

项目编号	XUPESE_TTMS
文档编号	XUPESE_TTMS_RS
密 级	内部保密



西安邮电大学

西部影城剧院管理系统 项目总结报告

版本：V1.0

团队成员：

学号	姓名	角色
04143107	张海仑	组长
04143111	姚怡	组员
04143112	李妍	组员
04143118	黄方直	组员
04143119	马宇辰	组员

软件 1404 班为你软件公司

二〇一六年六月

拟 制：

审 核：

标准化：

会 签：

批 准：

文档修改记录

[illegible]

目 录

目 录..... I

1. 引言..... 3

 1.1 编写目的..... 3

 1.2 项目概述..... 3

 1.3 术语定义..... 3

 1.4 缩写说明..... 4

 1.5 引用文档..... 4

2. 人员分工..... 5

3. 进度计划及执行情况..... 6

4. 团队开发总结..... 6

 4.1 软件开发过程..... 6

 4.2 难点问题解决..... 7

 4.3 经验与教训..... 7

5. 成员开发总结..... 7

 5.1 李妍个人总结..... 7

 5.1.1 开发任务 8

 5.1.2 开发成果 8

 5.1.3 收获与教训..... 8

 5.2 黄方直个人总结 9

 5.2.1 开发任务 9

 5.2.2 开发成果 9

 5.2.3 收获与教训..... 9

 5.3 姚怡个人总结 9

 5.3.1 开发任务 9

 5.3.2 开发成果 9

 5.3.3 收获与教训 9

 5.4 马宇辰个人总结 9

 5.4.1 开发任务 9

 5.4.2 开发成果 10

 5.4.3 收获与教训..... 10

 5.5 张海仑个人总结 10

 5.5.1 开发任务 10

5.5.2 开发成果	10
5.5.3 收获与教训.....	10

“西部影城剧院管理系统” 软件项目总结报告

1. 引言

1.1 编写目的

本文档用于说明西部影城剧院管理系统软件体系的运行平台、安装配置以及使用方法。本文的预期读者包括：

- 开发人员
- 测试人员
- 项目管理人员

1.2 项目概述

本项目基本信息如下：

- 项目名称：西部影城剧院管理系统；
- 项目编号：XUPESE_TTMS；
- 投资方：指签定西部影城剧院管理系统项目研制合同的甲方单位名称；
- 用户：指西部影城剧院管理系统项目和软件的直接使用单位名称；
- 开发方：西部文化传媒公司。

1.3 术语定义

本文中用到的专门术语定义见表 1。

表 1 术语定义

序号	术语	含义
1	标准座	普通观众进场观看剧目的所做的座位
2	贵宾座	特殊身份观众（评审，投资方领导）查看剧目所使用的座位

3	废票	已经作废 失效的票（由于操作不当，或者丢失原因造成）
4	片区	对剧目进行分区划分（A, B, C, D...）方便观众找到座位，方便管理人员管理
5	下架	剧目不再演出
6	GB/T	推荐性国家标准

1.4 缩写说明

本文件中用到的英文缩写说明见表 2。如果没有，请写“无”。

表 2 英文缩写说明

序号	英文缩写	版本号	修订日期
1	TTMS	V.0	2016-6-13
2	BD	V.0	2016-6-13
3	UC	V.0	2016-6-13
4	BC	V.0	2016-6-13

1.5 引用文档

本文引用的文档及标准参见表 3。

表 3 引用文档

序号	文档编号	标题	版本号	修订日期	编制单位
1	GB/T11457-2006	信息技术 软件工程术语	--	2006-3-31	国务院标准 行政部门
2	GB/T14394-2008	计算机软件可靠性和可维护性	--	2008-4-10	国务院标准 行政部门

3	GB/T9386-2008	计算机软件测试文件编制规范	--	2008-4-19	国务院标准行政部门
4	GB/T9385-2008	计算机软件规格说明规范	--	2008-5-1	国务院标准行政部门
5	GB/T15532-2008	计算机软件测试规范	--	2008-9-1	国务院标准行政部门
6	XUPTSE.2016.TTMS.B D	阳阳剧院票务管理系统标书	--	2016-4-19	西部文化传媒公司
7	XUPTSE.2016.TTMS.B D	阳阳剧院票务管理系统设计文档	--	2016-4-19	西安邮电大学

