**《程序设计课程设计》实验报告**

**实验名称 《课程设计-外卖派单模拟系统》<版本号:1.0>**

**班 级 2018211318**

**组 号 （按照网站上各组对应的小组序号）**

**姓 名 凌国瀚 张北辰 张开元**

# 1．用户界面设计

## 1.1 开始界面

运行程序后首先出现的界面，如图1-1

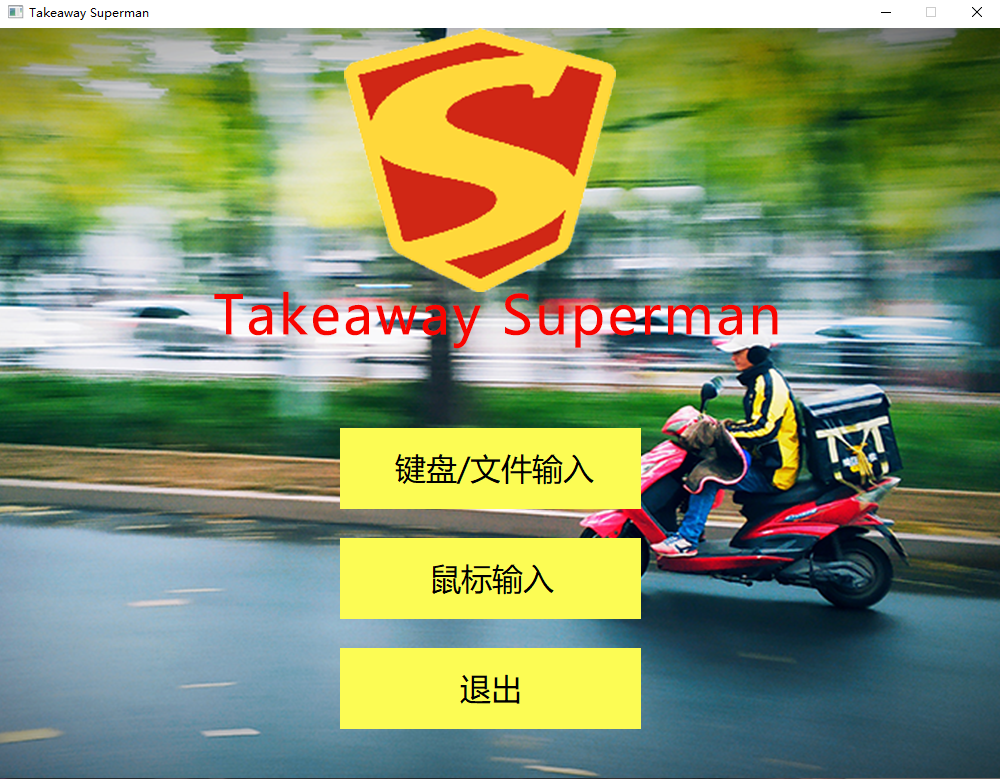


图1-1

该节目为开始界面，在logo与标题下方是三个按钮，按下对应按钮后，相应按钮会变成红色

按下第一个按钮，进入键盘/文件输入模式，检测doc文件夹内是否有标准文件名“sales.txt”,若有则自动进入订单强制文件输入方式。没有则在控制台中选择从键盘输入或是从鼠标输入。

## 1.2 操作元素和操作效果

[操作元素图片]

[操作的上下文描述]

[操作后显示效果图片]

# 3 高层数据结构设计

(包括：重要的数据常量定义、数据变量定义，即各模块要共享的数据类型和参数设计，相当于头文件内容，加文字描述)

**3.1全局常量/变量定义**

示例：

#define MAXELES 99 //最大数组元素数

struct solutionOper{...};//解决方案的加工描述

...

**3.2 \*\*模块常量与变量定义**

# 4 系统模块划分

## 4.1 系统模块结构图

模块划分思路说明。

哪些模块需要独立线程？说明线程设计。

模块关系图，独立线程的模块要用红色标记出来！参考如下图例。



图4-1 模块结构图示例

**1. 模块名称 \*\*\*.c**

模块功能简要描述：

**示例：**

**模块名称input.c**

模块功能简要描述：完成对文件或键盘输入的订单数据获取，保存到公共变量中。

## 4.2各模块函数说明

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 函数原型 | 功能 | 参数 | 返回值 |
| 1 |  | 何时何条件被何模块调用？  完成什么功能？ |  |  |
| 2 |  |  |  |  |

## 4.3 函数调用图示及说明



图4-2 函数调用关系图示例

解释说明：如图中所示，函数1通过对函数2的调用，完成….

# 5 高层算法设计

**（用伪代码、NS图或者自然语言描述清楚核心算法的程序设计思路）**

说明重要的控制策略算法思路；

**教师评语：**