

项目编号	XUPTQLH.2016.SUPM
文档编号	XUPTQLH.2016.SUPM
密 级	内部保密



西安邮电大学

凯旋国际超市管理系统

项目总结报告

版本：V1.0

团队成员：

学号	姓名	角色
04143125	赵毅	组长
06143091	马辉	组员
04143113	白颖	组员
04143132	张冲	组员
04143121	杨松松	组员

软件 1404 班青龙会软件公司

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

1.	引言.....	4
1.1	编写目的.....	4
1.2	项目概述.....	4
1.3	术语定义.....	4
1.4	缩写说明.....	5
1.5	引用文档.....	5
2.	人员分工.....	6
3.	进度计划及执行情况.....	6
4.	团队开发总结.....	7
4.1	软件开发过程.....	7
4.2	难点问题解决.....	7
4.3	经验与教训.....	8
5.	成员开发总结.....	8
5.1	赵毅个人总结.....	8
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	白颖个人总结.....	8
5.2.1	开发任务.....	8
5.2.2	开发成果.....	8
5.2.3	收获与教训.....	8
5.3	马辉个人总结.....	8
5.3.1	开发任务.....	8
5.3.2	开发成果.....	8
5.3.3	开发成果.....	8
5.4	杨松松个人总结.....	8
5.4.1	开发任务.....	8
5.4.2	开发成果.....	8
5.4.3	开发成果.....	8
5.4	张冲总结.....	8
5.4.1	开发任务.....	8
5.4.2	开发成果.....	8

“凯旋国际超市”软件项目总结报告

1. 引言

1.1 编写目的

本文档用于说明凯旋国际超市管理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：凯旋国际超市管理系统；
- 项目编号：XUPTQLH. 2016. SUPM；
- 投资方：凯旋国际超市（简称“凯旋国际”）；
- 用户：凯旋国际超市收银员、管理员；
- 开发方：XUPTQLH。

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	订货单	用于采购和销售订货
2	入库单	采购货物进行入库时记录本次入库商品明细
3	库存明细表	保存在数据库中，可以打印，显示现在库所有商品明细
4	退货单	向供货商退货或者客户向超市退货记录单
5	出库单	商品出库用于记录本次出库商品明细
6	报损单	超市商品破损或者丢失记录
7	报溢单	超市商品或者库存多于系统记录进行报溢
8	盘点单	每过一段时间进行盘点，记录所有商品数量

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	缩写	原文
1	SUPM	SUPER MARKRET MAANAGE SYSTEM
2	QLH	QING LONG HUI

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 软件工程标准	——	2006/7/1	国务院标准化行政主管部门
2	GB/T 14394-2008	计算机软件可靠性和可维护性管理	——	2008/12/1	国务院标准化行政主管部门
3	GB/T 9386-2008	计算机软件测试文件编制规范	——	2008/9/1	国务院标准化行政主管部门
4	GB/T 9385-2008	计算机软件需求规格说明规范	——	2008/9/1	国务院标准化行政主管部门
5	GB/T 15532-2008	计算机软件测试规范	——	2008/9/1	国务院标准化行政主管部门

2. 人员分工

白颖：前台销售管理模块设计

马辉：后台管理界面，厂商管理，财物管理，登陆界面

杨松松：后台管理的销售管理，员工管理

张冲：数据库表创建，链接数据库

赵毅：后台管理的库存管理，权限管理

2. 进度计划及执行情况

首先把模块规划好，然后分配到每个组员中，设计层次，再对界面进行设计。

花费 3 天时间完成。

其次在进行数据库和 java 的链接，对数据进行验证，保证系统的可执行。

预计 2 天时间。

由熟练掌握 java 的组员进行每个模块的合并。

预计 1 天时间。

最后成型后对系统进行各方面优化。

预计 2 天时间。

在规定时间内完成系统设计，可以做出产品。各组员同心协力，互相帮助，达到共同进步，做出项目的目的。

执行情况较好，每个组员每天可以完成自己的任务，并且按时提供自己所做进程的最新动态。在合并过程中每个人也都尽心尽力。

3. 团队开发总结

3.1 软件开发过程

首先项目的确定，是组长一个人定好的。因为组长当时考虑到超市是一个生活中必须的存在事物，一个超市管理系统里面也有好多的功能，正好可以起到做项目，锻炼技术，团队协作等作用。