2. 人员分工

黄方直

负责了模块编写、项目整合和界面设计，主要工作是和组长理清逻辑并分发任务，再将各组员编写的部分修改测试后整合起来。

李妍

分析各个层之间的关系和调用的方式，理清了各个层的功能，同时知道了各个层之间的衔接方式，完成了演出厅、座位、员工、用户登录的各个层的功能并进行测试，最后完成了他们的界面的编写和监听事件的处理。

姚怡

负责单个模块的编写，打模块的测试，主要工作是写好组长分配的模块，与自己的同伴进行分析老师的模板，实现自己编写的模块。

张海仑

负责带领大家分析代码、理清代码结构，安排开发顺序、分配开发任务以及控制开发进度。负责了不同模块不同层次的代码开发，以及对组员部分

代码的模块功能测试。

马宇辰

主要编写了员工和剧目从 **model** 层到 **view** 层的代码, 并和队友一起相互改正对方和自己的代码, 并对编写的相关代码进行测试和调试。

3. 进度计划及执行情况

每个人先了解一下项目的需求, 根据老师给的文档理清每个层之间的调用方式, 然后分模块进行代码的学习, 学习完之后组内进行交流学习; 根据学习的情况分工写代码, 在写的时候进行结对编程, 一个学习好的带一个学习不好的或者两个学习中等的人, 结对编程可以提高编写的效率, 对学习有很大的帮助, 每个将自己写的模块写个单元测试, 让没有写这个模块的人进行测试, 测试成功之后将所有的代码进行整合并改正其中出现的错误。

项目的进度与初步制定的计划基本一致, 在每天基本上可以完成当天的任务, 组员按照指定的计划严格执行。

4. 团队开发总结

4.1 软件开发过程

先读懂老师给的代码, 然后确定开发顺序, 交流不同层之间的调用关系和实现的功能, 每个组员理清各个层之间的关系, 分析不同实例间的关系, 相互分享自己学到的知识将不同的部分进行交流, 确定最终得总体架构, (DAO 层 AQL 语句实现增、删、改、查, SER 层逻辑层, 调用 IDAO 层的函数, VIEW 层用界面实现之前的增、删、改、查等功能, IDAO 层实现对 DAO 层的调用作为接口, MODEL 层实现对属性的定义以及于它相关的方法), 给每个人分配任务, 分配任务后以结对编程的方式完成模块的编写, 组内互相对写的模块进行测试, 将每个人的编码进行整合, 整合后进行测试, 对出现的问题进行修改和对各个功能进行完善和修饰, 完善后再次进行测试, 最后敲定最终版。

4.2 难点问题解决

1.数据库参数的提取,参数的类型转换,主要是字符串和整数在 SQL 语句中的使用,追踪打印每个部分的属性的类型,得到具体的出错方位,定位了出错的方位就容易改出错误。

2.各个层之间的逻辑联系与调用关系,编写测试类从主函数如口,逐一的对调用的函数进行分析和理解,理清逻辑之间的调用关系,画出逻辑调用关系图,然后根据关系图对代码进行修改。

3.事件的监听类,有的该监听的事件没有监听,监听的事件的触发事件不对。测试触发按钮之后的事件,检验事件是否正确,如果不正确的话看触发的是那个事件,找到错误的地方,然后锁定目标进行修改。

4.3 经验与教训

在项目的开发中应该注重团队的合作,在写之前应该了解清楚顾客的需求,清楚系统应该完成的具体的功能,在编写代码的时候应该有统一的风格和工具,有利于在后期合的时候对错误的修改,还可以保持代码的整洁性和风格统一,增加了代码的可读性。在团队合作中的结对编程有利于组员之间的互相学习,有利于提高学习的效率和提高项目的完成速度,减少交付的时间。分层编码有利于对各个层的理解,在修改错误的时候有利于错误的定位,在修改的时候对其他层的影响不大,有利于对大的方面的修改。

5. 成员开发总结

5.1 李妍个人总结

5.1.1.1 开发任务

分析各个层之间的关系和调用的方式,理清了各个层的功能,同时知道了各个层之间的衔接方式,完成了演出厅、座位、员工、用户登录的各个层的功能并进行测试,最后完成了他们的界面的编写和监听事件的处理。

5.1.1.2 开发成果

在项目的开发中完成了演出厅、座位、员工、用户登录的 DAO、IDAO、SERVER、MODULE、VIEW 层的代码的编写,分析了各个层之间的逻辑关系,向组员分享自己学到的东西,分享自己的编写的方法和心得,交给他们看别人代码的方法,和组员进行结队编程,在写的过程中可以纠正别人的错误,同时也可以发现自己的不足,和同学共同进步,也可以提高学习的效率。在完成自己的任务的前提下帮助组员修改他们的代码。完成了课程设计报告的一部分的文档。

