

深圳大学实验报告

课程名称: 软件工程

实验项目名称: 实验一：软件界面设计

学院: 计算机与软件学院

专业: 软件工程

指导教师: 杜文峰

报告人: _学号: __班级: _____

实验时间: 2025 年 9 月 11 日

教务部制

实验目的与要求：

进行软件界面设计的学习

(1) 设计工具，Visio, Axure, 墨刀（modao.cc）等

(2) 绘制特定软件界面

(3) 设计软件界面

1. 利用墨刀或者 Axure, 绘制移动客户端界面

(1) 绘制微信中的“我”界面

(2) 绘制微信中的“钱包”界面

(3) 绘制微信小程序中的“美团外卖”首页界面

注意画图过程中，请注意各个元素的层次关系。

2. 综合设计题：结合你对软件使用的认识，完成一个软件界面的设计（例如健身管理软件、饮食、帐目管理系统等）

(1) 写出软件功能的综述描述（300字以上）

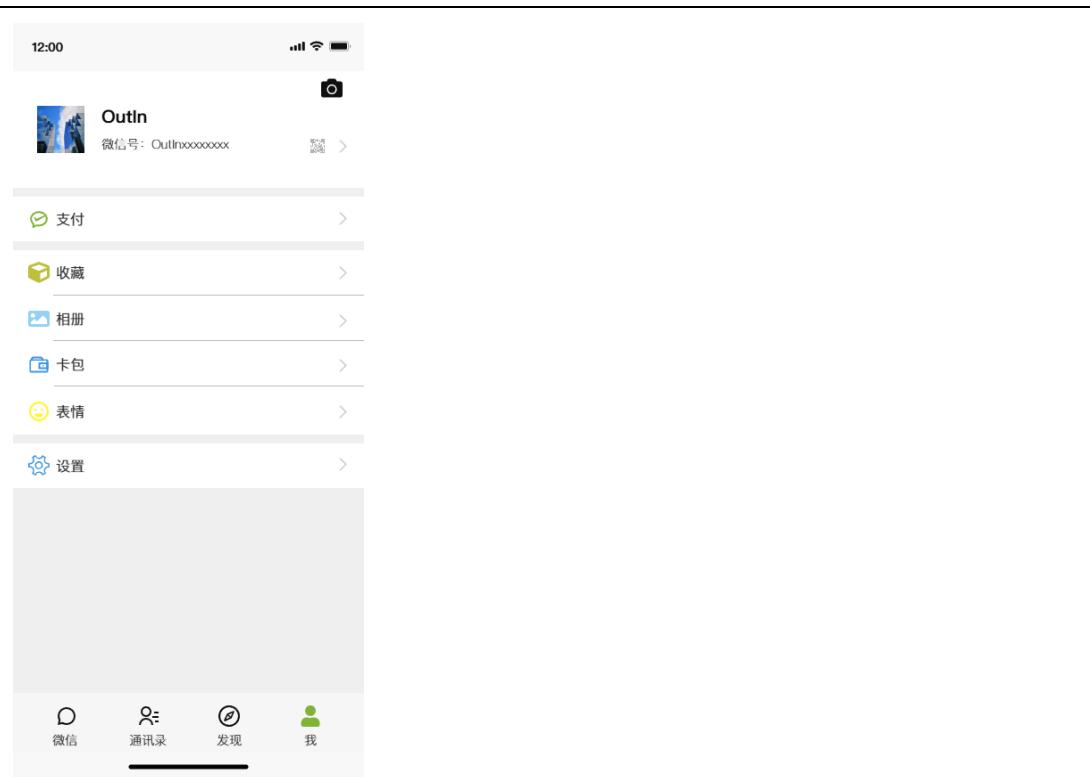
(2) 结合软件综述的内容，设计一个能够实现该软件的软件界面。

(3) 要求将功能描述写入到实验报告中，并将实现的软件界面贴到实验报告中

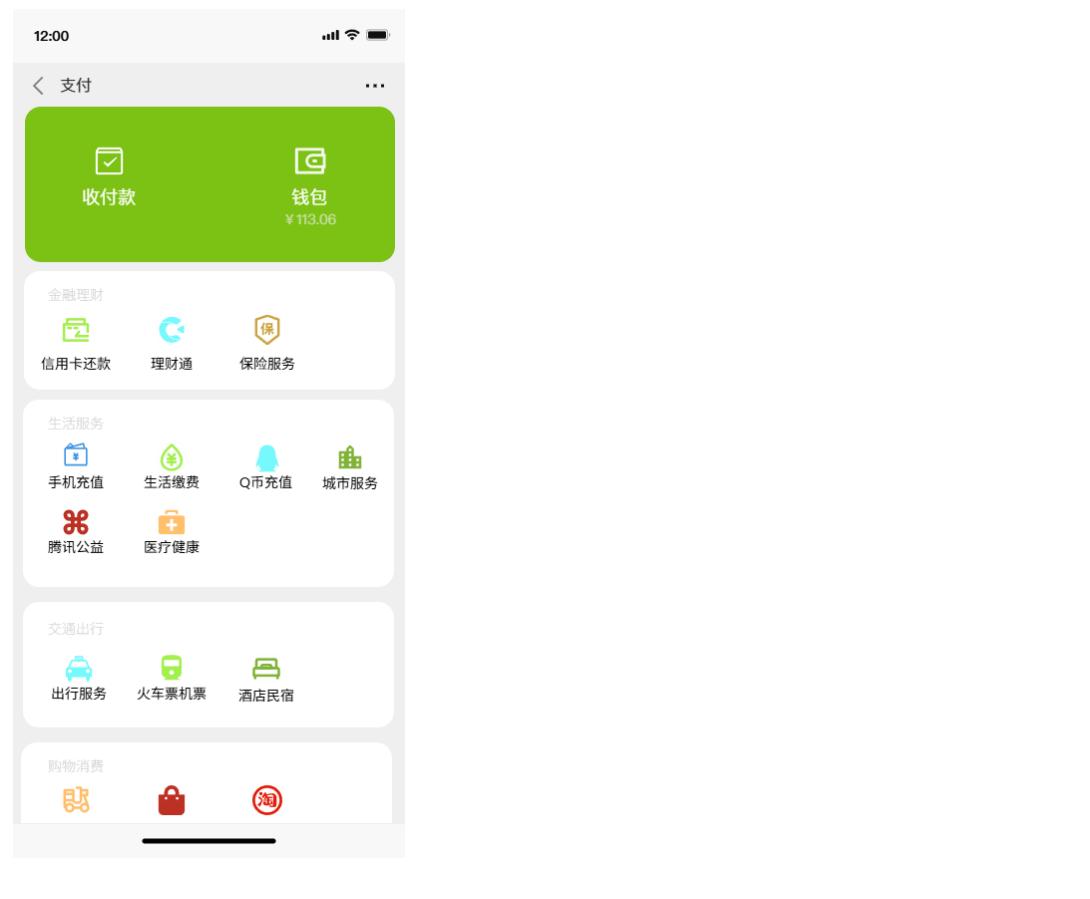
实验过程及内容：

