软件工程实验报告

**动漫交流平台系统**

# 可行性分析报告

## 1 引言。

### 1编写目的：

可行性研究的目的是为了对问题进行研究，以最小的代价在最短的时间内确定问题是否可解

经过对此项目进行详细调查研究，初拟系统实现报告，对软件开发中将要面临的问题及其解决方案进行初步设计及合理安排。明确开发风险及其所带来的经济效益。本报告经审核后，交软件经理审查。

### 1.2 项目背景：

开发软件名称：动漫交流平台系统。

项目任务提出者：刘奕鑫

项目开发者：软件工程三班：刘奕鑫，陈涛，代毅，刘鹏程，郑奔腾；软件工程四班：蔡晓辉，谭李辉。

用户：中国的动漫爱好者。

实现软件单位：张家界学院

### 1．3参考资料：

《软件工程导论》，张海藩，清华大学出版社。

## ２．可行性研究的前提

### 2.1要求

　　　　主要功能：为动漫爱好者提供一个交流平台，可以检索动漫

性能要求：动漫爱好者检索的信息必须及时地得到结果。对服务器上的数据必须进行及时正确的刷新。

　　　　输出要求：数据完整，详实。

　　　　输出要求：简捷，快速，实时。

安全与保密要求： 服务器的管理员享有对动漫平台存储检索信息库管理与修改及用户交流库的维护。

完成期限：预计三个月，即截止2023年6月30日。

### 2.2目标：

　　　　系统实现后，大大提高用户检索动漫的效率以及提供动漫爱好者的交流频台。

　　建议软件寿命：5年。

经费来源：张家界学院。

　　硬件条件：服务器sun工作站，终端为pc机。

　　 运行环境：Linux

　　数据库：Oracle8

　　　　　投入运行最迟时间：2023/06/030

### 2.3可行性研究方法

### 2.4决定可行性的主要因素

　　成本/效益分析结果，效益 〉成本。

　技术可行，现有技术可完全承担开发任务。

　操作可行，软件能被原有工作人员快速接受。

## ３．技术可行性分析

### 3.1系统简要描述

　　《动漫交流平台》是一个实现动漫资源网络应用和服务的综合应用平台。它通过校园应用网络建立一个动漫资源共享和交流的场所。动漫爱好者通过资源库可以方便快捷地访问及浏览丰富的动漫网络资源和信息。它以优秀的资源管理能力，服务能力和再现能力为实现网络动漫产品资源信息化应用提供了在校园网级上的解决方案。

### 3.2处理流程和数据流程

切换账号

我的收藏

我的关注

今日推荐

搜索

登录（进入）

退出

动漫交流平台

开始

## ４．经济可行性分析

### 4.1支出

无

### 4.2效益

无

### 4.3收益/投资比

无

### 4.4投资回收周期

无

### 4.5敏感性分析

设计系统周期为五年, 估计最长可达10年

处理速度: 一般查询速度<4秒

关键数据查询速度: <2秒

## ５．社会因素可行性分析

### 6.1法律因素

所有软件都选用正版.

所有技术资料都由提出方保管。

合同制定确定违约责任.

### 6.2用户使用可行性

使用本软件人员要求有一定计算机基础的人员,系统管理员要求由计算机的专业知识,所有人员都要经过本公司培训.

管理人员也需经一般培训.

经过培训人员将会熟练使用本软件.

两名系统管理员,一名审计员将进行专业培训,他们将熟练管理本系统.

## ６．其他可供选择的方案

### 6.1客户端与服务器端联系在一起

此设计简化了数据处理，但加重了服务器的数据处理。而使用客户端/服务器机理，简化数据流量，加快数据处理。

## ７．结论意见

由于技术、经济、操作都有可行性，可以进行开发。