

项目编号	ML.2016.TTMS
文档编号	ML.2016.TTMS.SRS
密 级	内部保密



西安邮电大学

星都国际剧院票务管理系统

项目总结报告

版本：V1.0

团队成员：

学号	姓名	角色
04143137	韩钊	组长
04143138	张泽煜	组员
04143139	霍延洲	组员
04143140	张根	组员
04143141	邱泽鸣	组员

软件 1404 班魔驴工作室

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	1
1.1	编写目的	1
1.2	项目概述	1
1.3	术语定义	2
1.4	缩写说明	2
1.5	引用文档	3
2.	人员分工	4
3.	进度计划及执行情况	4
4.	团队开发总结	4
4.1	软件开发过程	4
4.2	难点问题解决	5
4.3	经验与教训	5
5.	成员开发总结	6
5.1	韩钊个人总结	6
5.1.1	开发任务	6
5.1.2	开发成果	6
5.1.3	收获与教训	6
5.2	张泽煜个人总结	6
5.2.1	开发任务	7
5.2.2	开发成果	7
5.2.3	收获与教训	7
5.3	邱泽鸣个人总结	7
5.3.1	开发任务	8
5.3.2	开发成果	8
5.3.3	收获与教训	8
5.4	张根个人总结	8
5.4.1	开发任务	8
5.4.2	开发成果	8
5.4.3	收获与教训	9
5.5	霍延洲个人总结	9
5.5.1	开发任务	9
5.5.2	开发成果	10

5.5.3 收获与教训.....	10
------------------	----

“星都国际剧院票务管理系统”项目总结报告

1. 引言

1.1 编写目的

本文档用于说明星都国际剧院票务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
- 剧院总经理

1.2 项目概述

花果山传媒有限公司（下文简称“花果山传媒”）是一家专业化的文化传媒公司，公司拥有雄厚的资金实力。花果山传媒自成立以来便致力国际先导水平的创意，传媒，音乐，影视，等产业的开拓与发展。提供影视，歌剧，文化等多种专业项目。花果山始出西游记，即世外桃源的地方。公司深得传统文化只之精髓，追求坚韧，包容的高贵品格。旗下拥有多家剧院，除了电影和传统的剧目演出，还经常举办各类演出，音乐会等商业演出活动。

目前星都国际剧院还处于主要使用纸质文档和纸质报表记录日常销售管理和剧院员工信息的现状。由于公司内部信息化程度不够高，导致公司内部各部门协作效率低下、信息交流困难，严重妨碍了公司的发展。迫切需要一整套对于公司人员和业务整合管理的系统。

该系统为星都国际剧院量身打造，旨在解决公司信息化程度不够高，信息交流困难等问题。该系统投入使用后将会整合剧院的日常业务和剧院的员工管理为一体，提高剧院的管理水平和业务效率，同时为剧院节省人力物力，节约管理成本和销售成本，为剧院以后的发展提供更有力的信息化保障。

本项目基本信息如下：

- 项目名称：星都国际剧院管理系统；
- 项目编号：ML. 2016. TTMS；
- 投资方：花果山传媒有限公司；
- 用户：星都国际剧院；
- 开发方：魔驴工作室。

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	普通观众进场使用的座位
2	贵宾座	贵宾用户或购买贵宾票的用户或评审、投资方领导使用的座位
3	情侣座	购买情侣票的用户使用的座位
4	标准票	普通票
5	贵宾票	比普通票贵，为用户提供更优质的贵宾服务
6	废票	操作失误作废或者超过放映时间时作废的票
7	片区	对剧场的划分（ABCD...）方便观众快速找到座位
8	上新	新上的剧目
9	下架	剧目不再演出
10	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	缩写	原文
1	TTMS	Theater Ticket Management System
2	UC	Use Case
3	BD	Bidding Documents
4	DD	Design Documents
5	UI	User Interface
6	MMI	Man Machine Interface
7	OS	Operating System

