**农产品----APP**

PRODUCE----APP

**详细设计说明书**

# 1引言

## 1.1编写目的

此说明书可以使任何用户都会使用此APP，并且都会在此APP上进行购物和支付，此说明书是为了使用用户来进行编写的，完全是从一个零基础开始使用此APP，直到随后完全会使用此APP。

## 1.2背景

此移动端应用暂定名称为（中文）农产品----APP，（英文）PRODUCE----APP

本项目的任务提出者：周艺虎

本项目的开发者： 周艺虎

本项目的用户： 全体广大农民

本项目的计算中心： WEX5，ADNROID。

## 1.3定义

农产品----APP（PRODUCE----APP）

APP--------农产品移动端

# 2程序系统的结构

农产品App应用

用户客户端

注册

农产品搜索

登录

购物车信息

个人信息维护

退出

交易、支付

高级搜索

普通搜索

修改地址

修改电话

修改密码

修改姓名

# 3注册设计说明

## 3.1程序描述

该程序是为了提供给在此APP上进行购买的客户进行注册的，以便于个人的信息保存和以后的继续购买提供方便，注册只需要提供自主的一个userID 、userName、userPassword、userTel、userAddress其含义为：用户的标示符id、用户名、密码、联系电话、地址，只需提供五个数据项就可以注册成为APP用户，就可以进行购物等操作

## 3.2功能

在输入的id，用来标识区分每一个用户，密码用来登录确认，联系电话和地址是用来确认收件人电话和收件人住址，该程序的功能是用户注册。

用户数据库

输入注册信息

将注册信息输出到数据库中

注册成功

注册模块

将信息写入成功或者失败输入到APP用户界面

注册失败

## 3.3性能

该程序是后面全部的基础，虽然不用注册也可以进行浏览产品信息，但是不能登录和购买等业务，若进行登录和购买等业务，则必须进行注册，注册将把客户的信息存储到数据库中，为后期登录等操作提供方便。

## 3.4输人项

输入项：userID 、userName、userPassword、userTel、userAddress

其含义为：用户的标示符id、用户名、密码、联系电话、地址

## 3.5输出项

在注册页面显示是否注册成功，其一： 注册成功，其二：注册失败二者显示其一。

## 3.6算法

详细说明本程序所选用的算法，具体的计算公式和计算步骤。

Insert into userT (userID 、userName、userPassword、userTel、userAddress) valuues (userID 、userName、userPassword、userTel、userAddress);

执行SQL语句，进行插入数据库

## 3.7流程逻辑

APP

信息：用户id，用户姓名，用户密码，用户电话，用户地址

点击注册

是否继续注册

将注册信息传入后台，并判断注册是否成功

输入注册信息

**Y**

**Y/N**

**N**

**Y/N**

**Y**

**N**

进入登录等模块

退出模块

结束

## 3.8接口

APP启动

登录模块

需要注册业务

注册完成，根据登录信息进行登录，进入登录模块

注册模块

所使用的数据：userID 、userName、userPassword、userTel、userAddress

赋值方式：文本框输入赋值

与之相关的数据结构：userT（用户表）

调用数据结构的方式：点击“注册”按钮之后调用SQL语句（insert）进行插入操作

## 3.9存储分配

本程序中的数据全部存放于数据库中的userT表中，用来存储用户的个人信息

## 3.10注释设计

1. 首部加注释 用来注册用户
2. 添加代码编写人员和修改人员
3. 程序内部表明填写的信息，并进行注释，每个信息都对应表中的每一个属性列

## 3.11限制条件

本程序暂定输入项比较广泛，但名称，编号，密码，性别等属性不能超出一定的字符要求

## 3.12测试计划

在输入userID 、userName、userPassword、userTel、userAddress等信息后，点击“注册”按钮之后，若注册成功则会弹出提示语“注册成功”，否则弹出提示语“注册失败”

# 4登录设计说明

## 4.1程序描述

该程序是进行登录操作的，用户按要求输入编号和密码，若正确则登录成功，错误则登录失败（忘记密码等操作在后续会加入），登录失败则可以再次输入信息进行登录，也可以不用登录就进行浏览信息（但不能进行购买等业务，在浏览设计中详细提出）。该程序没有子程序，所有信息不存储数据库，而是从数据中查找，进行匹配操作。

## 4.2功能

说明该程序应具有的功能，可采用IPO图（即输入一处理一输出图）的形式。

用户数据库

用户输入id+密码进行登录

将用户输入的信息进行数据库查询

将数据库返回的信息进行综合，最后展示“登录成功”或者“登录失败”

返回查找信息

登录模块

## 4.3性能

该程序是在注册后的客户来使用的，若没有注册过的用户是不能登录的，登录后则可以进行购买，支付，查看个人信息，修改个人信息等操作，在输入框中必须输入正确，若不正确在数据库中是查找不到，查找不到则表示登录失败，因此在输入框中必须是正确输入

