评审：

需求说明的可追踪性：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 用户需求项标号 | 用户需求标题 | 软件需求功能标题 | 软件需求变更标识 | 需求状态 | 优先级 | 优先级说明 | 当前状态 | 概要设计状态 | 详细设计状态 |
| 1.1.1 | 添加用户 | 添加用户包括批量添加和单个添加，并且设置用户权限 | 原始 | 已批准 | 高 | 是管理员和其他用户功能执行必需的 | 系统验收 | 修订 | 评审通过 |
| 1.1.2 | 删除用户 | 删除用户，删除选中的一个或多个用户 | 添加 | 已批准 | 中 | 非关键功能，但最终必须实现 | 系统验收 | 修订 | 评审通过 |
| 1.1.3 | 修改用户权限 | 修改用户权限 | 添加 | 已批准 | 中 | 可用默认值，但最终必须实现 | 系统验收 | 评审通过 | 评审通过 |
| 1.2 | 修改自己密码 | 修改自己密码 | 原始 | 已批准 | 中 | 关键功能，必须实现 | 系统验收 | 修订 | 评审通过 |
| 1.3 | 登录系统 | 登录系统 | 原始 | 已批准 | 高 | 关键功能，必须实现 | 系统验收 | 修订 | 评审通过 |
| 1.4 | 退出系统 | 退出系统 | 原始 | 已批准 | 低 | 非关键功能，可选择性实现 | 系统验收 | 修订 | 评审通过 |

文档中：

1. 需求分为了5类：功能需求、性能需求、质量需求、对外接口和约束。
2. 需要满足：完整性、一致性、可追踪行、可修改性。
3. 需求获取的方法：面向目标（面向对象）。
4. 文档审查的三种方法：需求重用。
5. 数据流图包含：外部实体、过程、数据流和数据存储。
6. 涉众分析包含：涉众识别、涉众描述、涉众评估、涉众选择。
7. 需求工程原型方法步骤：确定原型需求、原型开发、原型评估、原型修正。
8. 需求工程的方法：面向对象。
9. 常见的需求定义错误：并无没有反应用户真实需求情况、没有模糊和歧义的需求、无信息遗漏、不存在不必要的需求、不存在不切实际的期望。
10. 微规格说明采用技术：行为图。
11. 包含用例模型的四种基本元素：用例、参与者、关系、系统边界。
12. 数据流图层次结构建立步骤：创建上下文图、发现并建立DFD片段、根据DFD片段组合产生层图、产生N层数据流图。
13. 需求跟踪的实现方法：矩阵。
14. 软件需求包括不同层次：业务需求、用户需求、功能需求、非功能需求。
15. 功能需求包括三个层次：业务需求、用户需求、系统需求。
16. 系统分析包括在对一个现有系统或过程进行分析的基础上定义一个新系统需求的各种不同方法。
17. 按照功能、数据和行为来定义一个系统所期望实现的功能方面。
18. 在结构化分析中使用数据流图来描述系统功能以及每个功能的输入输出。
19. 用况聚集了同一个目标相关联的多个场景。用况将一个主场景与相应的可替换场景和例外场景组织在一起，包括上下文信息、主场景、可替换场景、例外场景。
20. 用活动图侧描述在多个场景之间的控制流，及不同参与者的活动以及这些活动的可能顺序。
21. 用用例图可视化描述系统中不同用况以及用况之间的情况。
22. 需求开发包含需求获取、需求建模、需求规格说明、需求验证。
23. 软件过程模型：瀑布模型。
24. 数据流图有变换型和事务性两种类型。
25. 软件质量具有：功能性、可靠性、可用性、有效性、可维护性。
26. 软件开发方法：面向对象开发方法。
27. 用实体-联系图描述现实世界的概念模型。
28. 用甘特图表示出任何特定项目的活动顺序与持续时间。

综上所述，该文档内容有层次，描述可递进，内容精简，无长篇大论，并无使用二义性的语句情况，格式相同，在需求分析模块的划分和命名上与原型文档保持一致，所以该文档具有正确性、完整性、敏捷性、一致性、规范性、可读性、实现性准则。