校叮当校园app项目计划书

需图标

项目名 ： 校叮当

开发日期： 3.8 - 6.15

小组成员： 陈佳敏、徐毓茜、江亮儒、马益亮

**目录**

校叮当校园app项目计划书 1

1、引言 3

1.1背景 3

1.2定义 4

1.3参考资料 5

1.4标准、条约和约定 5

2.项目概述 5

2.1项目目标 5

2.2产品目标与范围 6

2.3假设与约束 6

2.4应交付成果 6

2.5项目开发环境 7

2.6项目验收方式与依据 7

3.项目团队组织 8

3.1项目组织结构 8

3.2人员分工 9

3.3协作与沟通 9

4.实施计划 10

4.1风险评估及对策 10

4.2 工作流程 11

4.3 总体进度计划 12

4.4开发过程 12

4.5 项目控制计划 14

5、支持条件 15

5.1开发时需要的支持条件： 15

5.2外部支持 16

5.3 客户支持 16

6、预算 16

6.1 人员成本 16

6.2 设备成本 16

7、关键问题 16

# 1、引言

## 1.1背景

1. 项目的名称

经过需求分析，现为学校学生的设计了名为校叮当的校园系统项目。

1. 项目的委托单位

本人（G15小组）

1. 项目的用户：

浙江大学城市学院的在校大学生。

1. 项目的任务提出者

G15小组

1. 项目的主要承担部门

G15小组

1. 项目建设背景

随着中国互联网用户群的日益庞大，互联网产业正扮演着市场经济的重要角色。与此同时，信息时代的来临彻底改变了人们传统的通信手段。从寄信到打电话，从打电话到通话手机，从通话手机到能获取大信息量的智能手机，人们获取信息的主要手段发生了质的变化。人们不会仅仅满足于手机只有通话与发短信的功能，而更多是把手机当成接受讯息的工具，了解时事的工具，建立社交网络的工具，便利生活的工具。而大学生对于各种信息平台的接受度和依赖度普遍非常强，但是市面上的生活服务类应用软件鱼龙混杂，针对大学生的需求，以大学生的利益为基本出发点提供信息方便大学生的学习生活的应用软件还少之又少。互联网技术和移动智能终端的飞速发展，促使越来越多的高校学生更愿意通过移动智能终端平台连接互联网。于是针对大学生群体的校园APP也诞生了。

1. 软件系统与机构的关系

本软件不需外包，由G15小组独立研发。

## 1.2定义

校园APP是一个依托第三方平台（安卓平台），针对在校大学生，聚合校园通知等信息，分类集中发布，方便大学生学习生活的应用软件。和58同城，赶集网等生活服务类APP软件相同是：都是为了服务消费者，都为消费者提供信息，方便消费者查询。和其他服务类APP不同的是：校园APP针对的是在校大学生，APP发布的所有内容，是结合同学们的生活体验，由专门的资料搜集整理人员进行搜集整理筛选确认之后再发布的，有的信息发布都是以方便大学生生活为基本出发点。其主要内容：

二手交易：二手书，二手衣物，二手电子产品，二手自行车等。

**JavaScript:** 这是一种直译式脚本语言，内置支持类型。浏览器通过 JavaScript 向服务器发出建立 WebSocket 连接的请求，连接建 立以后，客户 端和服务器端就可以通过 TCP 连接直接交换 数据。

**CSS（**界面优化）：通过CSS进行优化。

**WebSocket API**:WebSocket是HTML5开始提供的一种在单个TCP连接 上进行全双工通讯的协议，在WebSocket API中，浏览 器和服务器只需要做一个握手的动作，然后，浏览器和 服务器之间就形成了一条快速通道。两者之间就直接可 以数据互相传送。在实现WebSocket连线过程中浏览器 发出WebSocket连线请求，然后服务器发出响应，这个 过程称为“握手”。

**Node.js**（建设网站）：Node.js是一款web框架，用来建设网站。

简单的说 Node.js 就是运行在服务端的 JavaScript。 Node.js 是一个基于Chrome JavaScript 运行时建立的一 个平台。Node.js是一个事件驱动I/O服务端JavaScript 环境，基于Google的V8引擎，V8引擎执行Javascript 的速度非常快，性能非常好。