1. 利用墨刀，绘制移动客户端界面

(1) 绘制微信中的“我”界面



(2) 绘制微信中的“钱包”界面



(3) 绘制微信小程序中的“美团外卖”首页界面



使用墨刀中的组件、图标进行设计，加以文字和图片进行润色，完成以上页面的实现。

2. 综合设计题：结合对软件使用的认识，完成一个软件界面的设计（例如健康管理软件、饮食、帐目管理系统等）

(1) 软件功能的综述描述

本软件是一款综合性健身与健康管理软件，旨在为用户提供全方位的健康生活监控管理解决方案的健康管理系统。该软件整合了个性化健身打卡计划、饮食管理追踪和健康数据分析等核心功能，通过科学的数据驱动和人性化设计，以帮助用户高效实现健康目标。

软件核心功能包括三大模块：个人健康档案管理、饮食营养分析、运动数据追踪。用户可通过详细的初始评估创建个性化档案，系统记录用户每日的数据，生成统计数据和分析。健身打卡计划模块帮助用户进行运动统计，为用户锻炼健康身体提供监督、提醒功能。饮食管理功能允许用户记录每日饮食摄入，系统监测卡路里补充、消耗，饮水量等关键指标，并通过数据可视化呈现趋势变化。

此外，用户还可设置个人账户信息、调整每周的运动打卡天数以及数据监控天数，以贴合自身的生活习惯。同时可联系开发团队或进行问卷填报，对软件存在问题进行上报维修，或对软件未来发展进行建议。