## 4.4输人项

输入项：userID userPassword

含义：用户编号 用户密码

必须正确输入，输入错误则登录失败

## 4.5输出项

若登录成功，则提示“登录成功”（转到个人信息页面），否则提示“登录失败”（不进行任何跳转）

## 4.6算法

详细说明本程序所选用的算法，具体的计算公式和计算步骤。

使用SQL语句进行数据查询 select 语句，进行数据库搜索，返回查找到的数量 “1”或者“0”，“1”表示查找到，即登录成功，“0”表示没有查找到数据信息，即登录失败

## 4.7流程逻辑

用户ID

用户密码

APP

将信息返回给后台服务来检验输入信息是否正确

用户输入登录信息

是否继续登录

进行下一层业务

**Y**

**N**

**Y/N**

**Y/N**

**Y**

**N**

进行搜索、查询等业务

退出模块

结束

## 4.8接口

用图的形式说明本程序所隶属的上一层模块及隶属于本程序的下一层模块、子程序，说明参数赋值和调用方式，说明与本程序相直接关联的数据结构（数据库、数据文卷）。

浏览模块

注册模块

个人模块

登录模块

所使用的数据：userID userPassword

赋值方式：文本输入框赋值

与之相关的数据结构：userT（用户表）

调用数据结构的方式：点击“登录”按钮之后调用SQL语句（select）进行查询操作

## 4.9存储分配

本程序不进行数据存储，只进行数据查询和读取操作，查询是为了登录操作，读取是为了显示个人信息

## 4.10注释设计

1. 首部加注释 本程序是用来执行登录操作
2. 添加代码编写人员和修改人员
3. 程序内部表明填写的信息，并进行注释，userID和userPassword添加注释，表明文本框含义

## 4.11限制条件

没有注册过的用户是不能进行登录的，必须是注册过的用户才能进行登录操作。

## 4.12测试计划

在userID文本输入框输入 “userID”，在userPassword文本输入框输入 “userPassword”，若均为正确，则提示信息提示“登录成功”（并转向个人信息页面），否则提示信息提示“登录失败”（不进行任何跳转）。

## 4.13尚未解决的问题

在登录成功之后跳转

# 5退出设计说明

## 5.1程序描述

此程序是用来退出此APP，即结束一次购物，退出此APP，再次打开时，将需要再次登录

## 5.2功能

退出模块

一系列操作

结束

## 5.3流程逻辑

登录失败、注册失败、购买支付完成等操作

APP

一些列操作完成后

**N**

**Y/N**

**Y**

退出模块

结束

## 5.4注释设计

1. 首部加注释，表明退出程序
2. 特殊语句加注释，即重要语句

## 5.5测试计划

在每一个操作之后，点击“退出”按钮，查看是否退出APP

输入数据：点击“退出”按钮

预期结果：完整的退出APP，再次点击APP时，将重新登录

# 6个人信息设计说明

## 6.1程序描述

本程序在登录成功的基础上进行，进行个人信息的查看和修改等操作，查看不存储数据，只读取数据，修改则要将修改后的数据存储在数据库中，即覆盖数据库中原信息。

## 6.2功能

将登录信息传递数据库，进行查询

用户数据库

登录模块

将登录信息传递数据库进行搜索信息，或将更改后的信息进行显示

个人信息模块

userID userPassword

农产品搜索

## 6.3性能

此程序是用来给注册过的用户进行修改个人信息和查看个人信息，依次可以保证用户的个人信息准确性和实时性

## 6.4输人项

在更新个人信息时，直接可点击修改项（userName、userPassword、userTel、userAddress）进行修改

输入项：userName/userPassword/userTel/userAddress

数据名称：用户姓名/用户密码/用户电话/用户地址

输入方式：文本框输入

保密：全部信息借对用户开放，对其他人员保密，密码皆为密文

## 6.5输出项

在不修改个人信息时，只在个人信息页展示个人信息，即提供查看输出个人信息

修改个人信息时，即展示个人信息，也给出提示“更新成功”或者“更新失败”等信息，其余皆无输出项

## 6.6算法

仅仅只是查看个人信息时，只是提供数据库语句（select）进行查询，接收传递的数据进行数据库查询，将查询出的数据进行整理，展示到个人信息界面进行展示，若有更新操作，则需使用数据库语句（update）语句进行更新，更新是否成功给出提示。

## 6.7流程逻辑

用图表（例如流程图、判定表等）辅以必要的说明来表示本程序的逻辑流程。

APP

登录信息

确定修改个人信息

N

Y/N

Y

修改个人信息并保存到数据库中

进入农产品搜索模块

退出模块

结束

## 6.8接口

浏览模块

登录模块

个人模块

## 6.9存储分配

本程序中的数据有部分需要存储，供选择提供是否进行存储，即是否更新个人信息，若更新个人信息，则要将最后的个人信息存储到数据库中进行保存以供下次登录使用；若不更新，则只是将数据库中的数据进行读取、显示。