Node.js就是让JavaScript(js)可以实现服务器上的开 发。JavaScript(前端语言)+node.js(JavaScript的运行环 境)=实现服务器上的开发(后端技术)，也就是说 js+node.js实现了后端开发的技术。

**PHP（超文本预处理器）**：PHP支持几乎所有流行的数据库以及操作系统， 是一种通用开源脚本语言，主要适用于Web开 发领域。PHP是将程序嵌入到HTML（标准通 用标记语言下的一个应用）文档中去执行，执行 效率比完全生成HTML标记的CGI要高许多； PHP还可以执行编译后代码，编译可以达到加密 和优化代码运行，使代码运行更快。

## 1.3参考资料

《深入浅出Node.js》——朴灵

《JavaScript编程精解》——马尔奇.哈弗贝克

Vue.js网络课程

上学期学的数据库知识

《图解HTTP》

## 1.4标准、条约和约定

本项目遵循以下规则：

GB/T 13702-1992 计算机软件分类与代码  
 GB/T 20918-2007 信息技术   
 GB/T 19003-2008 软件工程  
 GB/T 5538-1995  软件工程标准分类法  
 GB/T 9386-2008  计算机富安居测试文档编制  
 GB/T 9385-2008  计算机软件需求规格说明  
 GB/T 5532-2008  计算机软件测试规范  
 GB/T 18221-2000 信息技术程序设计语言  
 GB/T 11457-2006 信息技术 软件工程  
 GB/T 8567-2006  计算机软件文档编制规范

# 2.项目概述

## 2.1项目目标

### 2.1.1操作目标

1. 后台数据库的及时更新
2. 使用websocket来实现双向通信
3. 通过使用vue.js或者MUI来构建前端页面，使用node.js来构建服务端程序，使用MYSQL数据库来存储用户个人信息，服务器是存放在云端上的

### 2.1.2系统目标

（1）系统能够满足绝大部分用户的需求

（2）能够有效的利用手机上的资源进行流畅运行

（3）根据用户提出的反馈能够及时的修改系统功能或修补系统BUG

（4）系统能够通过手机清晰地向用户展现他们感兴趣的内容

## 2.2产品目标与范围

校园APP是面向特定学校学生，为学生提供信息并具备一定社交功能的智能手机应用程序,其功能具体包括：校园资讯、信息查询、生活服务等各个方面，为高校学生在生活、学习中提供各种便捷服务。

精通android 网络开发，javascript基础教程，andriod开发实例大全。

APP为Android系统版本，界面设计以简洁明了的风格为指导，分为用户、功能和软件反馈三部分。

用户部分是用户管理自己的账户和个人信息的部分，不支持缺省（即游客登录），包括账户的信息管理，自定义标签的管理，推送信息的设置，课表信息的保存，收藏信息的管理。

功能部分是软件功能实现的部分，包括预存的课表系统（包括教学楼内教室平面图），信息推送系统，用户和软件反馈的实现系统。

软件反馈是对软件进行设置以及用户联系软件设计者的部分。包括软件的基本设置（登陆注销，是否推送消息，版本更新等），意见反馈（以文字形式提交意见及想法），商业联系方式（需要宣传的校园活动通过此渠道与专人联系）。同时也有对应的APP后台管理系统，负责管理各种及时更新的推送消息。同时记录用户的搜素记录等各种信息便于以后升级与完善。

## 2.3假设与约束

关于本软件的测试和开发必须在3个月之内完成，并根据用户需求反馈进行优化。

## 2.4应交付成果

### 2.4.1需完成的软件

同校二手交易APP（面交形式）

### 2.4.2 须提交的内部文档

 可行性分析报告：说明该软件开发项目的实现在技术上、经济上 和社会因素上的可行性，评述为了合理地达到开发目标可供选择的 各种可能实施方案，说明并论证所选定实施方案的理由。

