



用户故事

名称：用户从主页登录成功

事件：

-
- ① 系统显示登录页面
 - ② 用户输入账号（学号），密码
 - ③ 用户点击“登录”按钮
 - ④ 系统登陆成功并跳转到下一个页面
-

名称：用户从主页登陆失败

事件：

-
- ① 系统显示登录页面
 - ② 用户输入账号（学号），密码
 - ③ 用户点击“登陆”按钮
 - ④ 系统显示“密码或账号错误”
 - ⑤ 系统重新显示登录页面
-

名称：用户退出登录

事件：

-
- ① 用户在页面中点击“退出登录”按钮
 - ② 系统退出该账号
 - ③ 系统重新显示登录页面
-

学生端部分：

名称：学生打卡和签到

事件：

-
- ① 学生点击学生主页的打卡按钮
 - ② 系统显示打卡日历表
 - ③ 系统显示“今日打卡成功”
 - ④ 学生的金币数量加十
 - ⑤ 学生点击退出打卡日历
 - ⑥ 系统显示学生主页
-

名称：学生查看排行榜

事件：

-
- ① 学生点击学生主页的“排行榜”按钮
 - ② 系统跳转到排行榜界面
 - ③ 系统分别显示学习时间排行榜，学习单词数量排行榜，金币排行榜
-

名称：学生切换单词书

事件：

-
- ① 学生点击“正在学习”框
 - ② 系统显示学生班级，学前学后检测情况
-

- ③ 系统显示当前单词书的课程名和单元
- ④ 学生点击“切换单词书”下拉框
- ⑤ 系统进入到不同的单词书页面

名称：学生进入学前测试

事件：

- ① 学生点击“正在学习”框
- ② 系统显示学生班级，学前学后检测情况
- ③ 系统显示当前单词书的课程名和单元
- ④ 学生点击“学前检测”按钮
- ⑤ 系统进入“学前检测”页面

名称：学生进行并完成学前测试

事件：

- ① 系统显示“学前检测”页面
- ② 学生对当前页面的三道题目进行作答
- ③ 学生点击下一组
- ④ 10 组题目测完，系统给出学生的作答情况并给出学生的待学习单词数
- ⑤ 学生点击“结束测试”按钮
- ⑥ 系统跳转到“正在学习”页面

名称：学生开始学习课程

事件：

- ① 学生点击“正在学习”框
- ② 系统显示“正在学习”页面”
- ③ 学生点击“开始学习”按钮
- ④ 系统跳转到学习卡片页面
- ⑤ 学生学完单词点击“下一个”，这个单词的熟练度+1，学生的金币数量+1
- ⑥ 系统显示下一个单词
- ⑦ 系统使用番茄时钟，每 25 分钟，页面停止并提示休息 5 分钟
- ⑧ 学生点击右上角“退出学习”按钮
- ⑨ 系统跳转到“正在学习”页面

名称：学生进行巩固测试

事件：

- ① 学生点击“正在学习”框
- ② 系统显示“正在学习”页面”
- ③ 学生点击“巩固测试”按钮
- ④ 系统显示学生之前学习的熟悉词
- ⑤ 学生开始作答，形式与学前测试相同
- ⑥ 巩固测试答对也会提高单词的熟练度
- ⑦ 做完后，系统给出成绩和获得的金币数量
- ⑧ 学生点击“结束测试”按钮
- ⑨ 系统跳转到“正在学习”页面

名称：学生进行学后测试

事件：

- ① 学生点击“正在学习”框
- ② 系统显示“正在学习”页面”
- ③ 学生点击“学后测试”按钮
- ④ 系统随机抽取本课程的 30 个单词
- ⑤ 学生开始作答，形式与学前测试相同
- ⑥ 学后测试不会提高单词的熟练度也没有金币
- ⑦ 做完后，系统给出成绩
- ⑧ 学生点击“结束测试”按钮
- ⑨ 系统跳转到“正在学习”页面
- ⑩ 页面中显示学生学前测试和学后测试的 VS 分数

名称：学生进行单元测试

事件：

- ① 系统显示“正在学习”页面”
- ② 学生点击“单元测试”按钮
- ③ 系统显示当前课程 当前单元的单词
- ④ 学生开始作答，形式与学前测试相同
- ⑤ 单元测试答对也会提高单词的熟练度
- ⑥ 做完后，系统给出成绩和获得的金币数量
- ⑦ 学生点击“结束测试”按钮
- ⑧ 系统跳转到“正在学习”页面

名称：学生近期查看学习情况

事件

- ① 系统显示学生主页面
- ② 学生点击“学习统计”框
- ③ 系统显示学生近一个星期的学习状况
- ④ 学习状况包括：打卡记录，学习单词数量，测试成绩等

名称：学生查看单词本

事件：

- ① 系统显示学生主页面
- ② 学生点击“单词本”框
- ③ 单词分为三类：生词，熟悉词，和熟练词
- ④ 学生点击什么词就显示什么词，每组 6 个
- ⑤ 学生点击单词
- ⑥ 系统跳转到该单词的学习卡片页面
- ⑦ 学生点击右上角“退出”按钮
- ⑧ 系统回到单词书页面