（2）软件界面设计及功能模块细节

页面底部为导航栏，用于切换不同页面。

首页为“健康”页，罗列用户的身高、体重、能量摄入、饮水量和运动打卡情况，右上角为【修改】图标按键，点击后可进入修改，在修改页面中点击保存，返回“健康”页。

“数据”页首先展现用户的BMI数据并给出健康评估，使用折线图展现用户近七天的能量摄入和饮水量变化，日历和环形图展现用户的运动打卡记录。

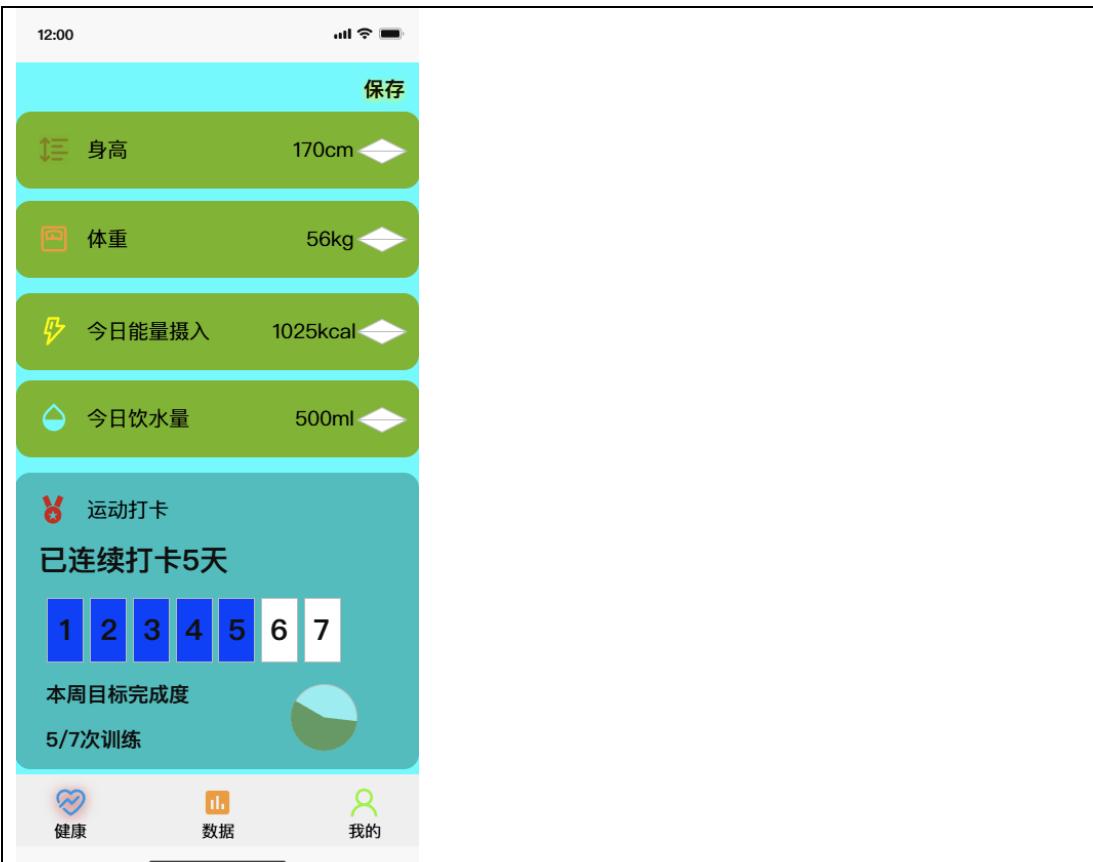
“我的”页面展示用户的头像、昵称和用户名以及软件分享二维码。提供“打卡设置”、“账户设置”和“联系我们”入口。用户点击“打卡设置”进入可查看周打卡记录，并可选择设置目标打卡时间（至少1天）和数据统计时间（至少3天），保存后回到“我的”页面。点击“账户设置”可进入个人信息设置模块，对头像、昵称、用户名进行修改，点击保存后回到“我的”页面。用户点击“联系我们”，可进入反馈页面，扫描二维码进行问卷填写反馈。