 项目开发计划：为软件项目实施方案制订出具体计划，应该包括 各部分工作的负责人员、开发的进度、所需的硬件及软件资源等。

 软件需求说明书（软件规格说明书）：对所开发软件的功能、性能、 用户界面及运行环境等做出详细的说明。它是在用户与开发人员双 方对软件需求取得共同理解并达成协议的条件下编写的，也是实施 开发工作的基础。该说明书应给出数据逻辑和数据采集的各项要求， 为生成和维护系统数据文件做好准备。

 概要设计说明书：该说明书是概要实际阶段的工作成果，它应说 明功能分配、模块划分、程序的总体结构、输入输出以及接口设计、 运行设计、数据结构设计和出错处理设计等，为详细设计提供基础。

 详细设计说明书：着重描述每一模块是怎样实现的，包括实现算 法、逻辑流程等。

 测试计划：为做好集成测试和验收测试，需为如何组织测试制订 实施计划。计划应包括测试的内容、进度、条件、人员、测试用例 的选取原则、测试结果允许的偏差范围等。

 测试分析报告：测试工作完成以后，应提交测试计划执行情况的 说明，对测试结果加以分析，并提出测试的结论意见。

 项目开发总结报告：软件项目开发完成以后，应与项目实施计划 对照，总结实际执行的情况，如进度、成果、资源利用、成本和投 入的人力。此外，还需对开发工作做出评价，总结出经验和教训。

 软件问题报告：指出软件问题的登记情况，如日期、发现人、状 态、问题所属模块等，为软件修改提供准备文档。

 软件修改报告：软件产品投入运行以后，发现了需对其进行修正、 更改等问题，应将存在的问题、修改的考虑以及修改的影响做出详 细的描述，提交审批。

 源程序：软件开发过程中的全部代码以及注释。

## 2.5项目开发环境

客户端，网络协议，服务器配置，数据库，后端交互。

这款软件可能涉及到的技术包括：websocket,node js,PHP,JavaScript,HTML5 ,CSS,Java等。

## 2.6项目验收方式与依据

(1)系统验收标准 1) 测试用例不通过数的比例<1%; 2) 功能齐全且不存在导致用户的操作不能完成的错误; 3) 用户界面方面不存在的问题导致用户的工作不能顺利进行的错误;

