**玉溪师范学院毕业论文（设计）选题报告**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 乐华锋 | 性别 | 男 | 专业 | 信息管理与信息系统 | | 班级 | | 15信管 | 学号 | 2015906021 |
| 论文（设计）题目 | | 基于Bootstrap的宠物信息服务平台前端设计与实现 | | | | | | | | | | |
| 题目来源 | | 自拟 | | | | 题目类别 | | 设计 | | | | |
| 选做本题目的原因及条件分析：   1. 选做本题目的原因   随着我国生活水平的普片提高，很多人都会饲养宠物，因为宠物的智商虽然没有人那么高，但是它们也是有情感的，所以很多人都将宠物当成自己的另一种朋友来看待，所以我国宠物的数量正在快速增长，现如今已经达到一个很高的水平。对比美国，我国宠物行业正处于高速发展时期，未来市场空间较为广阔。2017年我国宠物行业市场规模达已经到1340亿元，近六年年均复合增长率达到27%。根据发达国家的过往经验，宠物行业的渗透率与人均GDP成正比，目前我国有宠家庭的比例为6%，然而与美国（68%）、澳大利亚（57%）、加拿大（52%）等发达国家相去甚远，我国宠物渗透率提升空间广阔。以数据可以看出，我国宠物行业正在迅速发展，宠物相关的各种服务也将逐渐完善。宠物行业覆盖宠物从生老病死、衣食住行到学习训练、休闲娱乐等一切生活行为活动，一般包括上游的宠物产品和下游的宠物服务。宠物产品涵盖了宠物饲养、宠物食品、宠物用品。宠物服务涵盖了宠物医疗、宠物美容、宠物培训、宠物摄影、宠物保险、宠物婚介、宠物寄养、宠物托运、宠物殡葬等。  而依靠传统的实体店方式将明显不能对将其涵盖其中，甚至部分服务通过线下模式根本无法正常运行，而在线上的话则很适合。为此，我们深思熟虑后决定以宠物为中心，建立宠物相关的信息服务平台系统，尽可能通过线上模式解决传统模式难以解决的问题，还能提供一个有着相同兴趣爱好的人的相互交流的平台。  2.条件分析  （1）经济可行性  在以前，开发一个系统需要耗费很大的人力、物力以及财力才能勉强运行，而现在在软件开发上发生了巨大变化。首先在开发上，我们作为一个大四的信息管理与信息系统专业的学生，我们拥有相对专业的网站开发技术，能独立完成一些简单的网站开发，所以在开发阶段，我们可以多花些来尽可能的降低开发成本。其次在运营上，我们不需要像以前一样先去购买主机组装，然后部署项目测试，再去购买宽带交换机路由器等接入公网以工其他人访问的复杂步骤，而是可以直接使用各大云服务商提供的云计算资源即可，通过他们提供的一站式服务，我们不仅不需要去花高昂的费用去购买服务器等设备来自行组装调试等，还能以很低的价格享受优质的服务，并且不用去过多考虑容灾等技术。因此从经济上分析，该项目的实施是可行的。  （2）技术可行性  经过小组成员集合我们自身的能力水平以及项目生需要实现的功能慎重分析后决定，本系统需要采用分布式架构的微服务（SpringCloud就是其中的典型代表之一）思想进行开发和部署，而在Spring的开源体系中，SpringCloud的发展也十分良好，网上有很多案例以及技术资料供我们查阅，并且SpringCloud的思想就是将整个系统进行解耦，将平台分为多个不同的服务独立开发和运行，这样就把平台系统地拆分为多个部分，从而把复杂的问题简单化，并且能够使多人同时开发，加快系统开发进度。就算在规划中有些技术是以我们的能力无法解决的，但是我们能充分利用现在云计算的优势，以低廉的价格来购买它们来使用，以便临时或者永久填充该技术空缺。  （3）社会可行性  目前，中国的宠物数量正在急剧增加，宠物市场正在蓬勃发展中，为了迎合这种发展趋势并加快其发展得速度，我们小组多方查阅资料并和指导教师交流后最终决定了该设计选题。 | | | | | | | | | | | | |
| 指导教师意见：  宠物服务信息交互平台的设计结合了商品和服务于一体，采用网络平台与微信小程序并行的方式，结合专业较紧密，同意选题。  签名（章）：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | |
| 分管领导意见：  签名（章）：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | |

**玉溪师范学院毕业论文（设计）开题报告**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 乐华锋 | | 性别 | 男 | 专业 | | 信息管理与信息系统 | | 班级 | | 15信管 | 学号 | | 2015906021 |
| 论文（设计）题目 | | | 宠物信息服务平台 | | | | | | | | | | | |
| 题目来源 | | 自拟 | | | | 题目类别 | | 设计 | | 指导教师 | | | 安镇宙 | |
