

# Use Case

---

## 用例UC1：

线上心理分析与诊断

## 范围：

线上心理沙盘分析系统

## 级别：

用户目标

## 主要参与者：

被试者、心理分析师

## 涉众及其关注点：

被试者：希望能简单、快速、方便的完成一次心理测试 心理分析师：希望系统能给一份较为准确的初步报告，便于之后治疗

前置条件：被试者熟悉操作。

成功保证（或后置条件）：完成测试、形成报告。

主成功场景（或基本流程）：

1. 被试者登入线上测试系统
2. 选择合适的心理测试项目
3. 被试者填写背景信息
4. 系统选择最为适合的模式
5. 开始进行测试，被试者将沙盘组件库中的组件摆放到沙盘中，以符合他们心中的想法
6. 系统在被试者摆放过程中给予一些合理的提示，以引导其做出较为真实的反映内心的作品
7. 完成摆放阶段，被试者开始等待报告
8. 系统后端将摆放内容转化为数据记录，与系统的手册对比分析，自动形成量表和报告
9. 将报告发送给被试者和心理咨询师
10. 心理咨询师针对报告进行更细致的分析，产生定制化服务结果

## 扩展（或替代流程）：

1. 被试者不熟悉操作：主动切换到新手教学模式
2. 被试者结果较难分析，手册查不到：人工介入

## 特殊需求：

## 技术与数据变元表：

1. 所有输入都采用键盘输入的形式。

发生频率：

1. 可能会不断地发生。

未决问题：

1. 关于用户界面用何种视图实现(2D/2.5D/3D/VR)。