5.1.1.3 收获与教训

在这次的课程设计中学会了分层编码的方法,我觉得分层编码把不同的功能分成了不同的层,有利于出错之后的修改,在出错之后可以逐层的检查,最终将错误的地方定位出来,也有利于大的方面的修改,修改了某个层的某一部分对其他层没有影响。难的一点就是要弄懂每一个层的功能和每个层之间的逻辑关系和每个模块之间的逻辑关系。我觉得在敲代码之前先得理清各个部分之间的关系,在自己的脑中有一个大致的思路,然后再去编写代码,这样可以达到事半功倍的效果。在编写的工程中结队编程可以提高学习的效率,也可以提高编写的速度,对于团队的开发非常的有效。在项目的开发中要注意留好各个部分间的接口,最好可以同一接口的名称,有利于其他人使用接口。

5.2 黄方直个人总结

5.2.1 开发任务

我负责了模块编写、项目整合和界面设计，主要工作是和组长理清逻辑并分发任务，再将各组员编写的部分修改测试后整合起来。

5.2.2 开发成果

我完成了选电影、选场次、选座位、购票出票、生成订单以及员工权限部分，整个项目的界面也是出自我的手。

5.2.3 收获与教训

通过这个项目，我学习了数据库的正确使用方法，课设前我写涉及数据库的程序不考虑数据库表结构，用到什么对象才创建什么表；也不使用外键约束，然而使用外键可以有效的减少数据冗余。在项目的架构上，对 mvc 分层架构有了更深的理解，开发模式也从原始的一人分一模块转变为按层编写，先完成底层再编写上层，这样编写的效率也大大提升。

5.3 姚怡个人总结

5.3.1 开发任务

我负责单个模块的编写，打模块的测试，主要工作是写好组长分配的模块，与自己的同伴进行分析老师的模板，实现自己编写的模块。

5.3.2 开发成果

在剧院管理系统中我做的是剧目，员工，演出计划的所有功能，以及写好之后的单独测试，以及最后的 PPT。

5.3.3 收获与教训

通过这个项目，我学习到了，后台与前台的内在联系，前台的一个按钮触发，调用后台的各个层，在写单个模块时，数据库的表还存在主键，外键的约束。在写每一个功能时应该注意它的逻辑关系，理清各个层次的调用关系。在测试时应注意多种情况的出现，还有尽量减少数据的输入量，一切以方便用户的自然习惯。

5.4 马宇辰个人总结

5.4.1 开发任务

我主要编写了员工和剧目从 **model** 层到 **view** 层的代码, 并和队友一起相互改正对方和自己的代码, 并对编写的相关代码进行测试和调试。

5.4.2 开发成果

员工和剧目 **model** 层到 **view** 层的代码无误并且在测试类中可以顺利运行并且得到了预期的结果

5.4.3 收获与教训

在这次课设中, 是我第一次真正全身心投入, 这次课设也是我第一次接触软件的开发, 并且对软件的开发有了一定的人认识, 在初期的代码编写工作中, 相对来说比较简单, 在看了老师给的 **studio** 层后, 大家都能写出来, 但到了后面 **view**, 和 **service** 层时, 难度有了很大的提升, 因此在这我犯了很多意想不到的错误, 原因就是我太相信自己, 没对各个类之间的参数传递进行正确性的测试, 以至于程序无原无故出错, 在找出错误之后, 我意识到, 再小的程序, 如果最基本的出错了, 那么其他相关的代码跟没写一样。

5.5 张海仑个人总结

5.5.1 开发任务

负责带领大家分析代码、理清代码结构, 安排开发顺序、分配开发任务以及控制开发进度。负责了不同模块不同层次的代码开发, 以及对组员部分代码的模块功能测试。

5.5.2 开发成果

完成了参照数据库对 **model** 层代码的修改并和组员一起结对编程完成了负责的演出厅和座位部分的所有代码, 重写了员工部分界面层和业务逻辑层的代码。

5.5.3 收获与教训

在小组安排方面, 小组中每个人的水平不同, 开发时想法也不一致, 只有给每个人分配好合适的任务与工作量才能保证整个组的开发进度与开发质量。开发之前的小组交流必须让大家明白开发顺序、开发重点, 掌握好的开发方法。在个人开发方面, 要把自己负责的部分涉及的业务逻辑理清楚, 在敲代码之前把逻辑写清楚, 把要修改的问题记录好, 这样保证尽可能不出现遗漏和错误。