4) 所有提交的错误、异常都得到改正。

5）良好的用户体验。

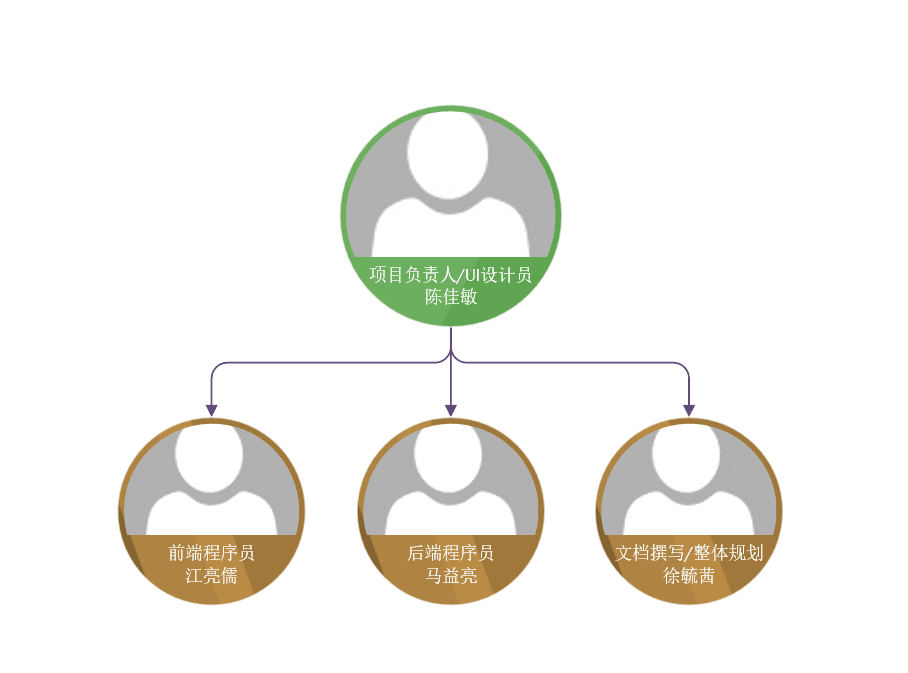
(2)文件验收标准

各个文档都应满足ISO软件工程国际标准。

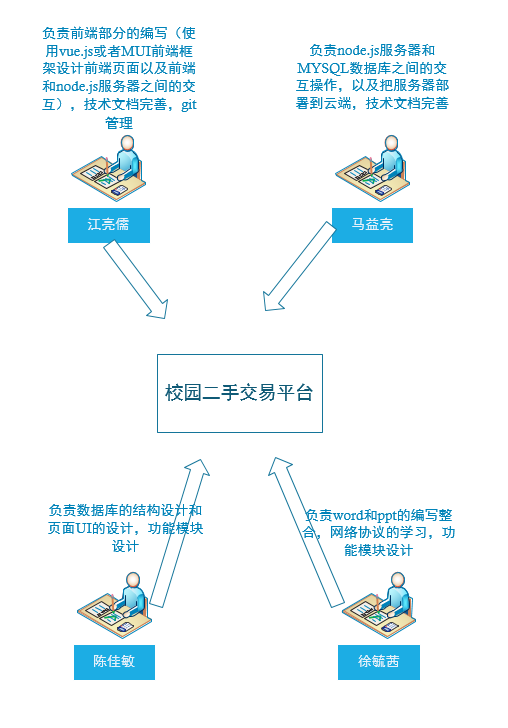
(3)服务验收标准 按时交付系统，并提供安装、培训。

# 3.项目团队组织

## 3.1项目组织结构

****

## 3.2人员分工



## 3.3协作与沟通

组内成员开展每周会议，来进一步明确项目阶段以及项目实施进展，积极与老师沟通，经过老师的指导，解决技术上以及可行性上的一些问题。

### 3.3.1 项目团队内部协作

QQ群，以及图书馆会议

### 3.3.2 项目接口人员

(1)江亮儒：负责本项目同用户的接口人员；

(2)马益亮：负责本项目同云端服务器的接口人员；

(3)陈佳敏、徐毓茜：负责本项目同分第三方应用的接口人员。

### 3.3.3 项目团队外部沟通与协作模式

采取面对面老师沟通的形式来解决学校层面的应用型推广。

# 4.实施计划

## 4.1风险评估及对策

### 4.1.1市场风险

缺乏不可替代性，大部分APP还只是停留在作为互联网在电脑上的应用基于手机开发出来的外延产品，单纯的成为了“移动”的互联网，这会导致推广渠道和应用广泛度的局限性。缺乏有效的盈利模式，暂时的APP盈利模式并不具备长期占有市场并且长期获利的能力，这对于投资方而言是最不愿意面对的结果。APP应用体验的下降和用户需求标准的提升，面对的却是经历了更多的APP应用，对于应用标准愈发苛刻的用户群时，用户满意度的下降似乎已经成为了不可避免的问题。

