

“e 点”项目说明文档（终稿）

目录

- 一. 概要介绍
- 二. 模块设计
- 三. 特色系统（初稿）
- 四. 关于盈利（拟）
- 五. 项目进度安排（初步）
- 六. 任务划分
- 七. 其他

一. 概要介绍

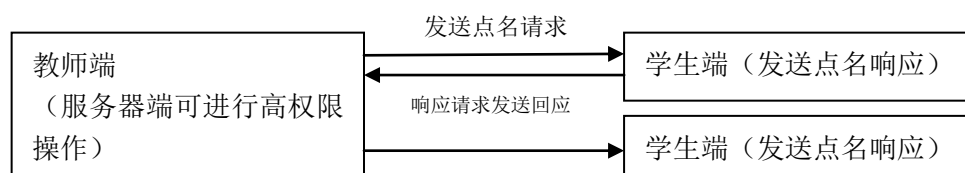
- 1.项目目标：开发安卓平台 app “e 点” 教师辅助点名应用
- 2.开发平台：Eclipse+adt/Android studio
- 3.界面风格：Material Design
- 4.实现目标：通过输入以及“摇一摇”等方式实现点名
- 5 部分技术细节：
 - 使用加速度传感器实现“摇一摇”功能
 - 使用 SQLite 数据库进行注册信息存储及登陆验证
- 6.最终成品为一个展示型 demo，为了开发为综合性师生互动平台，将留有扩展接口，并实现两个基本功能作为展示
 - 成品为教师、学生一共两个客户端，仅在功能模块不同，主要界面风格相同

二. 模块设计

- 1.基本划分为：

欢迎->注册->功能（点名主模块）->扩展模块及开发者信息页面

*. 应用架构为：c/s 模式



*.传输模式:

1.蓝牙;

2.无线局域网络

2.分为师生两种注册模式, 分别对应两种界面

3.教师端账号拥有高权限, 可进行数据统计及其他相关处理操作;

教师端负责发出点名请求并接受信息统计;

学生端权限较低, 可进行响应教师端点名请求操作及其他相关操作。

三. 特色系统

1. 添加签到及徽章奖励功能, 增加互动性, 促进学生更多地使用该应用; (需要实现)

2. 学生对教师进行评价, 参考淘宝用户评价, 使用三等级评价; (需要实现)

3. 论坛系统: (仅作界面展现, 不实现)

添加交流模块可进行问题反馈及资源分享;

教师可进行信息发布, 学生亦可进行相关信息发布;

上述系统选择代表性实现(两个, 可酌情更改), 其余可留有界面。

四. 关于盈利

1. 广告植入 (注意不要太频繁及出现时机把握)

2. 功能内购

1. 此功能针对教师端, 盈利方式为一次性购买 (单价较低, 10 元以内);

2. 此功能为在学期或者学年末, 教师可查看相应班级进行一学期/一学年到课率信息的大数据统计及分析, 可对往后的学生上课情况走势更好把握, 从而更好地安排个人工作。

3. 此方法对于教师而言代价很低, 考虑到本应用的大装机量, 会是一笔可观收入。

3. 针对特定高校开发特定性功能, 即付费定制服务。

如: 可发布学校周边娱乐信息, 商户信息, 为师生的出行提供更好地指导。

...

五. 项目进度安排 (初步)

5.10—5.20 需求分析+概要设计

5.20—6.15 详细设计及 UI 设计图以及主框架搭建及模块实现

6.16—6.30. 模块合并及测试及 bug 修复以及商业计划书起草

6.30—7.4 打包及相关视频拍摄测试上传

Ps: 1.在项目初期即进行专利申请书编写

2.项目初期即开始进行相关知识的学习及开发平台的搭建

3.每周五下午进行项目进度总结及下周任务安排等讨论会，由武文良负责，段吉贵负责会议记录，其余组员对任务进行记录

六. 任务划分

主框架及 UI: 武文良

分模块功能: 段吉贵、李鹏鹏、张翔（详细代码风格及开发注意事项尽快发布）

文档: 李鹏鹏、段吉贵

PS:文档部分负责人在分模块有交叉，在模块编写上任务会相应减少

测试及项目/会议记录及其他: 杨玲枝

七. 其他

1. 讨论并确认该文档所提到的内容无误即刻开始项目进程。

2. 做好与老师的交流及反馈。

3. 项目人员尽量将开发流程及心得记录，将会是一笔财富。

4. 关于请假学生及到课学生在点名时出现故障的解决方法

1.对于请假学生，考虑到一般情况下请假人数较少，且各高校皆需要开具请假条等凭据，因此专门开发电子假条代价较大，故请假学生由老师手动处理；

2.对于到课学生由于故障未能完成点名的情况也由学生当场与老师进行协调由老师手动处理。（老师确认该学生并非后续进入教室者）；

3.故障情况低于一定概率（如：5%）即可认为此次点名属实。

惟精惟一，允执厥中。

“e 点”项目组：武文良

2015.05.12