# 概要设计说明书

### 1 引言

随着计算机技术的不断应用和提高， 计算机已经深入到社会生活的各个角落。 而中小型

工资仍采用手工管理工资的方法，不仅效率低、易出错、手续繁琐，而且耗费大量的人力。

为了满足其管理人员对员工出勤信息、 工资等进行高效的管理， 在工作人员具备一定的计算

机操作能力的前提下，此工资管理系统软件力求提高其管理效率。

## 1.1 编写目的

本文档的编写是为了完善工资管理系统软件的开发途径和应用方法。 以求在最短的时间

高效的开发工资管理系统。

## 1.2 背景

本项目的名称：工资管理系统。

本项目的任务提出者及开发者是工资管理系统软件开发小组，用户是中小型企业或机

构。

本产品是针对电脑管理工资的需求设计的， 可以完成工资查看、 个人工资结算、 工资统

计、部门类别的管理（不包括部门信息的管理） 、查询符合一定条件的工资的员工人数在所

有员工人数中占有的比例等主要功能。

## 1.3 定义

开发（ develop ）：不是单纯指开发活动，还包括维护活动。

项目 (project) ：该词指的是向顾客或最终用户交付一个或多个产品的收管理的相关资

源的集合。 这个资源集合有着明确的始点和终点， 并且一般是按照某项计划运行。 这种计划

通常会形成文件， 并且说明要交付或实现的产品、 所用的资源和经费、 要做的工作和工作进

度，一个项目可能有若干项目组成。

项目开发计划（ project development plan ）：是一种把项目一定一过程与项目如何推进连接起来的方案。

产品生命周期（ product life cycle ）：是产品从构思到不可以再使用的持续时间。

1.4 参考文献

《CMMI软件过程改进与评估》 罗运模、谢志敏等编著，电子工业出版社， 2004 年 6 月版，北京 《软件工程导论》 （第四版） 张海藩编著，清华大学出版社， 2006 年 10 月版，北 京

### 2 总体设计

## 2.1 需求规定

系统开发基于 B/S 的开发模式， 界面直观、简洁，人机交互性强。基于文本框的录 入方式。用户使用时， 只要是按照格式和要求填入信息， 系统在后台响应用户操作过程。 让用户在最短时间里， 不需要经过专门培训， 就可以轻松上手。 本工资管理系统应当具 有的页面有：用户登录界面、员工信息录入、配置员工工资、员工信息查询。系统应设 置访问用户的标识以及鉴别用户是否合法， 并要求合法用户设置其密码， 保证用户身份 不被盗用。对每个用户设置其操作权限，权限设置可具体到模块的有关操作。

## 2.2 运行环境

硬件环境： 最低配置： CPU：Pentium3 800 以上或其它兼容规格，内存： 256M 以上，硬盘： 100MB 以上空间 推荐配置： CPU：Pentium 2G，内存： 2G 以上，硬盘： 100MB 以上空间。 软件环境： Windows server 2003/windows xp/windows 7 、SQL Server 2000、.NET Framework 2.0

## 2.3 基本设计概念和处理流程