### 4.1.2财务风险及应对措施

1.维护可能会造成资金不足

2.一方面，我们会做好财务计划，减少坏账、呆账，提高资金周转率。另一方面，我们会提升服务质量，做充分的市场推广，增加收入，争取利润最大化。

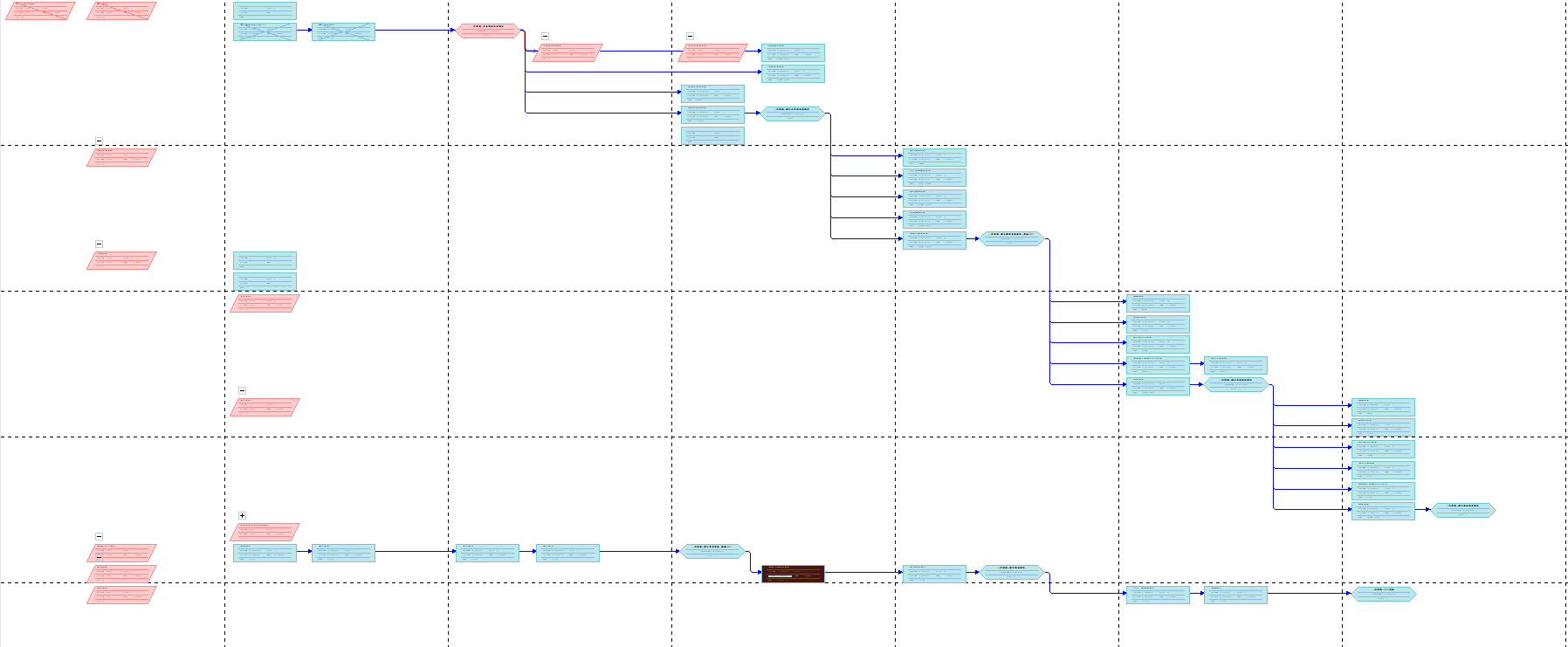
### 4.1.3技术风险及应对措施

1.项目组一定要本着项目的实际要求，选用合适、成熟的技术，千万不要无视项目的实际情况而选用一些虽然先进但并非项目所必须且自己又不熟悉的技术。如果项目所要求的技术项目成员不具备或掌握不够，则需要重点关注该风险因素。重大的技术风险包括：软件结构体系存在问题，使完成的软件产品未能实现项目预定目标；项目实施过程中采用全新技术，由于技术本身存在缺陷或对技术的在掌握不够深入，造成开发出的产品性能以及质量低劣。