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	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	--	2006/7/1	国务院标准化行政部门
2	GB/T14394-2008	计算机软件可靠性和可维护性管理	---	2008/12/1	国务院标准化行政部门
3	ML. 2016. TTMS. BD	星都剧院票务管理系统标书	V1.0	2016/3/31	星都国际剧院
4	ML. 2016. TTMS. DD	星都剧院票务管理系统设计文档	V1.0	2016/3/31	魔驴工作室
5	ML. 2016. TTMS. SRS	星都剧院票务管理系统软件需求规格说明书	V1.0	2016/3/31	魔驴工作室
6	ML. 2016. TTMS. SDS	星都剧院票务管理系统软件设计说明书	V1.0	2016/5/31	魔驴工作室
7	ML. 2016. TTMS. TDS	星都剧院票务管理系统软件测试说明书	V1.0	2016/6/31	魔驴工作室

2. 人员分工

1. 韩钊：组长，进行任务安排，撰写每日的工作计划，剧目管理、数据字典、售票的部分。
2. 张泽煜：组员，演出厅管理、座位管理、票价。
3. 霍延洲：组员，剧目管理、数据字典、演出计划模块。
4. 张根：组员，员工管理、数据库表的修改、界面重构、系统权限、销售（退货）单、模块整合。
5. 邱泽鸣：组员，售票、销售单明细、演出厅、座位管理。

3. 进度计划及执行情况

进度计划：

前半段时间每天完成所分配的模块任务与个人日志总结，与小组成员互相交流想法；

后半段时间进行模块整合，修改 bug；

总体计划完成系统的基本功能模块；

实际情况：

每日成员基本上完成自己所要完成的任务，只是有时残留 bug 与逻辑错误等问题，之后第二天及时改正；

整合模块时哪个模块有问题，开发此模块的开发者及时修改；

总体执行情况，本团队基本完成星都国际剧院票务管理系统的功能，售票，退票功能需要完善。

4. 团队开发总结

4.1 软件开发过程

1. 仔细阅读软件设计说明书，然后展开交流讨论，交换个人意见，提出此次项目中会遇到哪些难题及该如何解决。
2. 老师把参考代码发下来后，我们又进行了仔细的研究讨论，透彻理解整个项目的逻辑架构体系，遇到不懂的地方，询问其他团队或者老师。

3. 组长进行分工，开始时我们听取老师的意见，进行结对编程，还是为了了解这个项目的逻辑架构体系。
 4. 通过一轮的结对编程，大家对该项目有了更深刻的认识，组长开始进行个人分工，每个人负责一个用例。而编程的方式主要是参照老师所给代码及数据库表的结构来进行。
 5. 个人编程过程当中，会出现许许多多的问题，我们上网查阅资料，团队交流或者询问老师同学。
 6. 到了后期，开始进行界面重构，本着以用户为中心的设计原则，美化界面，减少用户键盘操作，对界面进行优化。
 7. 合并代码，由于逻辑架构采用的是分层体系结构，所以合并时基本没有问题，进行多次运行操作，看软件是否存在问题。
- 向老师同学展示项目成果。

4.2 难点问题解决

1. “一锤子”买卖的操作，老师所给代码每个功能都只能运行一次。解决：这可能是界面显示的问题，查看界面显示方法，删掉多余的 Init 方法，进行修改。
2. 界面不够美观，我们进行了重构。
3. 下拉框的设计、获取值、初始值，上网查阅资料，运用监听器事件，解决了该问题。

4.3 经验与教训

本次课内实验我们小组成员每人都有参与开发，并且都对 Java 语言有了更深的熟悉，对如何开发软件有了最基本认识，知道开发软件是怎么一回事了，并全心投入到开发中。

当然开发也有教训，不要试图去改变员工性格，而是安排适合员工性格的工作，扬长避短。也切忌讲大道理，用小案例讲述道理更打动人。人都有负面情绪，但是作为团队的一员，要学会自我消解和调节情绪，给团队带来的要是正面和积极的影响。今天的任务就不要拖到明天去做，即使加班完成，因为你一个人的一时懒散，可能严重影响着项目的进程。成员之间总是要时刻的信任对方，不要有个人主义，要多多交流讨论，这样将会大大提高项目开发效率。