## 6.10注释设计

1. 首部加注释表明个人信息模块，并注释本模块的大致功能
2. 更新操作和其他操作添加注释表明相对应的模块

## 6.11限制条件

在登录页面传递过来的数据，必须均为正确，传递时间不能过长，这样可以保证数据的实时性，更新数据也要按要求输入；若登录失败，则无法进行个人信息查询和更新等操作

## 6.12测试计划

对本程序进行测试，查看数据库和个人信息页面信息是否相对应，是否存在错误

技术要求：会查看数据库中的数据，能将数据库中的数据和个人信息页面的数据进行一一对应，查看是否存在失败

输入数据：userName/userPassword/userTel/userAddress

预期结果：更新成功 个人信息显示成功 和数据库中的数据一致

# 7农产品搜索设计说明

## 7.1程序描述

本程序（可以是注册过的也可以是没有注册过的用户使用）将进行农产品的搜索，根据用户的不同输入，显示出不同的农产品，可以有普通搜索和高级搜索，都是在一个输入框中输入，显示结果皆在主页中进行显示，用户可根据显示的结果进行选择性购物。

## 7.2功能

搜索模块

不同操作进入搜索模块

## 搜索模块将显示不同的搜索结果供用户进行选择

## 7.3性能

根据不同的输入，将显示出不同的搜索结果，输入描述的越准确，则搜索到的越为正确，搜索时间不会太长（暂时根据数据库大小来决定，后期将会继续更新搜索操作）。

## 7.4输人项

输入的数据：农产品名称、农产品一小部分描述、农产品价格等

输入方式：文本框输入

安全保密：没有保密条件

## 7.5输出项

每一条搜索将会展示出不同的搜索结果，可以是一对多的情况也可以是一对一的情况，根据使用APP的用户输入的情况而定，输出结果提供选择

输出格式：农产品的全部信息（名称，价格，用处）

## 3.6算法

使用SQL语句（select）进行查询操作，将搜索到的信息进行展示，即将数据的信息进行文本框的绑定

## 3.7流程逻辑

APP

不同操作进入农产品搜索

高级搜索

普通搜索

购物车、支付模块

退出模块

结束

## 3.8接口

搜索模块

购物车、支付

不同操作

上一层模块：不同的操作步骤皆可进入搜索模块进行搜索查询

下一层模块：购物车和支付模块进行最后步骤

搜索模块输入数据：不同的描述方式

赋值方式：文本框赋值

相关联的数据结构：数据库中的农产品表

## 7.9存储分配

本程序没有数据存储，只是从数据库中读取数据，根据输入的不同数据，搜索到的农产品或许相同或许不同。

## 7.10注释设计

1. 首部添加注释，表明搜索程序
2. 其中添加注释，表明普通搜索和高级搜索之分

## 7.11测试计划

可以输入不同的数据进行查询操作，查看在点击“搜索”按钮之后，是否可以显示出想要搜索的信息

输入数据：农产品名称

预期结果：农产品图片、价格、描述

# 8购物车设计说明

## 8.1程序描述

该程序实在登录成功和选择农产品之后才能查看的，用户可以在主页中来添加农产品，在你购物车中可以查看到添加的农产品，可以查看总金额，可以查看个人的部分信息但不能更改，存在小部分子程序，即个人信息，一部分

## 8.2功能

说明该程序应具有的功能，可采用IPO图（即输入一处理一输出图）的形式。

修改农产品数量

主页提供农产品

购物车

输出总金额到支付页面

显示个人部分信息

## 8.3输人项

输入项：个人id，农产品数量

输入方式：个人id通过页面传递数据，农产品数量通过按钮进行增减

## 8.4输出项

输出项：农产品总金额

数据类型：元，浮点型数据，输出到支付页面

## 8.5流程逻辑

用图表（例如流程图、判定表等）辅以必要的说明来表示本程序的逻辑流程。

APP

主页面传输过来的产品信息

增减产品数量

+

**+/-**

-

产品数量增加总金额增加

产品数量减少总金额减少

交易支付模块

结束

## 8.6限制条件

农产品数量降低到 0 时，不能再降低，即此农产品不进行购买

## 8.7测试计划

进行农产品增减，查看是否改变，总金额是否也会改变

按钮“+” “—”

点击“+”，预期结果总金额增加

点击“—”，预期结果总金额减少

# 9支付设计说明

## 9.1程序描述

本程序是支付模块。利用原生插件API进行，只需进行选择支付手段。

## 9.2功能

进行支付农产品的总金额

## 9.3输人项

传递数据总金额到原生插件，进行在线支付

## 9.4输出项

支付是否成功

## 9.5流程逻辑

APP

选择支付功能

购物车传递过来的购物总金额

支付宝

微信

通过API来完成微信支付

通过API来完成支付宝支付

N

N

Y/N

Y/N

Y

Y

是否成功

是否成功

支付完成

退出模块

结束

## 9.6测试计划

购买一份农产品，选择支付宝支付，查看是否支付成功，再更改支付方式，选择微信支付，查看是否支付成功

## 9.7尚未解决的问题

此程序暂无