（3）软件界面设计和使用说明

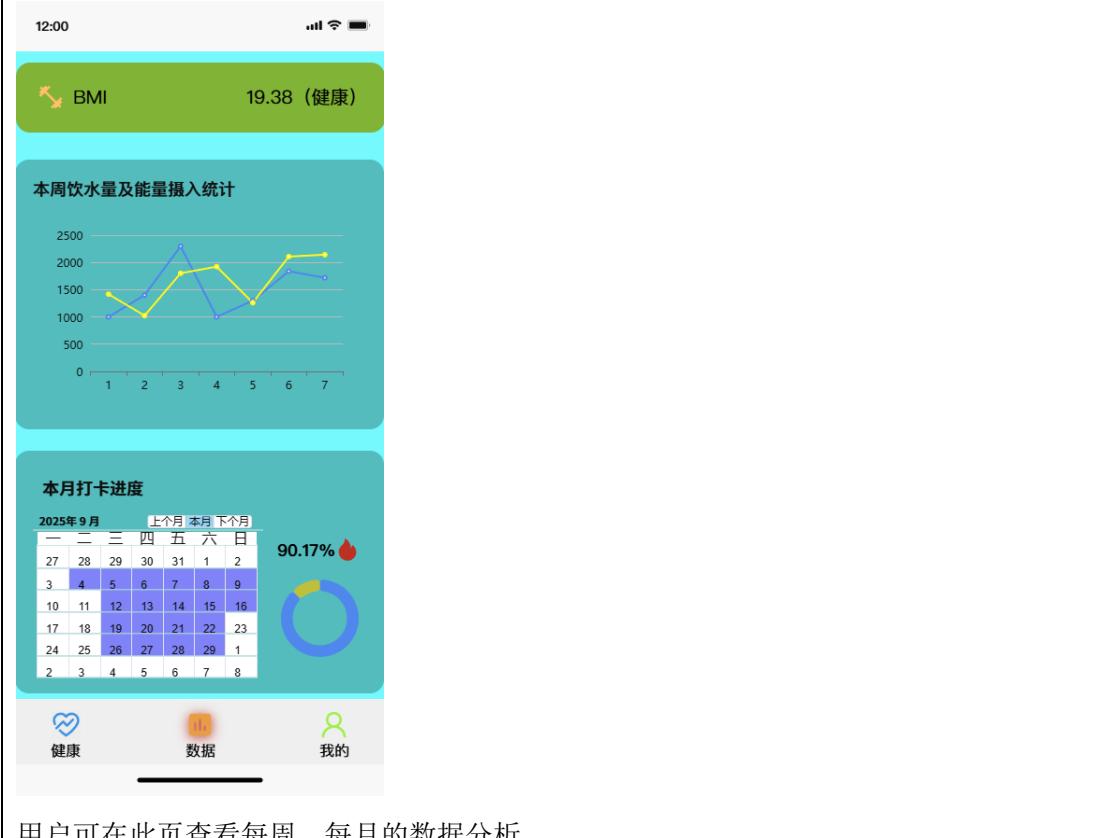
1. 用户可在此页监控每日数据



2. 点击第一页右上角的编辑图标，可在此页进行每日数据修改



3.点击下方导航栏“数据”，进入到数据统计页面



用户可在此页查看每周、每月的数据分析

4.点击下方导航栏“我的”，进入到个人信息页面



用户可在此页查看个人昵称、用户名以及点击软件分享二维码

5.点击“打卡设置”，可查看本周打卡记录以及进入设置每周打卡天数（不少于1天）和统计数据天数（不少于3天）



点击“保存”后回到“我的”页面

6.点击个人信息页面“账户设置”，进入个人账户信息设置修改页面



用户可在此页修改头像、昵称和用户名，点击保存后回到“我的”页面

7.点击“我的”页面的“联系我们”，进入反馈通道



实验结论：

这次实验让我对界面设计有了更加直观的理解和实践机会。在绘制微信中的各个页面时，我深刻体会到了细节的重要性，无论是图标的选择、颜色的调整，还是各个页面之间的跳转链接设置，都需要精心安排。通过使用墨刀，我发现能它够快速实现一个相对完整的移动应用界面，尤其是导航和组件的组合操作使得页面的搭建变得更加高效，非常好用。在综合设计题部分，我结合对简单的软件功能的理解，设计了一个收支管理系统的界面。在设计过程中，我深刻认识到如何将软件的功能合理地映射到界面布局上，并且确保用户在操作时能够有直观、简便的使用体验。总的来说，这次实验让我上手使用 UI 绘制的工具。

指导教师批阅意见：

成绩评定：

指导教师签字：

年 月 日

备注：

注：1、报告内的项目或内容设置，可根据实际情况加以调整和补充。