5. 成员开发总结

5.1 韩钊个人总结

5.1.1 开发任务

小组内担任小组长，职责是协同小组成员共同开发，团结合作，督促大家更好的开发项目，调动大家的积极性；我的任务是剧目管理模块，数据字典模块的开发。模块包括 View 层，Service 层，DAO 层，iDAO 层。

5.1.2 开发成果

开发了剧目管理模块，数据字典模块，售票模块的选择剧目与演出计划部分；写了项目开发总结文档；协助小组成员开发售票模块，组织小组成员人人都要有开发内容，在开发时互相交流，表达自己的想法，做到人人有所提升。

5.1.3 收获与教训

此次开发，让我熟悉了开发一个软件的流程，开发一个软件如何开发；知道什么是分层开发，怎么分层开发，为什么分层，分层的好处等等许多让我对我们专业有更多的认识。还有就是对 Java 有了更熟悉的运用，并且对数据库也是熟悉了许多，了解如何向数据库存数据，调数据其中的关联。

在以后的学习中，我会继续熟练语言的编写，因为有时候有想法，但不知道如何写，这是语言的不熟练造成的，所以会加强对编程语言的练习；在软件开发中，更多的是要写文档，记录自己的开发日志，养成写日志的习惯，因为自己的确有体会，有时候想看自己之前开发了什么，改了什么，就会回去看日志，就可以找到，所以会坚持写日志；还有就是练习撰写开发文档的能力。

5.2 张泽煜个人总结

5.2.1 开发任务

与一名组员进行结对编程，进行项目中的演出厅管理模块，座位管理模块和演出票管理模块的编程，并进行项目演示 ppt 的书写。

5.2.2 开发成果

1. 完成了演出厅管理模块的编写，并添加了部分功能，生成演出厅修改演出厅和删除演出厅的时候都会对该演出厅的座位进行对应的操作。
2. 完成了座位管理模块的编写，并和一名组员对座位模块进行了图形展示界面的编写，并且合并于演出厅管理模块。
3. 对演出票的 dao 层进行了部分操作函数的修改和添加。
4. 进行了项目展示 ppt 的编写。

5.2.3 收获与教训

通过这次课程设计，我们初步完成了我们组的项目星都国际剧院票务管理系统。在这次长达两周的课程设计中间，我充分的感受到了结对编程的好处，以及项目分层的优势。虽然一开始对这个项目完全不熟悉，老师给出来的示例代码也是完全的不理解。但是，经过和组内成员的讨论，以及组长的讲解，使我们对这次项目的内容和流程有了很大的了解。而且今年是第一次使用数据库来存储项目的数据，对于数据库方面的操作也是需要很大的了解才能上手。但是组内讨论和百度让我们的理解更加深刻和全面。

我们这次课程设计，使我对项目的开发有了很大的了解。虽然很多东西都不是很明白，很多地方的代码和逻辑不是很清楚，但是小组讨论对我的帮助是很大的，通过小组的帮助，我对我负责的部分有了极大的理解，也促使了我更加快速的完成编程。结束了这次课程设计，我对于之前有了明显的提升，并且对项目有了初步的理解。这都归功于我的小组和老师的耐心讲解以及课程设计经验，希望我能一直成长下去。

5.3 邱泽鸣个人总结

5.3.1 开发任务

编写演出厅管理，演出厅的座位管理，销售单明细和售票的部分代码。

5.3.2 开发成果

1. 演出厅管理的增加，修改，删除，座位管理具体功能的实现。
2. 售票模块座位选择界面的显示，点击切换座位状态的显示，点击座位时候的座位锁定功能，点击售票后的功能实现。
3. 销售单明细在售票后自动生成，在界面上显示出来，以及销售单的删除和查找功能。

5.3.3 收获与教训

通过这次课程设计，让我对软件的整体开发过程有了更深刻的认识，学习一个软件从无到有的一般过程，对 java 语言也有了更多的学习，最大的收获就是软件工程的整体架构设计，分层的方式对于开发带来的方便。

