

<b>1 引言 .....</b>	<b>2</b>
1.1 编写目的.....	2
1.2 背景.....	2
1.3 定义.....	2
1.4 参考资料.....	2
<b>2 程序系统的结构 .....</b>	<b>3</b>
<b>3 程序 1（标识符）设计说明.....</b>	<b>3</b>
3.1 程序描述.....	3
3.2 功能.....	3
3.3 性能.....	4
3.4 输入项.....	4
3.5 输出项.....	4
3.6 算法.....	4
3.7 流程逻辑.....	4
3.8 接口.....	4
3.9 存储分配.....	4
3.10 注释设计.....	4
3.11 限制条件.....	5
3.12 测试计划.....	5
3.13 尚未解决的问题.....	5
<b>4 程序 2（标识符）设计说明.....</b>	<b>5</b>

# 详细设计说明书

## 1 引言

### 1.1 编写目的

本文档主要是对羽之翼网站业务需求进行收集、整理和分析，本文档中准确描述了羽之翼网站所要实现功能的详细描述和要求。为了达到便于理解的效果，文档中使用了相关必要的和规范的形式对需求进行描述。例如，业务流程图、用户操作页面等形式，但文档中不涉及功能如何实现。

文档供用户方和开发方的相关业务人员、设计人员、开发人员的使用。

本文档的作用是开发方与用户方沟通的基础，是把业务需求计算机化的关键步骤，是系统设计、开发和测试的依据，是系统验收的依据。本文档将作为制定测试计划、编写用户手册和系统设计的依据。

### 1.2 背景

现在越来越多的人都意识到运动的重要性，都愿意走出家门，迈向自然。同时也涌现出了大量的羽毛球运动爱好者。一些新新羽毛球爱好者对于羽毛球这个传统运动项目的动作技术要领或者比赛并不熟悉。于是许多人就会想要从网上寻求帮助，从网上找一些比赛视频或者教学视频，来提高自己的羽毛球技术水平。

我们专门致力于打造羽毛球相关的教学娱乐视频网站，为用户提供针对羽毛球教学的学习视频，并且给广大羽毛球爱好者提供一个交流平台，还提供有一个专门的高质量羽毛球用品网站，使用户在最短时间内提升自己的水平，挑选出高质量好品质的羽毛球用品。