| 本课题研究现状、意义，拟研究的主要问题、重点和难点，研究方法和步骤，预期结果：  1.现状  我国宠物经济虽然起步较晚，但发展迅速，已初步形成一个庞大的宠物产业链。当然，同其它任何一个新兴产业一样我国宠物产业也存在着诸多急需解决的问题。本文在对宠物及宠物产业相关内容概述的基础上，对我国宠物产业发展的现状及存在的问题进行了深入分析，以促进我国宠物产业的良性发展。最近的五六年，我国的宠物数量正在急剧增长。各种宠物问题层出不穷。  2.意义  通过建设一个专业性的系统平台来专门服务于宠物行业是很有必要的，系统建成后，将能让更多人参与其中，并解决很多因宠物引发的问题，使人们直接或间接的受益于其中。比如让宠物主和宠物服务店的距离更近一步，让需要购买服务的宠物主迅速找到相关类型的服务，并且让服务提供方很快找到需求对象。比如让多家商家集中在一起，形成相互参考相互对比的局面，以使行业健康持久发展。再比如让很多拥有相同兴趣爱好（宠物相关）的人相互认识并走到一起，从而从中找到不一样的乐趣。  3.拟研究的主要问题  （1）页面布局设计。  （2）对系统的整体架构，以实现对系统的拆分和分布式部署。  （3）数据库设计。  4.重点与难点  （1）数据库设计：在用户与商户多对多的情况下，数据条目数急剧增加，因此一个好的数据库设计能有效的提升逻辑的清晰性与系统运行的流畅性。  （2）对海量数据的快速存取。  （3）在海量数据下难以实现搜索功能。  5.研究方法与步骤：  研究方法：调查分析法、图示法、文献法。  步骤：  （1）做好系统需求分析；  （2）根据需求分析，对系统的功能进行筛选；  （3）根据系统的功能，选定开发方法和相关技术，做好项目总体安排，并将工作模块化划分；  （4）根据项目总体安排，逐步实施；  （5）定期与毕业设计指导老师进行交流；  （6）完成系统和论文。  6、预期结果：  系统完成后，初步估计能维持至少上千人同时在线使用，并且能根据用户的增长而灵活扩容。 | | | | | | | | | | | | | | |
| 论文主要内容（提纲）：  第一章 引言  一、课题研究背景  二、目的和意义  第二章 宠物服务信息交互平台的需求分析  一、功能需求分析  二、软件和硬件分析  三、可行性分析  （一）经济可行性  （二）技术可行性  （三）社会可行性  第三章 宠物服务信息交互平台微信小程序的设计  一、系统设计原则  二、系统功能设计  三、宠物交互平台订单管理模块功能设计  第四章 宠物服务信息交互平台微信小程序的实现  一、管理员订单管理的设计与实现  二、用户订单管理的设计和实现  第五章 测试与总结  一、测试  二、总结  致谢  参考文献 | | | | | | | | | | | | | | |
| 进度安排：  第一阶段：准备工作  （2018年7月1日至2018年7月30日）：分析所学知识，结合实际情况，拟选课题；  （2018年8月1日至2018年8月15日）：查阅资料，讨论选题，确定选题；  （2018年9月1日至2018年9月8日）：进行需求分析，确定实现的基本功能。  第二阶段：设计制作  （2018年9月9日至2018年9月16日）：学习相关的知识，熟悉开发平台等；  （2018年9月27日至2018年10月15日）：提交开题报告；  （2018年10月11日至2018年10月20日）：讨论设计数据库，完成对数据库搭建；  （2018年10月25日至2018年11月30日）：通过老师指导，不断完善系统，可以简单运行；  （2018年12月1日至2018年12月20日）： 对系统进行整合调试，提交结题报告；  第三阶段：论文撰写  （2018年12月25日至2019年2月28日）：整理材料，撰写论文；  第四阶段：答辩展示  （2019年3月至4月）：论文答辩，成果展示。 | | | | | | | | | | | | | | |
| 参考资料：  [1] 《MySQL 5.7从入门到精通（视频教学版）》刘增杰 著 清华大学出版社 （2016年8月第1版）  [2]（美）斯珀洛克.Bootstrap用户手册[M].北京：人民邮电出版社，2013.  [3] 李广莉. WPKI在移动电子商务中的应用[J]. 电脑开发与应用,2009(08):79.  [4] 朱全银, 章慧. 基于J2ME和J2EE的移动网络游戏系统[J]. 计算机工程,2008(16):141-143.  [5] 奚雪峰, 陆卫忠, 姚俊峰. J2ME平台上移动仓储管理系统设计与实现[J]. 微计算机信息,2008(01):44-46.  [6] 杨跃臣, 王舒, 吴志红. 基于J2ME和J2EE的新农合系统设计与实现[J]. 微计算机信息,2008(36):9-11.  [7] 池瑞楠. 基于J2ME和J2EE的移动电子商务系统研究[J]. 微计算机信息,2007(12):158-160.  [8] 刘志强, 肖凤红, 潘郁. 基于J2ME的防汛信息系统的研究[J]. 微计算机信息,2008(02):90-92.  [9]《需求工程：软件建模与分析》 骆斌 主编 高等教育出版社; 第1版 (2009年4月1日)  [10]《深入理解bootstrap》徐涛 编著清华大学出版社 （2016年8月第1版）  [11] Bootstrap官网 https://getbootstrap.com/ | | | | | | | | | | | | | | |
| 指导教师意见：  宠物服务信息交互平台的设计结合了商品和服务于一体，采用网络平台与微信小程序并行的方式，结合专业较紧密，同意选题。  签名（章）：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | | | |
| 分管领导意见：  签名（章）：  年 月 日 | | | | | | | | | | | | | | |