这次软件设计大家的配合也是非常重要的，在软件的开发中，只有大家都齐心协力才能把工作做好，在项目的开发过程中，大家要多多交流，分享自己的设计思想和经验，不时的开一开小组会议，提高大家的工作积极性。

5.4 张根个人总结

5.4.1 开发任务

编写员工管理模块、对数据库表的设计进行一部分改动、系统新界面的设计和编写、系统权限实现、销售（退货）单、模块的整合

5.4.2 开发成果

(1)、员工管理模块的实现，具有基本的增删改查功能，并对员工密码在数据库中采用 MD5 进行了加密

(2)、数据库部分表进行了改动，增加了级联删除

(3)、设计编写了新的界面，让程序的界面看起来比较美观大方

(4)、对系统做了权限限制，管理员拥有系统中的所有权限，售票员只有售票和查看销售单权限。

(5)、销售（退货）单模块，实现了销售单的整合，将零碎的销售记录整合成一张销售单，在销售单中可以查看销售单的详情（由哪些销售记录组成）。

(6)、对所有模块进行了整合，实现了各个模块之间的信息交互，使整个系统能够完美运行。

5.4.3 收获与教训

通过本次课程设计让我对分层思想的理解更加深刻，通过分层可以让软件设计变得简单，由大问题拆分为小问题。将各个层功能分开，每个层只干一件事，这样可以保证层与层之间的耦合性降低，内聚性增强，有利于以后的拓展和 BUG 调试。使用 JAVA 编写程序的过程中也认识到了 JAVA 在开发中的好处就是它的类库很多，总能找到你需要的类库来实现一些非业务性需求。这样就可以让程序员专心于业务代码的书写和逻辑的控制上而不必为一些与业务代码无直接关系而又必须需要的函数分神。

通过本次的学习更加认识到 JAVA 不光是一门语言，它更是一门体系，Java 的众多类库、Java 的各种设计模式、Java 的各种框架无一不验证着它不仅仅是一门语言。更加认识到了自己在计算机技术这条路上还有很长很长的路要走。

本次课程设计是团队合作形式展开的，这是我们宿舍课程设计的第二次合作，在上一次合作中明显是要比这一次累的多，通过这一年的磨炼我们在技术上和默契程度上都有了很大的提升。但是在配合中还是出现了一些小摩擦，比如在一些接口的定义上，没有故一定好就开始写导致后来整合代码的时候出现一些困难，在以后的学习中要注意培养这方面的技能。

5.5 霍延洲个人总结

5.5.1 开发任务

一名组员，与韩钊进行结队编程，分别进行了剧目管理的删除、修改模块的设计，数据字典模块，演出计划模块。

5.5.2 开发成果

1. 剧目管理的删除、修改，后由于增加了添加图片功能，代码被修改。
2. 数据字典模块的研究，实现了添加功能，但还是存在问题，此模块被我们小组滞后处理。
3. 演出计划模块的所有功能，包括生成演出票的功能。
4. 撰写了软件需求规格说明书的第 4 块功能需求模块，撰写了《软件工程课程设计 II》项目开发报告。

5.5.3 收获与教训

通过此次的项目开发设计，让我认识到分层设计开发模式的诸多好处，也为今后对于一个大的项目开发积累了很多宝贵的经验，如何更高效更快速的解决遇到的问题，如何与团队成员更好的交流才能提高工作效率。不到 2 周的项目编程实习，发现自己去年学的 JAVA 等于没学，好多问题都是上网查阅资料或者请教同学解决的，自己在专业知识方面还是欠缺太多太多，需要引起特别注意！

软件开发是一个团队共同来完成的，大家要互相信任，成员之间要和谐相处，交流非常重要，每天开一个团队小会议，不仅能够发现项目开发当中遇到的问题，同时也会增进相互之间的了解，大大提高开发效率。软件开发当中，一定要禁绝个人主义以及偷懒等不负责任的行为，一个团队，如果存在这样的人，那它就会分裂，一个分裂的团队是不会开发出好的项目的。

