

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

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)。