# 宿舍用品出售系统

## 引言

1.1编写目的：

1.2项目背景：

## 2、任务概述

2.1目标

2.2假定与约束

## 3、需求描述

3.1出售宿舍用品

1、出售员可以通过自己的账号登陆宿舍用品出售系统。

2、系统可以显示出当前可出售的商品，出售员可以根据学生需求选择学生需要的商品。

3、系统需要记录下该学生选购的商品，并能计算出选购商品的总价钱。

4、系统能够对出售员出售的商品进行管理（单独存储），也可以对每日的总收入管理。

3.2设置商品信息

1、宿管人员可以通过自己的管理员账号登陆到商品管理系统。

2、宿管人员可以根据某些因素更改已存在商品的价格、增加某种商品、或者删除某种商品。

## 4、功能需求

4.1领域模型图



4.2用例图



4.3用例描述

1、 Use case:sales dormitory activities:Basic Course of Events

Actor:Salesaaman or Dorm

|  |  |
| --- | --- |
| Step | Actions |
| 1 | 首先用户登陆到宿舍商品出售系统的操作界面中，系统显示库存中出售的所有商品 |
| 2 | 用户询问学生需要选购哪些商品，学生给出商品的选购应答 |
| 3 | 用户选择学生需要的商品后，生成订单 |
| 4 | 订单生成，显示订单详情，包括学生选购的每一件商品的单价和数量，以及最后的总价 |
| 5 | 用户反馈给学生，并收取相应的价钱后选择结算，系统记录此行为，并更新显示到出售系统操作界面 |

1. Use case: sales dormitory activities:have no enough product

Actor: Salesaaman or Dorm

|  |  |
| --- | --- |
| Step | Actions |
| 1 | 首先用户登陆到宿舍商品出售系统的操作界面中，系统显示库存中出售的所有商品 |
| 2 | 用户询问学生需要选购哪些商品，学生给出商品的选购应答 |
| 3 | 用户选择学生需要的商品后，生成订单 |
| 4 | 订单生成，若其中的某种商品库存不足，用户需将信息反馈给学生，并询问其他商品是够继续购买？ |
| 5 | 若得到肯定答案，则生成订单，并显示订单，包括学生选购的每一件商品的单价和数量，以及最后的总价 |
| 6 | 用户向学生收取相应的价钱并结束用例 |

1. Use case:product management:Basic Course of Events

Actor:Dorm

|  |  |
| --- | --- |
| Step | Actions |
| 1 | 首先宿管人员登陆到宿舍商品出售系统的操作界面中，选择管理商品功能 |
| 2 | 系统进入商品管理系统，并显示经营的所有的商品信息 |
| 3 | 1. 宿管人员可以选中某种商品，然后修改该商品的价格。 2. 宿管人员可以添加某种商品，并为其设置单价和库存。 3. 宿管人员可以选中某种商品，然后删除该商品。 |
| 4 | 宿管人员选择保存设置，系统记录此行为，并更新显示 |

4.4系统活动图