在项目确定好之后，我们团队开始着手需求说明书。这里我们的一个组员还又特定的走访了周围的一个超市，去和里面的有关人员进行交流访问，为我们的需求设计找目标和灵感。

团队一起对项目需求进行了讨论，制度好了计划之后，每个人认真完成自己的模块。这里是团队协作的第一步。

之后，我们就开始对软件进行详细的设计，对具体从哪里着手分类，每个人如何编写自己的模块，组员之间的模块如何联系，数据库的表怎么具体设计等，最终还是形成了具体的工作方案。

开始工作后每个组员都认真完成自己的任务工作，有不会的知识点组员互相帮助，当然还可以寻求老师的帮助。每完成一个任务可以即使汇报。

最终，在我们的共同努力下，在限定时间之前，我们的超市管理系统也成型了。

3.2 难点问题解决

在前台销售模块中，初步完成表格的显示了。但是后来想提高使用效果，想在表格里面出现动态的添加表格动态的刷新。因为组员之间每个人使用的方法是不一样的。在后来使用到了表格的动态刷新和添加。得到了优化。

在一个组员的工作过程中，面板的刷新是一个问题。说到底还是大家的基础不行，对点击事件的响应和窗口面板的控制还是很不娴熟。最终还是在点击事件里面整理了逻辑顺序解决了问题。

在对销售排行的时候，商品 id 在表单里面有重复的，因为是不同时间段卖出的商品。而 `collections.sort()` 是对全 list 里面的每个类进行排序的。所以得重新对表单进行遍历，有相同的 id 的类要合并在一起，最后再排序。迭代器这次的使用收获是挺大的。

4.3 经验与教训

前期功能设计：这次我们对功能的设计有些少，以至于最后做出来的时候，被老师认定为简单。但是我觉得这次课设的目的已经达到了，至少对我们小组来说，每个人都有了些许的认识。

严格统一名称定义：在后期合并的时候，发现有些地方，例如数据库表，包的名字。这些没有事先好好的统一一下，其实数据库表是已经定好的，是小地方有名字不统一问题。但包名函数名有些真的都是自己定义的，在合并的时候确实是有问题。以后还要注意着。

特殊条件的判定：老师在最后检查的时候，对非正常数据的检测是一个考察点。我们也确实在时间判断等方面没有进行判定。这是以后必须注意的一点。

数据测试要多而全面：这次在测试排序的时候，有人仅仅用一组数据测试出来成功了就直接把代码上交，说这个可以了。其实还是有漏洞的。今后在这一点也是同样必须注意的一点。

4. 成员开发总结

4.1 赵毅个人总结

4.1.1 开发任务

这次担任的是团队的组长，个人觉得还是可以的。虽然自己不是技术上的大神，但在其它方面还是可圈可点的。对于组员能力的分析以此来布置对应的任务，促进团队的协作精神，锻炼每个人的学习能力和认知能力。每个人分工明确，积极完成任务。

4.1.2 开发成果

我负责的是后台管理的库存管理，权限管理。协助其它组员有问题一起解决。因为我的模块正好需要增删改查，所以这次对基本的四大操作进行了解和学习了。体会到了在实践中学习。后来，协助组员完成了销售管理的一个排序功能，过程中收获还是挺多的。

4.1.3 收获与教训

身为组长，收获还是有的，从团队的角度出来，如何平衡一个团队之内各组

员的能力，如何管理一个团队。

技术上，对于软件工程这个项目还是有了更进一步的认识，尤其是分层结构的架构，每个人都能按此来编写自己的模块。对数据库的使用也是有了进一步认识。

4.2 白颖个人总结

4.2.1 开发任务

两周课设转眼已经结束，两周的实践过程中，我尽自己最大的努力去完成自己的任务，在这个过程中我也遇到过当时感觉无法解决的困难，但经过查资料以及向其他组员请教的方式都一一解决，我学会了很多新的东西，也感受到了团结的力量，我希望以后会有更多这样实践的机会。

