<旅游信息管理系统>

项目设计文档

版本 <1.0>

修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 2022/11/1 | 1.0 | 设计文档 | 孟娇 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[1. 简介](#1.                  Introduction)

[1.1 目的](#1.1               Purpose)

[1.2 范围](#1.2               Scope)

[1.3 定义、首字母缩写词和缩略语](#1.3               Definitions, Acronyms and Abbreviations)

[1.4 引用](#1.4               References)

[1.5 概述](#1.5               Overview)

[2. 构架表示方式](#2.                  Architectural Representation)

[3. 构架目标和约束](#3.                  Architectural Goals and Constraints)

4.设计模型

4.1子系统设计

4.2 类设计

[5. 用例视图](#4.                  Use-Case View)

[5.1 用例实现](#4.1               Use-Case Realizations)

6.总结

软件设计文档

# 1.                  简介

## 1.1               目的

此文档从构架系统方面对系统设计及其实现进行概要设计与详细设计，根据项目需求完成软件雏形，将系统细分为子系统以对应系统中某个相对独立的系统功能，对不同的子系统再次分化成不同的层与细节的模块，完成一个可编程文档，方便团队进行协同开发。

## 1.2               范围

该文档面向全体人员，编程人员通过该文档进行编码，项目经理对文档进行初步评审与修改，测试人员对详细设计进一步编写详细测试文档。

## 1.3               定义、首字母缩写词和缩略语

构架： 设计师为了表现软件系统的组织,从一个视角来解释系统的模型视图,开发人员为了理解软件系统的组织,从一个视角来表现模型视图,这样的整个行为叫作构架.

类图：主要用于描述系统的结构化设计。类图也是最常用的UML图，用类图可以显示出类、接口以及它们之间的静态结构和关系。

顺序图：它描述了一组对象间的交互方式，表示完成某一个行为的对象和相关其他对象之间传递消息的时间顺序。顺序图由对象、对象生命线、激活框、消息等组成。“对象生命线”是一条垂直的虚线，表示对象存在的时间；“激活框”是一个细长的矩形，表示对象执行一个操作所经历的时间；“消息”是对象之间的一条水平箭头线，表示对象之间的消息通信，在消息的矩形框中可以填写方法调用名或调用说明，它会显示在消息线的上方。

## 1.4               引用

1. 王莹.旅游信息管理系统设计.[J]福建电脑,2013(10)：147-148.
2. 《计算机软件需求说明编制指南》--GB-9385--88。
3. 《计算机软件产品开发文件指南》--GB—8567--88。

## 1.5               概述

该文档通过对构架表示方式与构架目标和约束对文档中所需视图进行总体概括，然后通过设计模型描述子系统、类设计，通过用例实现描述用例具体事件流。

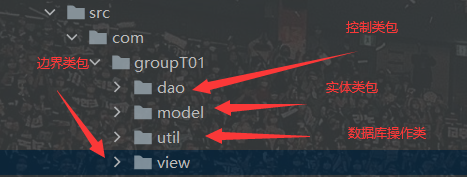
# 2.                  构架表示方式

该文档主要包括系统设计模型、用例实现。

设计模型：包括子系统设计与类设计。子系统设计包括系统架构视图及其子系统划分，类设计包括实体类，控制类，边界类。

用例实现：各个用例的顺序流视图。

# 3.                  构架目标和约束



# 4. 设计模型

# 4.1 子系统设计

该系统分成两个子系统：即管理员子系统和导游子系统

管理员子系统细化为：（分别对应管理员登录后的六种操作）

1. 导游信息管理子系统
2. 城市景点管理子系统
3. 旅游线路管理子系统
4. 旅游方案管理子系统
5. 全部人员报名情况查看子系统
6. 论坛管理子系统（针对所有人）

导游子系统包含：（分别对应导游登录后的五种操作）

1. 信息管理子系统
2. 旅游线路管理子系统
3. 旅游方案管理子系统
4. 报名情况查询子系统
5. 论坛管理子系统（仅针对导游自己）



# 4.2 类设计

# 登录



# 管理员管理导游类图



# 管理城市景点



# 管理旅游路线



# 管理旅游方案



# 查看报名信息



# 管理论坛



# 导游用例类图

# 修改个人信息



# 导游管理自己的旅游路线



# 管理自己的旅游方案



# 查看自己所带方案的报名信息



# 发布、删除自己的论坛



# 5.                  用例视图

本旅游信息管理系统管理员身份登录账号后的功能如下：

管理导游信息；

管理城市和景点；

管理旅游线路； （包含景点、价格和出发日期、天数信息）

管理旅游方案； （旅游线路加上导游即为旅游方案）

查看报名情况；

发布和管理论坛。

本旅游信息管理系统导游身份登录账号后的功能如下：

修改个人信息；

管理属于自己的旅游线路； （包含景点和价格）

管理属于自己的旅游方案； （旅游线路加上出发日期即为旅游方案）

查看自己所带方案的报名情况；

发布和删除论坛内容。

## 5.1               用例实现

**5.1.1管理员、导游登录**



## 管理员相关用例

**5.1.2管理导游信息**



**5.1.3管理城市和景点**



**5.1.4管理旅游路线**



**5.1.5管理旅游方案**



**5.1.6查看报名情况**



**5.1.7发布和管理论坛**



## 导游相关用例

**5.1.8修改个人信息**



**5.1.9管理属于自己的旅游路线**



**5.1.10管理属于自己的旅游方案**



**5.1.11查看自己所带方案的报名情况**



**5.1.12发布和删除论坛内容**



# 6.总结

身为组内的设计员，我的任务就是在需求分析的基础上进行代码架构，将项目实现所需层次与类结构以及具体实现方式描述出来，需要深刻理解项目需求与代码实现的联系，为接下来的编程工作提供便利。在整个项目中，我的工作就是将项目具体如何实现的想法落实成实际可操作的代码框架。软件系统设计是一项复杂而又重要的工作，它在软件工程中承接了需求分析与编码开发。一个好的系统设计是一个软件系统运营的基础。让我们多多重视软件系统的设计工作，以开发出更具健壮性、可扩展性、安全性、易用的软件系统。