名称：学生查看并进入比赛

事件：

- ① 学生点击“单词比赛”框
- ② 系统显示学生参加过的比赛数据和没参加过的比赛
- ③ 学生点击比赛按钮进入比赛

名称：学生进行“一站到底”型比赛

事件：

- ① 学生进入比赛界面
- ② 学生和虚拟机器人对战
- ③ 提示“3 2 1 比赛开始”
- ④ 学生和机器人轮流作答，每人 12 秒，增加单词熟练度
- ⑤ 单词熟练度达到单词的价值量，则变为熟练词
- ⑥ 如果学生作答错误，则算失败
- ⑦ 系统显示比赛结果和获得的金币数

名称：学生进行“擂台 pk”型比赛

事件：

- ① 学生进入比赛界面
- ② 学生和虚拟机器人对战
- ③ 提示“3 2 1 比赛开始”
- ④ 学生一共回答 7 道题，每道题 12 秒， $20 \times 6 + 40$ ，形式和学前测试相同
- ⑤ 比赛结束后，对比答对的单词数，如果数目相同，就比较答题时间。决出胜负。
- ⑥ 系统显示比赛结果和获得的金币数
- ⑦ 比赛可以增加单词熟练度，单词熟练度达到单词的价值量，则变为熟练词

教师端部分：

名称：教师修改个人信息

事件：

- ① 系统显示教师主页面
- ② 用户点击“个人信息”
- ③ 系统跳转到教师个人信息界面
- ④ 用户可以对个别信息进行修改
- ⑤ 用户点击“确定”按钮，确定修改
- ⑥ 用户点击右上角“退出”按钮，跳转到教师主页面

名称：教师修改密码

事件：

- ① 系统显示教师主页面
- ② 用户点击“修改密码”
- ③ 系统跳转到修改密码界面
- ④ 用户输入旧密码，和新密码
- ⑤ 如果旧密码错误，则重新进入修改密码界面
- ⑥ 如果旧密码正确，则提示修改密码成功，并跳转到教师主页面

- ⑦ 用户点击右上角“退出”按钮，
- ⑧ 系统退出修改密码页面并跳转到教师主页面

名称：教师查看班级并操作

事件：

- ① 系统显示教师主页面
- ② 用户点击“班级列表”框
- ③ 系统显示所有的班级和状态和操作
- ④ 用户点击班级后面的“添加/删除学员”按钮
- ⑤ 系统跳转到学生名册界面

名称：教师查看学生名册

事件：

- ① 系统显示教师主页面
- ② 用户点击“学生名册”框
- ③ 用户通过下拉框选择班级
- ④ 系统显示当前班级所有学生状态和信息

名称：教师删除学员

事件：

- ① 系统显示学生名册界面
- ② 用户点击学员后面的“删除学员”按钮
- ③ 系统弹出“是否确认删除该学员”弹窗
- ④ 用户点击“确认”系统将该学员删除，点击“取消”则不删除
- ⑤ 系统跳转到学生名册界面

名称：教师添加学员

事件：

- ① 系统显示学生名册界面
- ② 用户点击“添加学员”按钮
- ③ 系统跳转到注册学生界面
- ④ 用户填完学生信息，点击“确定”
- ⑤ 系统将该学员加入到对应班级
- ⑥ 系统跳转到学生名册界面

名称：教师给学员开通课程（单词书）

事件：

- ① 系统显示学生名册界面
- ② 用户点击学员后面的“开通课程”按钮
- ③ 系统跳转到开通课程界面，显示所有课程的状态
- ④ 用户点击课程后面的“开通”按钮
- ⑤ 系统给学生解锁相应的课程
- ⑥ 用户点击“退出”

⑦ 系统跳转到“学生名册”界面

名称：教师近期查看学生学习情况

事件：

- ① 系统显示教师主页面
- ② 用户点击“学习统计”框
- ③ 系统跳转到“学习统计”界面
- ④ 用户通过下拉框选择班级
- ⑤ 系统显示当前班级所有学生的学习情况
- ⑥ 学习情况包括单词量，打卡数，测试成绩

名称：教师查看比赛

事件：

- ① 系统显示教师主页面
- ② 用户点击“单词比赛”
- ③ 系统跳转到“比赛列表界面”
- ④ 比赛有三种状态 未开始 进行中 已结束
- ⑤ 用户可以点击比赛后的“开始”和“结束”按钮操作比赛

名称：教师新建比赛

事件：

- ① 用户点击“单词比赛”
- ② 系统跳转到“比赛列表界面”
- ③ 用户点击“新建比赛”按钮
- ④ 用户编辑比赛的名称，类型等，最后点击提交
- ⑤ 系统将新建的比赛加入到比赛列表中，该比赛处于未开始状态