4.2.2 开发成果

在这次项目里，主要分为两大部分，前台销售和后台管理，我的任务是前台销售，主要完成的是前台界面的设计实现，以及商品的查询与销售，通过与后台数据库表的查询，修改实现具体商品的查询，购买。

4.2.3 收获与教训

短短两周的课设，让我学会了很多，更加清楚了一个项目的设计实现流程，具体步骤，通过分层设计的模式更加易于理解，也利于中途的改动，之前对于各层只是理论上的概念，现在很清楚的知道分层的意义以及各层之间的联系。当然这中间也有一些不足，我们在开始的设计阶段对有些方面尤其是细节性的东西考虑得太少，对后期的程序设计造成了一定的障碍，所以通过这次实践，我明白了前期的软件设计一定要详尽，全面才能使整个项目流畅地进行下去。

4.3 马辉个人总结

5.3.1 开发任务

在本次课程设计中，我负责的模块有如下：主界面的设计以及合并，厂商管

理，登陆界面，权限管理以及财务管理等。

5.3.2 开发成果

在本次课程设计中，我完成的模块如下：主界面的设计以及合并，厂商管理，登陆界面，权限管理以及财务管理等；在书写文档方面，我负责软件设计说明部分，以及参与了前期需求分析部分模块，在课设过程中，和组员互相帮助，共同解决遇到的技术相关的难题。

5.3.3 收获与教训

在本次软件工程课程设计中，我掌握了 B / S 架构，分层结构等相关知识，能够慢慢的将所学的知识融合起来。然后在本次项目中，我负责的模块是登陆界面，主界面，供应商模块，用户权限模块以财务管理模块。通过本次课设，我认为我对 javaGUI，B/S 以及分层架构也有了一个更加深刻的认识，对它的掌握也是更加的熟练。但是在本次课设中，也存在很多的不足。比如我们在需求分析方面考虑的不够全面，在数据库设计方面做得不是太好，以致于我们开发完成的成果不是很好。在课设结束的时候，通过和老师的交流，发现自己在数据库设计是存在一定的问题，然后指导老师给出的意见是先通过分析功能，然后在从功能中设计表。最后，通过本次课程设计，我学到了很多，包括团队的力量，技术上的如何提升，如何更好的完成一个项目，我相信再给我一个类似的项目，我一定会比之前做的更好。

4.4 杨松松个人总结

5.4.1 开发任务

在本次课设中，我负责做了员工管理和销售管理模块，虽然做的不是很完美，但是也收获颇多。

5.4.2 开发成果

完成了员工管理和销售管理模块，寻找并确定了界面背景图片并进行了美化

5.4.3 收获与教训

首先，在本次做课设期间，我通过查书、询问等方式提高了我的 java 水平，同时也了解并掌握了分层开发。其次，我积极和组员进行沟通，不仅学到了知识，同时积攒了深厚的同窗友谊。人生的每一次经历都是一笔珍贵的财富，课设的这次经历，从不会到独自开发模块，是我人生最重要的一次经历，我会牢记这次课设。

4.5 张冲个人总结

4.5.1 开发任务

两周的时间眨眼就过去了。两周的时间内需要完成这么一个项目也是具有挑战性的工作，我开始认真学习，努力奋斗，不懂就问或者去百度，终于进步非常明显。

4.5.2 开发成果

在这次课程设计中，我的主要任务就是完成数据库表创建，数据库连接。

4.5.3 收获与教训

通过这次课程设计，在刚开始接触到老师说下下发的那个数据库代码和流程感觉非常有意思，就照猫画虎般的操作了，结果发现老师的数据库属性和我们所需要的属性完全不一样，所以还是需要自己重新开始数据库的创建和连接。我明白了前期的设计一定要仔细认真的去做，不然后面的工作难以展开。