**典型用户与场景文档**

**2016339930018 沈佳乐**

**一.典型用户**

表1-1 小网虫杨胜

|  |  |
| --- | --- |
| 名字 | 杨胜 |
| 性别、年龄 | 男，14岁 |
| 职业 | 初中生 |
| 收入 | 父母每月给1000零花钱 |
| 知识层次和能力 | 班里的差等生，成绩不优秀，但其他方面不错 |
| 生活/工作情况 | 衣食无忧但够支配的钱不多 |
| 动机，目的，困难 | 通过游戏来找回学习上的挫败感，困难：害怕沉迷大型网游使学习更糟糕，但又无法放弃游戏 |
| 用户偏好 | 听歌，打游戏 |
| 用户比例及重要性 | 40%，45% |
| 使用环境 | 家里，网吧 |
| 典型场景 | 放学回到家，急忙打开电脑先玩一会 |
| 典型描述 | 游戏是学习的调味剂 |

表1-2 老板娘刘丽

|  |  |
| --- | --- |
| 名字 | 刘丽 |
| 性别、年龄 | 女，40岁 |
| 职业 | 便利店老板娘 |
| 收入 | 5000元/月 |
| 知识层次和能力 | 高中毕业，会利用电脑收银，监控 |
| 生活/工作情况 | 白天坐在收银台，晚上进货 |
| 动机，目的，困难 | 排遣白天没人时的无聊，困难：时不时被顾客打扰 |
| 用户偏好 | 看电视剧，嗑瓜子 |
| 用户比例及重要性 | 20%，15% |
| 使用环境 | 便利店收银柜台 |
| 典型场景 | 等顾客付完钱，重新把目光移回电脑显示屏 |
| 典型描述 | 顾客是上帝，而上帝总是会打扰我 |

表1-3 狡猾职员陶磊

|  |  |
| --- | --- |
| 名字 | 陶磊 |
| 性别、年龄 | 男性，25岁 |
| 职业 | 广告设计公司职员 |
| 收入 | 7000/月 |
| 知识层次和能力 | 大学本科毕业，熟悉掌握电脑 |
| 生活/工作情况 | 工作轻松 |
| 动机，目的，困难 | 喜欢钻研游戏，困难：很难发现适合工作时间偷偷玩的游戏 |
| 用户偏好 | 上B站，逛漫展 |
| 用户比例及重要性 | 30%，35% |
| 使用环境 | 公司办公桌 |
| 典型场景 | 老板来了！快把游戏切屏 |
| 典型描述 | 只要我的手速够快，不管是游戏里还是在现实，没有Boss能打败我 |

表1-4 老顽童老王

|  |  |
| --- | --- |
| 名字 | 老王 |
| 性别、年龄 | 刚入花甲的老头 |
| 职业 | 退休在家 |
| 收入 | 退休金和子女赡养费 |
| 知识层次和能力 | 进过老年大学，会基本的电脑操作 |
| 生活/工作情况 | 家里只有老两口，无聊的时候会打游戏 |
| 动机，目的，困难 | 防止自己老年痴呆，困难：反应有些迟钝，不理解复杂的网游 |
| 用户偏好 | 下象棋，散步 |
| 用户比例及重要性 | 10%，5% |
| 使用环境 | 家里书房 |
| 典型场景 | 戴上老花镜，泡浓茶，在电脑前正襟危坐打游戏 |
| 典型描述 | 老了更得多动脑，不然锈得快 |

二.场景

**场景**

工作项序号1 ： 放学后的欢乐时光 最后修改时间:2018/6/1

1.**背景**

**1)**典型用户:初中生杨胜[主要]

**2)**用户的需求/迫切需要解决的问题

**a.杨胜：**游戏开始动画时间长，需要等待

**b.杨胜：**无法分别调节背景音乐与游戏音效，游戏音效可能引起妈妈注意

**3)**假设：

**a.**游戏开始动画可选择跳过

**b**可区分背景音乐与音效

**2.场景**

关于这个场景的文字描述。

杨胜一放学回家，趁着妈妈还在烧饭，书包往沙发上一扔就冲回自己房间，还大声喊道：”妈妈，我先去做作业了，饭好了叫我出来就行.”然而关上门之后的第一件事就是打开电脑打算先爽一下。