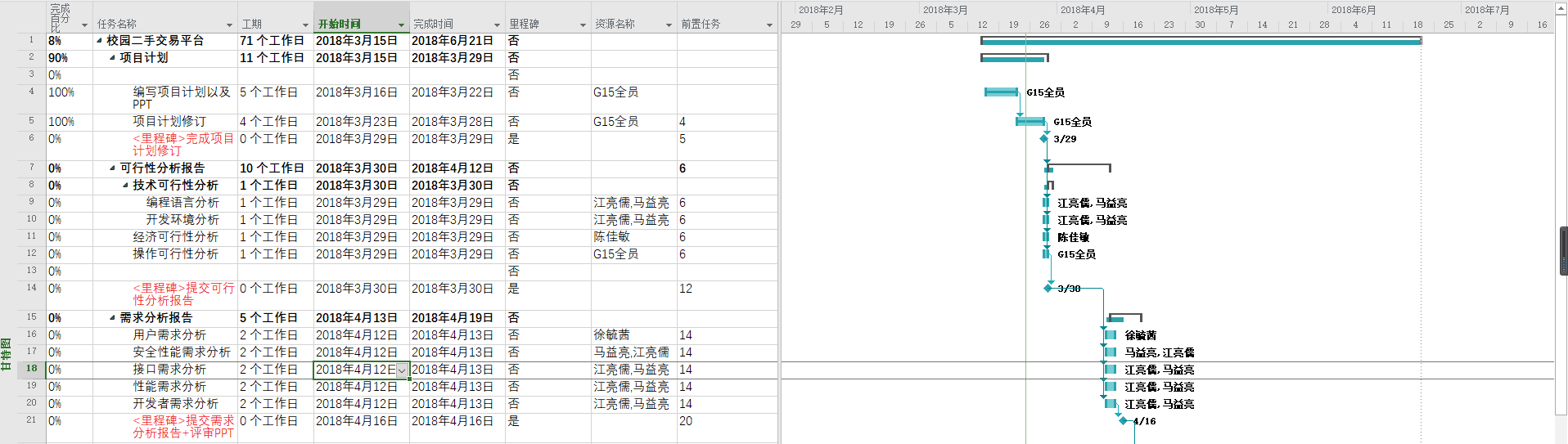
2.需要对软件项目过程中使用的各种技术进行评估，软件项目管理在制定软件开发计划时必须考虑这些因素，并作出合理的权衡决策。

