3.2.2 生成订单

3.2.2.1 特性描述

在寄件人携带货物至快递员处时，一个经过验证的快递员开始生成订单，输入订单部分信息（寄件人姓名、住址、单位、电话、手机；收件人姓名、住址、单位、电话、手机；托运货物信息（原件数、实际重量、体积、内件品名）；经济快递，标准快递，特快专递；包装费（纸箱（5元）、木箱（10元）、快递袋（1元）、其它）； 订单条形码号（10位数）），系统保存。

优先级=高

3.2.2.2 刺激/响应序列

刺激：快递员输入了正确的订单号

响应：系统根据该订单号建立新的订单

刺激：快递员输入的订单号非法

响应：系统提示订单号错误并要求重新输入

刺激：快递员正确输入订单部分信息

响应：系统保存录入信息，计算费用，估计到达时间一并保存显示。

刺激：快递员没有完整输入所需订单信息

响应：系统提示错误并要求重新输入

刺激：快递员输入了不存在的地点或者重量与体积过大或过小

响应：系统提示错误并要求重新输入

刺激：快递员取消输入订单号

响应：系统返回主界面

刺激：快递员取消生成该订单

响应：系统关闭新建订单，返回主界面

|  |  |
| --- | --- |
| Buildorder.Input  Buildorder.Input.Ordernumber  Buildorder.Input.Goods  Buildorder.Input.Place  Buildorder.Input.Calculate  Buildorder.Input.Lack  Buildorder.Input.End  Buildorder.Input.Cancel  Buildorder.Input.Limit | 系统应该允许快递员在生成订单任务中进行键盘输入  在快递员输入订单号并确认时，要进行检验，参见Buildorder.Ordernumber  在快递员输入托运货物信息时，要进行检验，参见Buildorder.Goods  在快递员输入双方地址并确认时，要进行检验才能计算运费，参见Buildorder.Place  系统根据快递员所输入的信息计算总费用（运费+包装费）并进行显示。参见Buildorder.Calculate  若快递员输入订单时有任意缺省项并结束输入时，系统提示有缺省项要求补充完整。  在快递员正确输入订单所需信息并且已向寄件人收取费用后，可以结束该订单的输入。系统将保存订单信息。  当快递员取消该订单的生成时，系统将退出输入界面并清空该订单信息。  系统从进入订单生成界面开始计时，若超过8分钟还未生成该订单，将提示超时，视为取消输入。系统将关闭快递员输入任务。 |
| Buildorder.Ordernumber.Start  Buildorder.Ordernumber.Cancel  Buildorder.Ordernumber.Invalid  Buildorder.Ordernumber.Filled | 当快递员输入的订单号正确且对应订单为空,系统将允许快递员进一步填写订单信息。  当快递员取消输入订单号时,系统关闭快递员输入任务。返回主界面。  当快递员输入的订单号不是10位时，系统提示订单号非法，要求重新输入。  当快递员输入的订单号对应订单已被填写时，系统提示该订单已被填写，要求重新输入。 |
| Buildorder.Goods.Amount  Buildorder.Goods.Weight  Buildorder.Goods.Volume | 当快递员输入的件数<=0时，系统提示输入错误。  当快递员输入的快件重量<=0时，系统提示输入错误。  当快递员输入的快件体积<=0时，系统提示输入错误。 |
| Buildorder.Place.Invalid  Buildorder.Place.Estimate | 当地址地点不存在或没有输入地点时，系统提示非法地址并要求重新输入  当地址地点均存在时，系统根据双方地点以及历史记录预计快件抵达时间并进行显示。（若无历史数据，显示为0） |
| Buildorder.Calculate.Normal  Buildorder.Calculate.Innormal | 当货物体积正常时，根据双方地点、货物实际质量、体积、包装方式、快递种类计算总费用（运费+包装费）  若是比较轻，体积较大的货物，按照长\*宽\*高/5000来计算其体积重量，和实际重量取最大值再进行相同计算。（仿照Buildorder.Calculate.Normal） |