

项目编号	
文档编号	
密 级	



西安邮电大学

项目名称 项目总结报告

版本：V1.0

团队成员：

学号	姓名	角色
04143115	李雪	组员
04143117	黄丽珍	组员
04143124	崔家铭	组长
04143128	赵聪	组员
04143129	景晨曦	组员

软件 1404 班 Bigger 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..... 3

 1.5 引用文档..... 4

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..... 4

 4.3 经验与教训..... 5

5. 成员开发总结..... 5

 5.1 李雪个人总结..... 5

 5.1.1 开发任务..... 5

 5.1.2 开发成果..... 5

 5.1.3 收获与教训..... 6

 5.2 崔家铭个人开发总结..... 6

 5.2.1 开发任务..... 6

 5.2.2 开发成果..... 6

 5.2.3 收获与教训..... 7

 5.3 黄丽珍个人开发总结..... 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 景晨曦个人开发总结..... 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 赵聪个人开发总结..... 9

 5.5.1 开发任务..... 9

5.5.2 开发成果..... 9

5.5.3 收获与教训..... 9

“深蓝剧院剧务管理系统” 软件项目总结报告

1. 引言

1.1 编写目的

本文档用于说明 Bigger 工作室深蓝剧务管理软件体系运行平台、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

Bigger 工作室致力于各种系统的研发制作，此次开发剧务管理系统。

本项目基本信息如下：

- 项目名称：深蓝剧务管理系统；
- 项目编号：XUPT.Bigger.SL；
- 投资方：Bigger 工作室；
- 用户：深蓝剧院；
- 开发方：Bigger 软件开发公司。

1.3 术语定义

无

1.4 缩写说明

无

1.5 引用文档

无

2. 人员分工

崔家铭：组长，负责主界面的开发

景晨曦：协助组长进行界面层开发

赵聪：辅助组长进行界面层开发

李雪：结对编程进行后台开发

黄丽珍：结对编程进行后台开发

3. 进度计划及执行情况

在我们组全体成员的共同努力下，指导老师验收的时候，我们演出厅，座位，演出计划，演出剧目，售票，售票明细，员工管理，以及数据字典等各个模块的前台和界面都分别完成，而且测试运行通过，可是在后期由于时间紧迫的关系，我们在整合的过程中，只完成了大部分模块的整合，演出厅，座位，演出计划，演出剧目，员工管理，登录等模块都完整整合，而且运行正确，实现了各模块的衔接以及联系。

4. 团队开发总结

4.1 软件开发过程

为期两周的课程设计充满了挑战。起初，组内进行了分工，确定好了工作方式，工作方向，接着分配好了任务，采用了结对编程的模式进行开发。三人负责前端，三人负责后台，每完成一个或几个用例就进行整合。

4.2 难点问题解决

在开发的过程中因为前面的演出厅部分没有依赖于其他的模块，所以操作较为简单，等到了演出剧目时的时候，因为剧目类型以及语言要从数据字典中获取，所以只有在完成数据字典的前提下，剧目模块才可以正常运行，最后在全体成员共同讨论在，再结合百度，请教老师才对数据字典有了完整的认识，还有一个问题就是在界面那块牵扯到了一个覆盖父类的方法的问题，因为老师给的模板父类中有一个方法，在父类中写了方法体，但是没有具体实现，但在子类中具体实现了，以至于搜索时获取不到 `TextField` 的文本值，最后在指导老师张荣老师的帮助下，才知道原来是方法覆盖的问题，将父类中的方法删除就可以了，总体来说，我们在这次课设过程中遇到问题齐心协力，所以问题基本上都被我们成功解决。

4.3 经验与教训

通过这次课程设计，我们更加了解到了团队合作的重要性，好多问题凭一己之力很难解决，即使解决了，也会 花费大量的时间，但是团队合作的话，遇到问题大家一起解决，共同商讨，问题就会轻而易举的解决，节省了不少时间，而且大家在讨论的过程中都不断的提升自己，学到了更多的知识，提高了编程效率，

