## 项目名称

基于Windows 10的共享笔记阅读器

## 项目描述

1. 意义

* 记笔记多形式，记笔记更方便。
* 参阅他人笔记，读者可更好地理解书籍内容。
* 分享笔记使笔记作为读者与读者之间互动的载体，可满足读者的社交需求和自我认同需求。
* 用户间添加好友，并可组建交流圈作更深入的交流，进而营造良好的学习交流氛围。

1. 内容

* 在商城中可以选购书籍。
* 可阅读已有的书籍。
* 阅读过程中添加多形式的笔记。
* 上传自己的笔记，浏览他人共享的笔记。
* 用户间可添加好友、组建交流圈。

1. 环境

Windows 10操作系统。

1. 思路

通过开发uwp（通用windows应用程序）程序将微软手机端，桌面端，以及平板端统一，使用vs2015一次开发，即可在以上三个平台运行，同时使用xaml+C#的MVC模式，将用户界面与后端逻辑隔离开来，方面模块化开发以及程序之后的改动，由于微软为开发uwp提供了许多方便的控件，所以开发者可以将重心更多地放到程序的逻辑以及信息的呈现上来。在开发过程中，小组将会采用面向对象的开发模式，尽量将各个功能类隔离开来。另外，由于书籍种类众多，小组准备从大学生的教材入手，理由主要是当代大学生很多没有记笔记的习惯，通过这个程序也可以增加他们对于课程的认识。

1. 计划

由于大创项目小组的另一名成员未加入本次小组中，本次项目准备预先开展本地版（单机版）的程序的开发（那位同学负责的是网络端的开发），这样既可以让前期项目不用过多关注网络的调度从而将重心放在程序的稳定以及可操作性上，能够在短期开发出一个成品，这个也是遵从了增量模型的思想，而且这样也可以减轻另一位小组成员的工作量（陈家赟），同时小组将会用git来进行项目的版本控制，同时可以尝试vs内置git控件的使用。在项目的进行过程中，小组将会先开发桌面版的应用，而在项目的后期进行手机端和平板的适配。。。。。。（欢迎陈俊杰补充哈）

1. 人员

陈俊杰、邓旋凯。

## 项目人员组织

陈俊杰：

能力：责任：

邓旋凯：

能力：了解uwp应用的开发，了解一些C#的基本概念与语法，会一些xaml界面的编写

责任：项目的界面xaml的编写以及用户交互逻辑

## 软件开发过程模型

增量模型。

## 里程碑划分

(建议先开发本地版)

1. 可阅读书籍，有阅读功能。
2. 可登录注册，有用户系统。
3. 可选购书籍，有商城系统。
4. 可共享笔记，有笔记系统。
5. 可添加好友，有社交系统。

## 项目检查点

1. 可阅读书籍，有阅读功能。
2. 可登录注册，有用户系统。
3. 可选购书籍，有商城系统。
4. 可共享笔记，有笔记系统。
5. 可添加好友，有社交系统。

(这边我觉得尽量先做本地的程序，也就是先实现本地的笔记系统显示以及纪录，随后向网络拓展，最后在实现用户系统以及社交系统)

## 任务清单

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 任务名称 | 工期 | 工作量 | 开始时间 | 前置任务 | 需要能力 |
| 1 | 需求分析与建模 | 10 | 1.5周/人 | 1-10 | 无 | 无 |
| 2 | 实现阅读和笔记显示功能 | 14 | 2周/人 | 10-24 | 1 | 了解C#与uwp |
| 3 | 实现用户系统 | 7 | 1周/人 | 24-31 | 2 | 了解服务器与网络 |
| 4 | 实现商城系统 | 12 | 1.5周/人 | 24-36 | 2 | 了解C#网络下载传输 |
| 5 | 实现社交系统 | 12 | 1.5周/人 | 31-43 | 3 | 了解数据库与网络 |
| 6 | 实现笔记分享 | 10 | 1.5周/人 | 36-46 | 4 | 了解数据库 |
| 7 | 测试 | 35 | 5周/人 | 1-项目结束 | 1 | 了解测试和程序 |
| 8 | 界面优化与适配 | 10 | 1.5周/人 | 46-56 | 5,6 | 深入了解xaml |

## 任务分配表

（A负责 B审批 C协助 D检查）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 邓旋凯 | 陈俊杰 |
| 任务1 | C | A |
| 任务2 | A | C |
| 任务3 | D | A |
| 任务4 | A | D |
| 任务5 | C | A |
| 任务6 | B | A |
| 任务7 | A | C |

## 配置管理

1. 配置管理项
2. 配置管理库（软件开发库）结构
3. 版本控制，基线设置
4. 变更控制规则
5. 用户权限管理