

刺激精英游戏信息管理系统 项目计划

系统名称	刺激精英	文档编号	20200628-01
文档名称	项目计划	版本号	V1.00
起草人	乔翱	提交时间	2020-6-28
审核人	指导老师宋桥白	审核时间	2020-6-28
审核 意见	通过		

燕山大学

2020 年 6 月

目 录

1. 项目介绍.....	1
2.系统功能划分.....	1
3.任务与进度.....	2

1. 项目介绍

本项目是一个基于 Javaweb 设计的“刺激精英”游戏信息管理系统。整体 web 应用的设计采取的是 MVC 的设计模式。项目的功能分为：用户注册、登录功能、购买商品、查看仓库商品、参加活动以及后台管理员对用户、活动、以及商品的管理。用户首先进行注册，完后登录，可以进入到项目的主界面，在主界面用户可以参加活动赚取游戏币，用户还可以在商城中购买商品，购买的商品可以在仓库中进行查看，管理员可以对用户、商品、活动的信息进行管理。

本 web 项目的前端界面采用 bootstrap 框架进行编写，后端采用 Servlet 以及 JSP 进行编写，数据库采用 MYSQL 数据库，整体的项目采取 MVC 的设计模式来进行设计，整个 web 项目结构简洁、清楚。

2. 系统功能划分

刺激精英实现的功能如下：

1. 用户的登录与注册，用户在注册时可以选择区号，填写用户的信息。
2. 提供了管理员身份，管理员可进入管理界面，对用户、商城、活动信息进行管理。
3. 个人中心提供了修改信息功能，包括改名功能以及转大区功能等。
4. 用户的仓库信息，用户在商城中购买的东西会放到仓库，用户可以对仓库中的装备服装可自行丢弃。
5. 商城可以显示游戏物品、服装展示，商城显示用户所剩余的点券，用户在商城可以自行购买商品。
6. 推出的活动详情，用户可参与活动获得点券，采用轮播图显示活动。

3.任务与进度

任务分类	任务名称	时间	工作人员
需求及设计	项目概述可行性分析	2020-6-24	所有组员
	项目页面需求分析	2020-6-24	所有组员
	项目运行环境分析	2020-6-25	所有组员
	项目运行环境的配置	2020-6-25	所有组员
	设计需求分析	2020-6-24	所有组员
编码及测试	界面的设计以及编写	2020-6-25	所有组员
	Dao 层 以及 service 层的编写	2020-6-25	所有组员
	Servlet 控制层代码编写	2020-6-26	所有组员
	项目优化，项目整理，测试	2020-6-26	所有组员
	等待验收	2020-6-28	所有组员
验收		2020-6-28	宋桥白老师