2024秋季C++课程大作业指南

项目背景

为了更好地管理学校宿舍资源和提升管理效率,需要设计一个宿舍管理系统。该系统旨在简化和优化宿舍的日常管理流程,包括宿舍的分配、学生的入住和退宿操作,以及对宿舍信息的查询等。通过建立一个统一的管理平台,可以有效减少人工操作带来的复杂性,提高宿舍资源的利用率,同时为学生提供更加便捷的服务。系统的引入不仅能使管理更加规范和透明,还能及时满足学生的住宿需求,进而提升学校整体的管理水平和服务质量。

必做模块

- 01. 用户管理用户注册: 学生可以注册新账户,输入学号、姓名、密码和联系方式等;
 - a. 提示: 该功能可以通过文件操作来将用户输入的信息写入一个文件中,这样就可以完成最初始数据的持久化。
- 02. 用户登录: 学生通过学号和密码登录系统;
 - a. 提示: 将学生的信息与库内的信息对比即可。>
- 03. 管理员权限:管理员用户(初始用户名和密码由系统设定)拥有更多权限,如分配宿舍、查询所有学生信息等;
 - a. 提示: 管理员与学生两种角色登录后的界面应该不一样, 管理员能有的操作应该更多。
- 04. 宿舍管理宿舍: 管理员可以对宿舍进行管理。
 - 查 管理员可以添加新的宿舍楼和宿舍房间,包括宿舍楼的名称、位置、房间数量以及每个房间的床位数量;
 - b. 删除宿舍: 管理员可以删除宿舍楼或宿舍房间(如果房间内有学生入住,应提示管理员先处理这些学生的退宿);

- c. 更新宿舍信息: 管理员可以更新宿舍楼或宿舍房间的信息,如房间状态(空闲/已分配)、维修记录等。
- 05. 入住与退宿管理: 管理员可以为学生分配宿舍房间。
 - A. 入住管理:系统应检查房间是否空闲,并更新房间状态和入住记录。
 - b. 入住确认: 学生登录后,可以查看自己的宿舍分配情况,并进行入住确认(可选功能,用于确认 学生已实际入住)。
 - c. 退宿申请: 学生可以提交退宿申请,系统应记录申请时间并通知管理员。
 - ₫ 审核退宿:管理员审核学生的退宿申请,如果批准,则更新房间状态和退宿记录。
- 06. 查询功能学生查询: 学生可以查询自己的宿舍信息、入住记录和退宿申请状态。
- 67. 管理员查询: 管理员可以查询所有学生的宿舍信息、入住记录和退宿记录,以及宿舍楼和房间的使用情况。
 - a. 学生的每一条入住信息都应该记录下来,方便后续查找。
- 08. 界面设计使用控制台界面(命令行)实现系统交互。
- 09. 设计清晰的菜单和提示信息,方便用户操作。

以上功能是必须实现的,当然功能的细节可以由自己的实现思考,比如登录后学生的界面应该的怎么样的、宿舍应该用什么数据结构进行分配等等。

我们鼓励同学们在基础功能上进行自由扩展(加分项),不过保持宁缺毋滥的原则,添加的功能在演示的时候不能出现*bug*,否则可能会成为减分项。

扩展功能示例

- 01. 通知与提醒系统。
 - a. 消息通知:系统可以集成消息通知功能,通过邮件、短信或系统内部通知的方式提醒学生宿舍分配结果、入住确认、退宿申请进度等信息。
 - b. **到期提醒**: 管理员可以设置租期到期提醒或宿舍检查提醒,系统会在指定时间自动发送通知给学生或管理员。

- 02. 统计与报表生成。
 - a. 宿舍使用统计: 提供宿舍使用率、入住率、退宿率等数据统计功能, 生成详细的报表;
 - b. **月度/年度报表**:系统可以生成按月或年度的宿舍使用情况报表,分析宿舍资源的利用率和空置情况。
- 03. 维修与报修管理。
 - **a. 报修申请**: 学生可以在系统中提交宿舍设施的维修申请,系统记录报修时间和详情,并将信息转发给管理员。
 - b. **维修记录**: 管理员可以查看维修记录,包括维修时间、处理状态和维修结果,并更新房间的维护 状态。

技术要求

- 01. 需要使用C++语言进行开发;
- 02. 面向对象编程: 合理设计类与对象, 使用继承、多态等特性。
- 03. 数据结构: 使用合适的数据结构存储用户信息、宿舍信息和入住/退宿记录。
- 04. 文件操作:实现数据的读写操作,确保数据的持久化。当然,想挑战自己的同学,我们鼓励使用mysql 等数据库来持久化。
- 05. 异常处理:对可能的异常情况(如文件读写错误、输入错误等)进行处理。
- 06. 代码规范: 遵循良好的编程规范,包括命名规范、注释规范等。

提交要求

- 1. 源代码: 提交完整的C++源代码,包括所有类和函数的实现。
- 2. 设计报告: 撰写一份设计报告,介绍系统的设计思路、类图、主要算法和数据结构等。

评估标准

- 01. 功能完整性: 系统是否实现了所有要求的功能。
- 02. 代码质量:代码是否规范、清晰,易于理解和维护。
- 03. 设计报告的完整性: 文档是否详细、准确,能够指导用户正确使用系统。
- 04. 演示效果:系统演示是否流畅,功能是否稳定可靠。