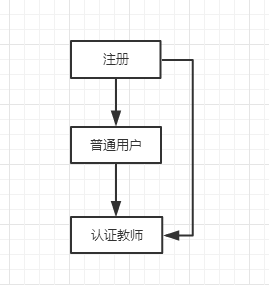
# 1.需求概述

## 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：

（一）产生：注册APP即成为普通用户

（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（1）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）如果高级用户降级之后成为中级用户，则当前管理和创建的社群将由社群内等级（经验度）最高的人任命代理，一直到被降级的人重新升级。

## 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认证教师身份

（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

\*介绍：大广场是主导航栏的第一个选择项，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. 副导航栏：通过点击四个选项进入相应的窗口
3. APP中所有的动态都会在副导航栏下面的空白区域处显示，
4. 所有的动态包括： 新的change活动的发起

新的talking，get文章或者视频的发布

热门的change活动

#### 3.1.1.1Change

（一）进入路径：点击“大广场”副导航栏的“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30天或者100天，通过交作业的形式打卡。

（三）界面显示：（1）可以点击自己感兴趣的change活动，了解详细介绍后，交一定数量的代币参加活动

（2）可以通过右上角的小日历查看往日任务

（四）提示显示：每天晚上7点在没有进行change打卡的用户手机上显示提示信息“今天的任务还没有完成哦~要坚持下来呀”

#### 3.1.1.2Talking

#### 3.1.1.3Get

#### 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）早晨点进APP则代表起床时间，会显示您是今天第几个点进APP的用户，是否奖励代币（提示时间5点-8点）

：（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

“我管理的社群”中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

#### 3.1.2.2发现新社群

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：根据用户注册时候选择的爱好标签为其推荐此标签下的社群，按照热度排序。

### 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

（一）修改：点击昵称和个人简介可以修改自己的资料，点击空白处自动保存

## 3.2评判标准

### 3.2.2代币

（一）定义：代币是本APP中的虚拟金钱，是参加活动的基础和奖励的方法

（二）获得代币的途径： （1）用户注册后第一次进入主页奖励100代币

（2）完成change项目奖励30代币，缺少一天减少10代币，最低奖励0代币

（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

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

（5）对于他人的talking，get的界面的分享奖励1代币，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代币

（7）连续十天进行早签到和晚签到奖励20代币

（8）每天早上前100名进入APP奖励10代币

（三）失去代币的途径： （1）参加一个change项目失去50代币

（2）被多个用户举报经审核举报并确认属实扣除15代币

### 3.2.3活动热度

计算公式：热度=参与人数\*20%+今日打卡比例（打卡人数/参加的总人数）\*100\*50%+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