5. 成员开发总结

5.1 李雪个人总结

5.1.1 开发任务

- 1: 我在这次课设过程中前期主要负责后台的部分开发
- 2: 后期主要和组长负责程序的整合。

5.1.2 开发成果

在前期我先认真研究老师给的模板，对 `jdbc` 以及各界面的交互有了一定的了解和认识，让老师给的每个模块都可以正常运行，然后就着手后台的开发，终于在和同学的合作下坚持不懈的努力下，各个模块的后台工作基本都编写完成，演出厅，演出计划，剧目，售票，销售明细，员工管理，座位等模块的后台都可以正常运行

后期和组长一起负责程序的整合，最后演出厅，座位，演出剧目，演出计划，员工管理可以正常运行，界面较为美观，后期由于时间问题，对其他模块的整合没有完成。

5.1.3 收获与教训

在这次课设的过程中，我对 java 的学习有了更为深入的认识，尤其对一个项目的分层管理，降低代码的耦合度，如何实现分层后的交互都有了一定的了解和认识，在修改 bug 的过程中，和组员结对编程，也提高了失误率，修改 bug 的速度变快，对数据库的知识也有了一定的应用，数据字典的使用也更为清晰，以及对 jdbc 有了一定的认识，但这次的课设也让我收获了好多教训，比如 java 基础不扎实，以至于好多地方的修改都用了大量的时间，比如对父类方法的重载以及覆盖，不过所幸的是我都通过百度或者请教老师解决了，还有就是在以后的学习过程中要做到稳扎稳打，一步一个脚印，学好基础。

5.2 崔家铭个人开发总结

5.2.1 开发任务

View 层界面的设计和开发，主要负责管理员 UI 界面的编写，ImageLabel、MyNewJButton 等一些自定义控件的重写

5.2.2 开发成果

首先确定了整体 UI 的风格。是以橙色蓝色为基调，浓郁梦幻的色调，搭配模糊透明的风格，使界面的层次感充分体现。

设计并制作了多种样式的按钮、面板以及界面结构。每个按钮都有三种外观，一个是普通状态的外观，一个是鼠标悬浮时高亮的外观，还有一个鼠标点击时被按下的外观。三种外观仿佛为按钮增加了动画效果，使得按钮在被使用时表现得活灵活现。面板的设计遵循模板的“父子”思路，重写了很多类诸如：

MainFrameTmpl, MyOptionPane 等等。最底层的面板一直保持不变，次底层的面板根据登陆的角色不同进行加载，同层面板继承于同一个类，风格统一。最内层的表单也采用半透明的设计，给人视觉上的统一。一级菜单在左侧，二级菜单在下侧，使得用户很方便操作。

此外，还负责撰写软件设计说明书（SDS）。

5.2.3 收获与教训

花费两周的时间去完成一个基本成型的项目，于我，于这个团队，都是一个不小的考验。然而事实证明，我们做的很多，然而还不够好。

队伍整体开发速度慢，多次在一个 bug 上浪费整天的时间。因为我主要负责 GUI 的开发，然而 Java GUI 的性能我不敢恭维，但是我们却怀揣着做出一个漂亮界面的美好的想法。既然决定了这条路，就要坚持走下去，尽管会面临许许多多的问题，也不会轻言放弃。我已经决定遇到问题就解决问题，而且我也是这样实践的。然而结果却是在解决问题的过程中耗费了太多精力。当然作为组长，没有合理的分配任务，没有带动整个团队高效的运作，都是我的失职，这也给了在人际沟通上和组织能力我很深刻的教训。

虽然最终并没有全部完成，不过所有已经制作出的界面效果还是令人满意的。界面风格和视觉效果都达到了我们的预期。我也曾感叹时间太少，没能完成自己的“作品”，不过还是不得不承认开发效率的低下是罪魁祸首。

