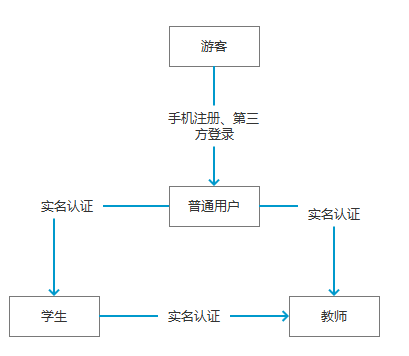
# 1.需求概述

## 1.1项目背景

## 1.2需求概述

# 2.系统角色说明



## 2.1普通用户、学生：

（一）产生：注册APP即成为普通用户，经实名认证后成为学生，学生可以根据实名认证的信息找到自己的同学

（二）权限：普通用户可以通过等级的升高，获得更高的权限

（三）等级：普通用户分为三个等级（初级，中级，高级），用户通过累积信誉度提高等级。

* 初级用户 ：

（1）参与大广场的change活动

（2）进入社群，参加社群活动

（3）阅读talking文章，get文章，视频等

（4）对他人进行评论和点赞

* 中级用户 ：

（5）申请talking，get模块文章或者视频的发起

（6）成为社群的管理员

* 高级用户 ：

（7）建立社群，发起change项目

（8）查看自己发起的change活动的数据以及社群内活动的数据统计

（四）升级和降级

经验度达到一定数额后可以升级，低于一定数额后也会降级

## 2.2认证教师：

（一）产生：在普通用户的基础上提供一系列依据（填写真实姓名、学校、学院，上传教工卡照片），认证教师身份（人工后台审核）。

（二）权限：经过认证的老师，可以不受等级的约束，直接创建社群，管理社群，发起活动，查看数据。

（三）等级：认证成为教师之后，只增加信誉度，不再分等级。

## **2.3管理员：**

（一）产生：内部人员

（二）权限：登录后台可以看到

（1）整个APP中所有的社群和change活动的开展情况，数据统计。

（2）talking。get的发布情况，点赞情况。

（3）可以对大广场上的个别信息进行删除，。

（4）对个别用户警告，发消息。

（5）修改主界面轮播图（4张）

（6）编辑每日打卡的语句

## 2.4运维人员：

（一）产生：内部人员

（二）权限：对所有提交的申请进行审核

# 3.系统功能需求

## 3.1功能模块

### 3.1.1大广场

大广场是app中各种活动（change、talking、get、签到）的集合，所有用户（包括未登录的游客）都能浏览，是整个APP的首页。

1. 轮播图：通过广场的轮播图可以进入相应的版面
2. 二级导航：通过点击四个选项进入相应的活动（change、talking、get、签到）
3. 一些优质活动、热门活动（change、talking、get）会在二级导航栏下面显示

#### 3.1.1.1Change

（一）进入路径：点击“大广场”->“change”选项

（二）简介：将有相同兴趣爱好或者行动目标的同学聚集在一起，坚持每天做一件事情n天，通过交作业的形式打卡，操作形式为在change页面上发表动态（文字+一张图片），图片压缩至200k以下。每天晚上7点在没有进行change打卡（发表动态）的用户将会显示提示信息“今天的任务还没有完成哦~要坚持下来呀”

#### 3.1.1.2Talking

每个人正在进行的talking只能有一个。

如果该用户有正在进行的talking再次点击申请按钮，会显示“请先完结正在进行的talking。”

#### 3.1.1.3Get

每个人正在进行的get只能有一个。

如果该用户有正在进行的get再次点击申请按钮，会显示“请先完结正在进行的get。”

#### 3.1.1.4签到

（一）参与形式：由后台系统推送在标题栏的每天的一句立志的话

用户在下面进行早晚签到，可以相互评论和赞

（二）签到内容：（1）签到的形式也是发表动态，签到后会显示您是今天第几个签到的用户，以及奖励的积分信息

：（2）晨起签到内容：对于今天一天的规划（签到截止时间为早上八点，超过截止时间后，会提示“您已经超过打卡时间，明天尽早哦~”）

：（3）晚修签到内容：对于早上签到内容的完成情况或者今天的小确幸~

### 3.1.2社群

#### 3.1.2.1我的社群

1. 新建社群：新建社区达到等级后即可建立社群，不需要审核。

（2）我加入的社群：

√动态：社群内用户关于本社群内change活动的打卡动态，

可以对别人的动态进行评论和赞

社群内用户在大广场发布的talking，get

社群发起者发布的公告，通知

√聊天：社群内用户可以发布文字但是不可以发布图片

√右上角：可以看到本社群的名片，包括名称，介绍，持续天数，今天是第多少天，正在进行的change活动，社群成员，个人在社群中的备注，创始人，参与人数。

1. 我管理的社群：

发起change：只有社群的创建者和管理者可以看到整个社群的数据分析 发起change这个按钮。填入change的名称，天数，参与人群，背景图，标签，简介即可发起change.