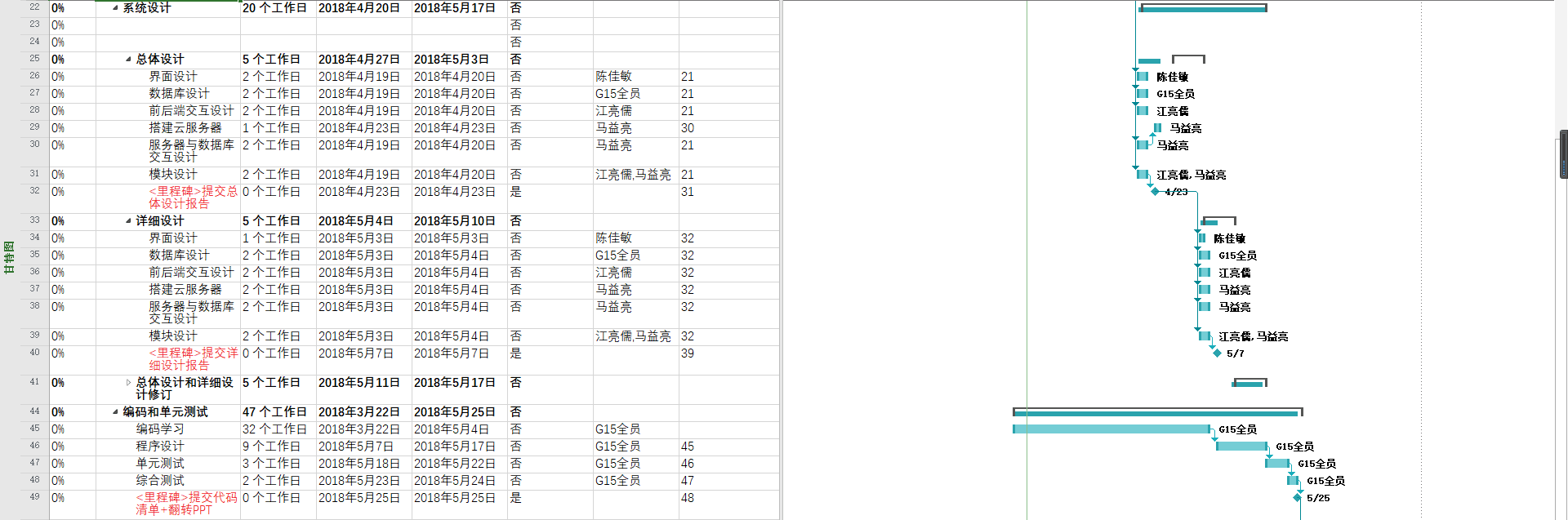
## 4.2 工作流程

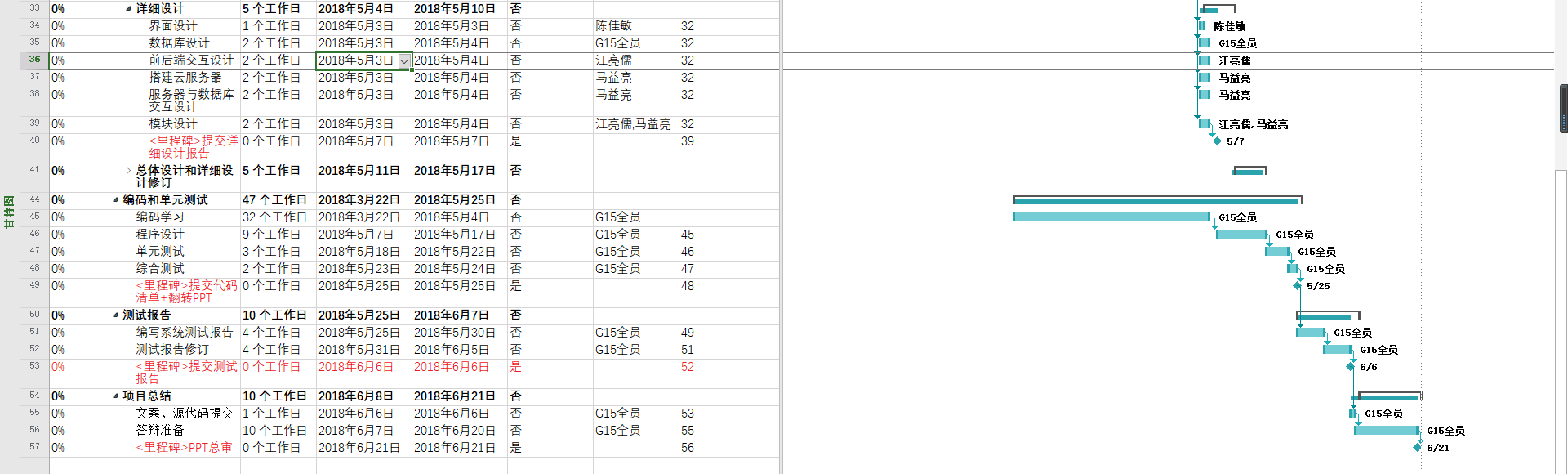
采取瀑布模型流程



## 4.3 总体进度计划







## 4.4开发过程

### 4.4.1 需求分析

需求分析是整个设计中重要的一环，当可行性分析完成，项目立项，确定开发角色后，从3月15开始至4月19日，有关的设计开发人员与相关业务人员共同对业务流程、管理方式进行分析，并进行资料的收集、整理。在完成了对有关数据信息的收集、归纳和分析整理后，确定了用户需求，对软 件必须完成的功能进行了定义，在此基础上完成了数据定义，建立了数据字典。

### 4.4.2 系统设计

从4月20日开始至5月17日，完成对整个系统的分析设计，对概 念模型、存储模式、完整性控制、存取权限等进行了定义，对系统功能 进行了详细设计、定义了数据库总体结构、编码命名规范。

### 4.4.3 编码及测试阶段

从5月7日开始至6月7日，完成程序设计和系统测试，完成了数据库建立及程序的编制调试。为了避免错误积累，采用边开发边测试的基本模式，对每个模块都安排专人进行单独测试，系统联调及系统测试，对系统处理逻辑、例外处理能力、容错能力等进行大规模的测试，对发现的问题进行彻底纠正。

