏，看视频等一些娱乐项目。
6. 代表用户在市场上比例的重要性：约占20%，虽然没有经济能力但是相对重要
7. 用户的动机、目的和困难：通过打游戏等行为来放松自己，困难是主要的时间都用于学习，每天网上在线时间不能很长。
8. 典型场景：做完作业后借用家里的电脑在网上玩游戏看视频
9. 生活情况：大部分时间还是都用于学习。相关作业练习完成之后，喜欢通过电脑来充实枯燥的生活。
10. 用户的偏好：学习上并没有太大的积极性。一旦学习任务基本完成，就想跑去放松自己，多是通过电脑游戏和看视频来放松自己。

二.典型用户场景

1.背景：

（1）典型用户：江夏优

（2）用户的需求/迫切需要解决的问题 :

1）生活压力大，希望通过游戏来放松，填补生活中的无趣。

2）对界面的美观进行进一步优化，游戏内容和介绍进一步丰富。

（3）假设:

该游戏在各大游戏平台上都可以方便找到。

2.场景：

（1）刚考完期中考试的江夏优，此时呆在家里，一点也不想搞学习。只想快快乐乐的放松一下，于是他打开了家里的电脑，希望玩一下电脑游戏缓解一下学习压力，于是他点开了游戏下载中心。

（2）在游戏下载中心里面，他看到了这款游戏，被这款游戏的封面所吸引，因此，他点击了这款游戏，看了游戏介绍和游戏截屏之后，他觉得这款游戏很不错，于是就下载并玩了下来。

（3）慢慢的，他对这个游戏上了瘾。以后每次放学回家写完作业后他都要打开电脑玩一下这个游戏。

**用户四**

1. 姓名：艾登·皮尔斯
2. 性别：男
3. 年龄：38
4. 月收入：未知
5. 知识层次和能力：黑客，对互联网有极深的了解，擅长入侵他人计算机系统
6. 代表的用户在市场上的比例和重要性：极少，但很麻烦
7. 用户的动机.目的和困难：以找出程序漏洞的目的玩游戏
8. 典型场景：使用工具软件对程序进行反编译
9. 用户的偏好：写程序粗心大意的程序员

二.典型用户场景

1.背景：

（1）典型用户：江夏优

（2）用户的需求/迫切需要解决的问题 :

1）压力大，希望通过游戏来放松

2）程序员水平太高，难以找出漏洞

（3）假设:

该游戏在各大游戏平台上都可以方便找到。

2.场景：

（1）艾登在网上发现了这个游戏，在简单的试玩后产生了浓厚的兴趣，于是下决心找出游戏的恶性bug并发布在网上以羞辱游戏公司。

（2）在几个日夜的奋战后，他找出了几个恶性bug发布在了网上，看着论坛里不断回复的“法国bug大厂后继有人”，“来一盘土豆服务器”，“66666”，他带着满足的微笑进入了梦乡。