#### 3.1.2.2发现新社群

搜索：可以根据关键字和标签搜索社群，搜索框会自动推荐已有的标签类型供搜索用户选择，用户也可以手动输入搜索。

同学的社群：根据用户认证的学校信息为该用户推送他的校友加入的社群（按照热度的先后排序）

热门的社群：根据注册时选择的标签和社群的热度推荐。

### 3.1.3圈子

（一）可以看到的：所有用户的所有的动态（包括：change活动打卡，新一期talking的发布，新一期get的发布，收到的赞，或者收到的评论）

（二）可以操作的：（1）如果感兴趣的话，可以通过点击某个用户的动态跳转到该用户参加的这项活动。

（2）对某个用户的动态进行点赞和评论。

### 3.1.4我的

* 点击头像可以重新上传，可以调用系统相机拍摄或从系统相册中选择。
* 可以查看我参与的change活动
* 可以查看我参与的talking活动
* 可以查看我的签到记录
* 完善个人资料，实名制信息（填写姓名、学校、学院等），寻找自己的同学
* 查看我发表的动态记录
* 查看消息推送，包括点赞、评论、系统消息等
* 有教师认证入口，填写实名信息、上传教工卡照片进行教师认证
* 设置是否开启消息推送、是否允许使用数据流量、数据流量下浏览的图片质量
* 帮助、关于我们的信息。

### 3.1.5注册

注册时候可以选择添加自己感兴趣的标签类型，便于“发现新社群”中为用户推其感兴趣的社群和change活动。

## 3.2评判标准

### 3.2.2积分

（一）定义：积分是本APP中的虚拟金钱，是参加活动的基础和奖励的方法

（二）获得积分的途径：

（1）用户注册后第一次进入主页奖励100积分

（2）完成change项目奖励的积分数量为之前消耗积分的1.5倍，缺少一天减少3积分，最低奖励0积分

（3）每天的早晨晚上打卡获得的赞的次数或者被评论的次数最高，奖励5积分

（4）完成当日change的任务后分享到第三方奖励5积分，同一任务只能分享一次。连续分享五天可以额外获得5积分。

（5）对于他人的talking，get的界面的分享奖励1积分，同一界面只能分享一次

（6）为get/talking模块投稿并被录用之后奖励50积分

（7）每天早晚签到，至少获得2积分；连续5-15天，每天获得3积分；连续15天以上每天获得8积分；断签从2积分开始。

（三）消耗积分的途径：

（1）参加一个change项目会消耗一定积分（根据change的持续时长，1周消耗10积分，4周40积分，以此类推）

（2）被多个用户举报经审核举报并确认属实扣除15积分

### 3.2.3活动热度

计算公式：热度=参与人数\*10%+今日打卡比例（打卡人数/参加的总人数）\*100\*60%+群内聊天消息条数\*20%+change发起人信誉度\*10%

### 3.2.4信誉度

（一）介绍：通过信誉度的数额可以将普通用户划分为不同的等级，享受不同的权利，用户在这个程序内的动态（好的/不好的）都会影响信誉度的增减，信誉度是评判该用户是第几等级的标准。

（二）信誉度的获得：（1）完成change项目增加30信誉度，期间缺少一次

：（2）第一次打卡，第一次签到，第一次晒图，第一次参加change项目，第一次分享都增加5点信誉度

：（3）第一次连续五天分享change每日活动的完成情况到同一第三方平台增加5信誉度

：（4）连续早晚签到10天增加5信誉度

：（5）投稿get/talking被采用增加20信誉度

：（4）在change活动中被评为最优秀change者增加20点信誉度

（三）信誉度的扣除：（1）连续三天没有打卡change活动扣除30点信誉度

：（2）被多名用户举报并核实扣除10点信誉度

（四）级别区间：0-100点信誉度的用户为初级用户

101-200点信誉度的用户为中级用户

200点以上信誉度的用户为高级用户

# 4.**软硬件需求**

## 4.1性能需求

（1）单个页面打开时间不得超过5秒

（2）能承受1000人同时进行操作

## 4.2安全性需求

用户的虚拟钱财不被盗取