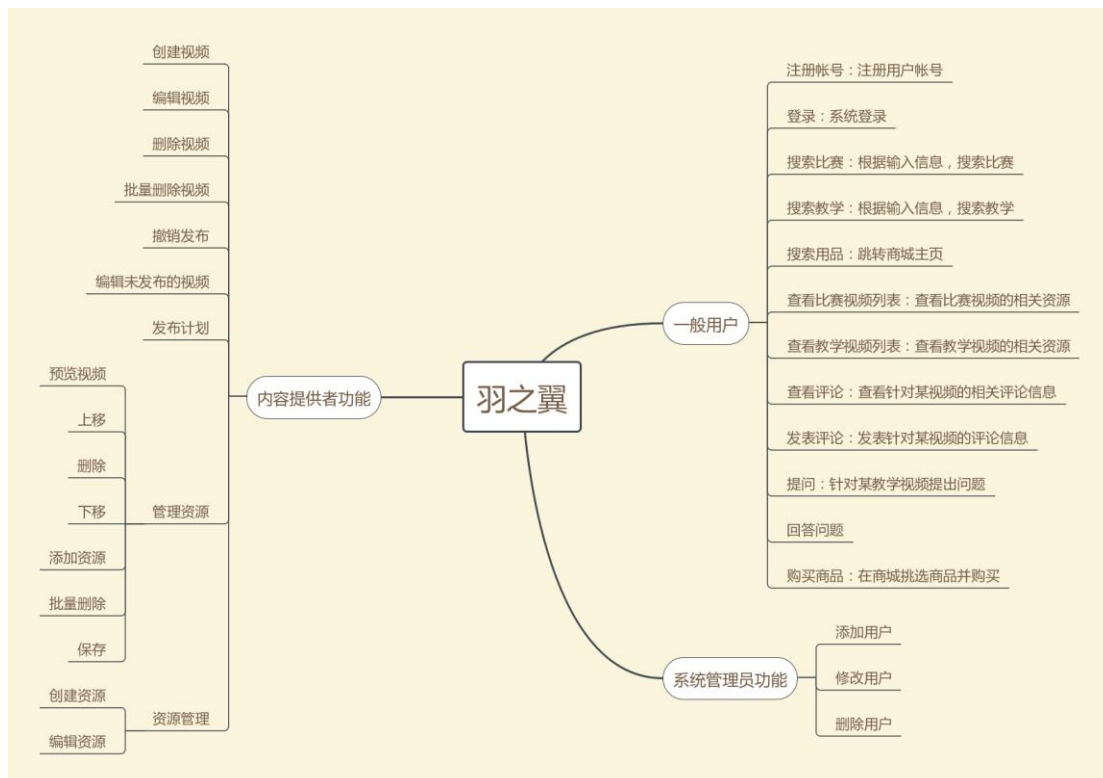
### 1.3 参考资料

爱羽客网站

《php 从入门到精通》

《php 经典实例》

## 2 程序系统的结构



## 3 程序 1（标识符）设计说明

### 3.1 程序描述

该网站给用户提供给羽毛球爱好者了解羽毛球相关资讯的平台，网站通过对羽毛球相关信息的整合，方便用户查找所需内容，网站提供教学视频、比赛视频等视频信息使用户更直观了解羽毛球最新动态。完善用户个人信息可以在文章或新闻下进行评论，添加用户感兴趣的内容，收藏喜欢的视频文章等内容。商城可以进行网上交易，添加购物车，网上支付，在线收藏都可以实现。方便用户使用

### 3.2 功能

个人中心：编辑个人信息，收藏新闻文章视频，评论文章，网上在线支付等

视频：更新比赛视频，教学视频等羽毛球相关视频等

新闻资讯：更新热点新闻，更新实时评论等

社区文章：发表文章及评论等

商城：添加购物车、收藏物品、在线支付、联系客服、退款申请等

### 3.3 性能

网站新闻视频等内容实时更新

### 3.4 输入项

给出对每一个输入项的特性，包括名称、标识、数据的类型和格式、数据值的有效范围、输入的方式。数量和频度、输入媒体、输入数据的来源和安全保密条件等等。

### 3.5 输出项

给出对每一个输出项的特性，包括名称、标识、数据的类型和格式，数据值的有效范围，输出的形式、数量和频度，输出媒体、对输出图形及符号的说明、安全保密条件等等。

### 3.6 算法

详细说明本程序所选用的算法，具体的计算公式和计算步骤。

### 3.7 流程逻辑

用图表（例如流程图、判定表等）辅以必要的说明来表示本程序的逻辑流程。

### 3.8 接口

用图的形式说明本程序所隶属的上一层模块及隶属于本程序的下一层模块、子程序，说明参数赋值和调用方式，说明与本程序相直接关联的数据结构（数据库、数据文卷）。

### 3.9 存储分配

根据需要，说明本程序的存储分配。

### 3.10 注释设计

说明准备在本程序中安排的注释，如：

- a. 加在模块首部的注释；
- b. 加在各分枝点处的注释；
- c. 对各变量的功能、范围、缺省条件等所加的注释；
- d. 对使用的逻辑所加的注释等等。

### **3.11 限制条件**

说明本程序运行中所受到的限制条件。

### **3.12 测试计划**

说明对本程序进行单体测试的计划，包括对测试的技术要求、输入数据、预期结果、进度安排、人员职责、设备条件驱动程序及桩模块等的规定。

### **3.13 尚未解决的问题**

说明在本程序的设计中尚未解决而设计者认为在软件完成之前应解决的问题。

## **4 程序 2（标识符）设计说明**

用类似 F. 3 的方式，说明第 2 个程序乃至第 N 个程序的设计考虑。

.....