“找队友”软件

需求分析规格说明书

小组成员：王智，何宇，杨晨炜

创建日期：2018年10月20日

**文件修订记录**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本 | 修订人 | 修订日期 | 修订内容 |
| 0.5 | 王智 | 2018.10.20 | 创建、编写用例图及用例说明初稿 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**目 录**

# 概 述

本章描述系统的总体概貌及系统建设的总体目标。

## 文档约定

文档的描述内容是“找队友”软件的需求分析规格说明书。文档采用基于UML建模语言的面向对象建模方式对功能需求进行描述，需要描述的功能都有对应的用例编号。

首先针对整个系统做出领域类图，表明各实体及实体之间的关系。

针对某一特定角色的功能都由下面三项内容进行需求内容的详细说明：

1. 用例图：一个图包含多个基本用例和子用例；
2. 用例说明：对基本用例和子用例进行详细描述；
3. 系统顺序图：针对基本用例进行UML图形化描述，表明角色与基本用力或子用例的消息交互，明确消息的名称以及消息中包含的参数名称和数据类型。

## 预期读者和阅读建议

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 预期读者 | 阅读建议 |
| 1 | 开发方 | 熟悉并掌握项目中各项功能需求 |

## 产品建设目标

本系统的目标是方便用户找到合适的队友。用户可以在系统中结识其他用户，根据自己的项目/竞赛找寻合适的队友，建立自己的竞赛/项目小队。

# 领域模型

## 类图

系统中各实体及其关系由如下类图说明。



## 属性描述

上图中各类说明如下

|  |  |
| --- | --- |
| 概念 | 属性 |
| 用户 |  |
| 项目 |  |
| 技能 |  |
| 需求 |  |
| 帖子 |  |
| 通知 |  |
| 需求贴 |  |
| 主题 |  |

# 各项功能说明

## 角色及基本用例说明

* 用户是软件主要使用者，用户视角下的用例如下：



## X\_1个人管理功能

个人管理功能模块包括两个基本用例，分别是个人资料管理和个人主题管理，具体用例图、用例说明和时序图如下。

### 用例图



### 用例：个人资料管理

1. 用例说明
2. 系统时序图

### 用例：个人主题管理

1. 用例说明
2. 系统时序图

## 系统时序图X\_2 找队友功能

### 用例图



### 用例： 找队友

1. 用例说明
2. 系统时序图

## X\_3 项目管理功能

### 用例图



### 用例：项目管理

1. 用例说明
2. 系统顺序图