### 4.4.4 文档、产品部署

从6月8日开始至6月21日，编写各类文档，系统投入运行阶段。

### 4.4.5 项目总结

项目结束后用二周左右时间，对项目研发、部署等开发过程中的问题、经验教训总结备案，以利于项目经验的积累和开发进的的缩短。

### 4.4.6工作任务的分解（WBS）



## 4.5 项目控制计划

### 4.5.1 质量保证计划

* 管理

组长负责PPT的审核，项目进度的监督

* 文档

统一采用标准模板，统一宋体，保存doc格式

* 标准、条例和约定

没有及时完成任务的组员承担起请其他两位组员吃饭的责任（其他两位组员帮助未及时完成工作的组员完成尚未完成的部分）

* 评审和检查

定时与杨枨老师沟通，审查

* 软件配置管理管理员

组员江亮儒

* 工具、技术和方法

●操作系统和版本：

Linux ， Windows10

●支撑环境(例如：数据库等)和版本：

数据库采用MySQL

●其它与该软件有关的软件组件：

使用集成开发工具android sdudio、webstrom

### 4.5.2预算控制计划

大致：70元服务器费用

# **5、支持条件**

## 5.1开发时需要的支持条件：

（1）用户接口需求：

页面简洁，突出功能模块重点

（2）硬件接口需求：

——服务器：云服务器ECS

处理器: 1核CPU，Intel Xeon E5-2682 v4

内存：2G内存，最新一代DDR4 内存硬盘：至少80G以上；

网络：1M带宽，VPC专有网络, I/O 优化；

网络适配器：10MB/100MB自适应；

磁盘大小：40G系统盘，高效云盘

——软、硬件之间交流的数据；

通过数据库来管理软、硬件之间交流的数据。

持久数据：存储在数据库、文件等。

感官数据：显示在界面上的数据、播放的声音等

内存数据：程序中的变量容纳的数据，存放在内存

——使用的通讯协议；

采取Websocket来实现双向通信（服务器端和客户端可以同时发 出请求），且Socket.IO支持以事件为基础的实时双向通讯，它可以 工作在任何平台、浏览器或移动设备

（3）软件接口需求：

操作系统：Windows10

软件开发环境：Android Studio，MYSQL，WebStorm

（4）通信接口需求：

——WEB浏览器：99%的浏览器都支持该协议

——网络通讯标准或者协议：采取Websocket来实现双向通信（服 务器端和客户端可以同时发出请求），且Socket.IO支持以事件 为基础的实时双向通讯，它可以工作在任何平台、浏览器或移动 设备。

——消息格式：采用UTF-8编码

——通讯安全或加密问题：采用md5加密方式

——数据传输速率：数据传输速度在：10MＢ~100MＢ

——同步和异步通讯机制：Ajax：异步JavaScript和XML，通过在后台与服务器进行少量数据交换，Ajax可以使网页实现异步更新

——采用第三方IM通讯技术嵌入本应用，实现买卖双方的沟通交流

## 5.2外部支持

因为有阿里云大学生云翼计划，所以租聘服务器的价格变低，而且服务器安全性能搞，给我们实现产品功能提供便捷

## 5.3 客户支持

定期抽取用户来进行用户体验，分析不足。

# 6、预算

## 6.1 人员成本

预计项目工作时间3个月

17（时薪）\*1.5（每日工作小时）\*30（一个月的时间）\*3（月数）\*4 （人 数）=9180

## 6.2 设备成本

租聘云服务器的价格

# **7、关键问题**

1、项目成员之间的交流情况，成员之间的交流严重影响到项目的进度以及项目的设计效率，因此成员之间的良好交流是项目完成的保证。

2、成员技术。利用已学的知识来完成项目，在不知道的情况下可以学习型的技术以及新的思想，从而产生更具创新的技术。

3、风险与未来相关：项目的进行往往伴随着风险，在项目的进行中总有些不可预测的异常发生，从而产生风险，在项目进行的过程中风险可能会导致项目严重停止不前，甚至导致项目要大换血，从而产生很多麻烦。

4.数据库的优化

5.服务器的响应速度

6.数据库的操作以及存储

7.用户信息的安全