

心理分析系统用例文本文档Use Case

一、更新记录

- 完善第一次迭代生成的用例文本UC001，细化文档
- 增加了第二个用例文本UC002

二、用例文本

UC001、第一个用例文本

1. **用例名称**：线上心理分析与诊断
2. **范围**：线上心理沙盘分析系统
3. **级别**：用户目标
4. **主要参与者**：被测试者、心理分析师
5. **涉众及关注点**：
 1. 被测试者：希望能简单、快速、方便的完成一次心理测试
 2. 心理分析师：希望系统能给一份较为准确的初步报告，便于以后步骤进行
6. **主成功场景**：
 1. 被测试者使用沙盘，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，完成摆放阶段
 2. 系统接收结束请求，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生成沙盘记录，将记录发送给心理分析师
 3. 心理分析师接受沙盘记录，进行判断，生成报告，回传报告
7. **前置条件**：被试者熟悉操作
8. **成功保证（或后置条件）**：完成测试、形成报告。
9. **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
10. ****技术与数据变元表****：**所有输入都采用键盘输入的形式
11. ****发生频率****：**可能会不断地发生
12. ****未决问题****：**关于用户界面用何种视图实现(2D/2.5D/3D/VR)。

UC001、第二个用例文本

1. **用例名称**：登录
2. **范围**：登录线上心理沙盘分析系统
3. **级别**：用户目标

4. **主要参与者**：被测试者、心理分析师

5. **涉众及关注点**：

1. 被测试者：可以快捷直观地登陆进系统
2. 心理分析师：可以快捷直观地登陆进系统

6. **主成功场景**：

1. 用户打开软件，输入账号密码，发送登录请求
2. 系统验证账号，用户成功登录

7. **前置条件**：用户有正确地账号密码

8. **成功保证（或后置条件）**：登陆成功，看见用户操作界面

9. **扩展（或替代流程）**：

1. 用户没有账号，跳转到注册页面
2. 用户密码或者账号错误，系统提示用户再次填写账号密码

10. ****技术与数据变元表**：**所有输入都采用键盘输入的形式

11. ****发生频率**：**发生一次