双击载入游戏，老道的杨胜立刻点击了设置按钮，把游戏音效调到最低，而保留了背景音乐，这样他就又可以听到美妙的音乐又不用担心妈妈听到游戏音效而怀疑他。

点击开始游戏按钮，动画画面进入眼帘，他可以选择以下两个动作之一：

a.什么也不做，等待开始画面自己结束

b.点击Skip按钮，跳过开始动画，直接开始游戏

选项b的作用是让他跳过背景故事，字幕独白，立刻可以开始扫雷。选项a则是默认让这一切发生，慢慢等待。

因为时间紧迫，一会就要吃饭了，这次杨胜没有耐住性子，选择了b，游戏跳转到扫雷画面，杨胜正式开始了思考。

**3.其他资料**

**1.**用户登陆界面场景参见需求文档特性功能点4

**2.**用户游戏界面参见需求文档特性功能点1

**场景**

工作项序号2： 便利店的日常 最后修改时间:2018/6/5

1.**背景**

**1)**典型用户:老娘娘刘丽[主要]

**2)**用户的需求/迫切需要解决的问题

**a.刘丽;**来了顾客结账，但游戏无法暂停

**b.刘丽：**每次退出无法保存当前的游戏进度

**3)**假设：

**a.**新增游戏暂停功能

**b.**自动记录每次关闭游戏前的进度

**2.场景**

关于这个场景的文字描述。

诺大的便利店里原本一个顾客都没有，刘丽正专心致志得进行着扫雷游戏，突然门开了，进来一个顾客喊道：”给我拿包中华.”刘丽立刻点击了游戏暂停按钮。是扫雷的记录时间停了下来，转身从架子上拿了包中华给客人，客人付了钱走后，刘丽又点击了继续游戏按钮，时间也重新跳动。没过多久，又进来一个客户买酱油可找来找去找不到，刘丽只好退出游戏起身去帮忙查找，好不容易顾客付账走了，刘丽重新坐回座位，打开游戏。她可以选择以下两个动作之一：

a.点击开始新游戏按钮

b.点击回到上一次进度按钮

选项a的作用是让她重新开始新的游戏征程，之前所获得地图线索全部清零，从第一部分开始。选项b的作用是让刘丽可以回到她之前关闭游戏的画面，继续扫雷。

这次刘丽选择了选项b，继续之前的思考探索。

**3.其他资料**

**1.**用户登陆界面场景参见需求文档特性功能点4

**2.**用户游戏界面参见需求文档特性功能点1

**场景**

工作项序号3 ： 忙里偷闲的刺激感 最后修改时间:2018/6/7

1.**背景**

**1)**典型用户:小聪明陶磊[主要]

**2)**用户的需求/迫切需要解决的问题

**a.陶磊：**老板时不时走动，游戏锁定全屏，无法切换，容易被发现

**b.陶磊:**办公室里的商务电脑配置不高，有的游戏无法运行

**3)**假设：

**a.**游戏新增窗口界面选项

**b.**进行游戏优化，降低运行配置要求

**2.场景**

关于这个场景的文字描述。

又是轻松的一天，陶磊早早的完成了手头的工作，只眼睁睁的等着下班了，实在没事干的他嘿嘿一笑，打开了扫雷游戏。进入游戏之后，小心的陶磊第一件事就是在设置里选择了窗口化，完成了这一步后他又点击了画质设置。这时他可以选择以下两个动作之一：

a.什么也不改，保持游戏默认的高画质要求

b.改动模型效果，降低画质和其他特效

选项b的作用是降低了游戏特效，这样一来虽然画面没有原来精美，不过却流畅了很多，

选项啊a的作用则是满足玩家的视觉要求，提供精美画质。

考虑到办公室里的电脑是商务用的，配置不高，而且对于扫雷游戏来说，画质也无太大要求，这次他选择了b，然后开始游戏。果不其然正在他玩的兴起的时候，原本喧闹的同事突然安静了下来，寒毛都要起来的陶磊第一时间切换了界面，然后镇定自若回头，看到了老板走进来”幸亏我够机智，手速也快”陶磊心里暗暗想道。

**3.其他资料**

**1.**用户登陆界面场景参见需求文档特性功能点4

**2.**用户游戏界面参见需求文档特性功能点1

**场景**

工作项序号4： 黄昏亦多彩 最后修改时间:2018/6/8

1.**背景**

**1)**典型用户:大爷老王[主要]

**2)**用户的需求/迫切需要解决的问题

**a.老王;**观看整体扫雷地图时格子太小，眼睛老花看不清

**b.老王：**年龄大反应慢，游戏显得有点难

**3)**假设：

**a.**在扫雷时用户可以放大局部区域

**b.**针对一些用户提供简单模式

**2.场景**

关于这个场景的文字描述。

吃好晚饭，老王本来打算出门去散步的，谁知道突然下起了大雨，没办法，老王只能打开电脑一个人玩了起来。其他复杂的网游，大爷不太会，但是扫雷玩法简单，大爷经过摸索很快就会了。打开游戏，在一开始的界面有不同难度选择，此时，大爷可以选择以下两个动作之一：

a.直接开始新游戏，默认为一般模式

b.选择简单模式

选项b的作用是切换为简单模式，不会影响整体的解密但是各部分的地雷图会简单一点，主要表现在埋藏的雷会少一些，选项a则是一般难度，需要一点反应能力。

考虑到自己年龄大了反应没有那么快，老王这次选择了简单难度。

游戏开始了，虽然戴着老花镜，但是看起来还是有点吃力，老王把鼠标箭头移到了自己正在解密的那块区域，右键放大，这下老王看的是清清楚楚了，马上开起自己的扫雷之旅。

**3.其他资料**

**1.**用户登陆界面场景参见需求文档特性功能点4

**2.**用户游戏界面参见需求文档特性功能点1