总结这次收获的时候，想必会有很多人说自己的 java 技术提升了不少。然而，对于我个人来讲，那样说确实有些言不由衷。因为这次主要写的 GUI，一方面我以前曾经有一些 java GUI 的经验，另一方面 java GUI 这个东西本身的价值确实不高。负责任的说，在课设中使用 java 确实是一种复习和走向熟练的过程，但是我这次花费大量时间研究的 JAVA GUI 方面的知识，对于我未来的开发，日后的工作几乎没有任何的帮助。反而是，本次课设中我参与甚少的后台、数据库的知识将会非常实用，然而我现在依然知之甚少。这是本次课设最令我痛心疾首的地方。

纵观整个课程设计，有欢笑，有悲伤，有恼怒，有感动。无论是在课堂上跟着老师一起改着莫名其妙的 bug 怎么样都改不过来，还是在教学楼里敲代码太晚为了回宿舍而绕路；无论是在课堂上偷看 NBA 总决赛，还是熬夜到凌晨想尽快敢上进度。这些回忆，这些过程都是无比珍贵的。我所学到的使用的编程知识也会让我受益终生。

5.3 黄丽珍个人开发总结

5.3.1 开发任务

在项目组中主要负责和数据库连接并实现增删改查的基础功能

5.3.2 开发成果

在项目组中理解了老师给的 studio 模块，并且完善了 seat 模块，然后完成了 schedule、employee、sale 模块的基础功能，对 JAVA 开发有了更深更清楚的认识。

5.3.3 收获与教训

这次课程设计不仅在技术上有了一定提高，而且对分层 idao、dao、module、server、view 的好处有了深入的了解。学到了很多的东西，而且也在团队协作的能力方面有了提高。组内必须任务明确才能保证后续的开发，而且组员应该及时沟通、讨论找到一条正确的道路。在以后的学习和软件开发中，首先必须提高自身的编程技术，不懂得问题及时查阅资料和请教老师同学，不能再一个问题上浪费太多时间，应具备快速解决问题的能力。而且要迎难而上，不要惧怕困难，不能觉得难就不做了，所以现在那个数据字典都没有好好研究清楚，很遗憾。以后的学习和工作会投入更多精力，达到自己的期望。

5.4 景晨曦个人开发总结

5.4.1 开发任务

主要负责售票界面的设计和优化

5.4.2 开发成果

在此次课设项目中，完成了售票界面的设计与实现，并且适当的对该界面进行了优化操作。

5.4.3 收获与教训

此次课设让我对接口有了更深层次的认识理解，并且对整个软件开发的具体流程有了更具体的认识，在组员之间的协同努力下完成一项项任务，让我明白了团队的重要性。同时，在课设过程中，也暴露出了自己和各处不足，编程能力上的缺陷，以及面对困难时畏缩的心态。总之，实践出真知。这次课设正是对我们理论知识的检验和提高。在以后的编程岁月里，我会更加努力的去学习，更多的去实践，找到自己的学习方式，提高自己，从一学开去。

5.5 赵聪个人开发总结

5.5.1 开发任务

本次开发任务作为组员。负责界面的开发，部分数据库的链接。协助组长实现界面整体的编写

5.5.2 开发成果

实现经理登录及管理界面的编写，将自己所写的代码与组长以及另一个负责界面的组员的代码整合，最后整租代码合并，实现了此次深蓝剧院管理系统开发的大部分功能。

5.5.3 收获与教训

通过这次课程设计，首先使我对这门课程有了一个更深刻的理解。软件工程是一门实践性很强、交叉性很强的学科，它提供给我们的不仅是一种方法论，更是一种世界观。在没有接触软件工程这门课时，我一直认为软件就是程序。能编出解决问题的程序就 ok 了，从没有想过，在写一个程序之前还要构思几份文档

（可行性分析、需求分析、概要设计）。

老师对我们也很负责，对于课设实践做了许多工作。在本次课设中，我深刻意识到像以前学编程一样只会写代码是远远不够的，团队还需要协作。课设中也遇到了一些问题，但大家商量着基本解决了。虽然最后我们组做的并不完美，有小部分功能没有很好的实现，但是这次课程设计无疑是我们收获最大的一次实践。