旅游后台管理系统

《开发总结文档》

1 引言

1.1 编写目的

旅游后台管理系统的开发已经基本完成。写此项目开发总结报告，以方便我们在以后的项目开发中来更好的实施项目的订制开发，让我在今后的项目开发中有更多的有据的资料来规范我们的开发过程和提高我们的开发效率 ,从而提升我们自己。 1.2 背景

项目名称： 旅游后台管理系统

客户： 小众旅游公司

用户：游客

1.3 参考资料

项目开发文档：

1．数据库开发文档： 旅游后台管理系统数据库设计说明书.doc

2．软件业务流程参考： 旅游后台管理系统流程说明.doc

3．软件使用手册参考： 旅游后台管理系统功能说明.doc

4．软件业务流程参考： 旅游后台管理系统流程说明.doc

5. 软件测试文档

以上参考资料是截止 2007-08-31 是最新的资料文档。如有修改，即使修改此处的参考文档名称。

2 开发工作评价

2.1 对生产效率的评价

１． 系统开发已历时快１年的时间了

２． 开发的反复性比较多。

３． 对客户的需求理解不是很透彻。

综合以上，此项目的开发效率不是很高，相反有相当一定时间的浪费。

2.2 对产品功能的评价

经过我们公司各位同事的共同努力协作， xxx 业务管理系统已经很好的完成了客户的业务流需求。经过对客户使用过程的观察，此项目开发的还是比较 成功，但是还是存在着一些问题，造成这些问题的原因是多方面的。如：前期系统数据库的设计缺陷和部分代码的构建缺陷、客户需求的理解上也存在一定问题，这就需要我们用一定的时间来维护客户使用过程中提出的新问题和存在的 debug 。总的来说，此系统的功能开发还是一个比较成功的案例。

2.3 对技术方法的总结

在此项目中使用到技术和工具：

１． 使用代码生成器：使用代码生成器 [ 动软 .net 代码自动生成器 ], 此工具在很大程度上提高了编码效率，从而加快了项目的开发进程。在以后的项目中，我们要尽量的来使用一些类似的工具来在 最短的时间内完成工作。在今后的项目开发中，我们最好是能开发出适合自己的代码生成工具，更大限度的节省开发周期和开发费用。

２． 使用数据库建模工具； powerdesigner 工具来建立系统数据库模型，以方便程序员很好的理解业务流和掌握系统架构者的架构思想，更好的满足客户的功能需求。在今后的项目开发中，我们要更好的来完成系统的前期数据库模型的建立，最大的来优化系统功能。

３． 使用第三方控件：此系统中使用了 componentart web.ui 第三方控件。此控件在很大程度上满足了客户对软件界面的需求，从而也给软件的操作带来了方便。本项目中只使用了 componentart web.ui 一种第三方控件，在今后的项目开发过程中，要继续使用第三方的控件。这样以来，无论是针对软件界面的美观性、友好性来说、易操作性而言，还是针对系统开发效率而言，这都是很好途径。但需要意的是：在是使用第三方控件时，要谨慎的选择一些网络中的比较常见的第三方控件。

４． 使用自定义控件：此系统中使用了自 定义控件 (ghdgridview), 此自定义控件可以很好的统一系统中的所有信息显示表格样式。如客户对数据显示样式有什么新的意见，我就不需要修改每一个页面的表格样式，我们只需要修改 ghdgridview 控件的样式，系统中的所有继承自 ghdgridview 的表格样式都可以改变。

５． 系统开发框架：此系统的框架使用的是简单三层结构，此框架在开发一些中小软件是比较实用的。但是我们要是可以开发出自己的框架，把一些通用的功能开发到框架中。这样以来，在以后的系统开发中，针对系统中一些通用的功能就不需要再开发，从而也可 以很好的提高我们的开发效率；减少很多维护费用。使我们的技术不断的更加成熟。

６． 系统安全加密：此系统中针对客户提出的系统安全问题，我们采用了 ikey 加密硬件钥匙来验证客户端登陆客户的合法性，此 ikey 钥匙可以绑定到一个系统使用用户，也可以让多个用户来使用一个加密钥匙来验证登陆系统的合法性。这样以来，即使用户的密码不慎丢失，或者被不法人员取得（不法人员他也是无法登陆到我们的系统中来），这样就最大的提高了我们系统的安全性。 ikey 加密钥匙是很好的加密 b/s 架构软件的硬件工具，在以后的软件安全方面可以借鉴。

3 项目经验总结

3.1 签定合同

一个项目的开发成败或者说项目开发带来效益的大小，在很大程度上是受项目合同签定的影响的。往往，很多一部分公司与客户签定的项目合同都是很模糊的，也很难签定的比较清楚，这样以来就会导致在项目的开发后期，工作两会越来越大，影响项目的竣工周期；而且，项目的开发费用一般是不会变的。这样以来，我们就大大的降低了我们的开发效益。虽然需求范围很难签定的明确，但是我们在签定合同时，要尽量的去把合同功能边界和添加新功能的条件签定。

3.2 开发团队

在项目确立后，要尽快的建立起项目开发团队。

3.3 需求的调研

在项目确立后，就到了需求调研分析阶段。

１． 项目组对客户的整体组织结构、公司有关人员的关系、职责等如果没有一个很好、足够的了解掌握，这样项目组就无法很好的完整的整理到客户的需求、或者说客户真实的功能需求，如此以来我们就为自己埋下了地雷 , 影响项目的开发周期，这就要求我们要与客户搞好无论是工作上的还是生活上的朋友关系 , 要深入的去了解客户需求。

２． 我们要尽量的让客户也参与到项目的开发团队中来，也就是说我们要使客

户把自己也纳入到项目的开发团队中来，如此一来，我们掌握客户需求的真实性、可靠性就会大大的提高 , 也就不会为项目的后期功能开发埋下陷阱

３． 在需求调研过程中，如果缺乏足够用户参与，这样的需求调研也是失败的。很多程序员不愿参与到客户的需求调研中去，为什么呢？很简单，与客户沟通不如与代码沟通容易有意思。尽管这样，我们还是必须用足够多的时间去和客户进行沟通，了解他们真实的需求。很多用户也是如此，他们自己也不愿意参与到项目的需求调研中来，为什么呢？需求调研有出去和朋友一块烂漫对吗。。。虽然现状如此，我们还是要努力 的使客户参与到需求的调研中来。

４． 模糊需求，也就是模棱两可是需求规格说明中最为可怕的问题。一是指诸多客户对需求说明产生了不同的理解；一是指单个读者能用不止一个方式来解释某个需求说明。针对对这种情况，就要求我们的调研人员要能够从多个角度来分析客户的不同需求，整理出最终的需求与客户确认，定出最终真实可靠的需求，我们绝不能凭借我们自己的单面理解来定立客户的最终需求。

５． 在一个项目的开发中，文档的书写是极为中要的一项工作。因为，某些文档就是我们在开发后期与客户沟通的可寻依据、也是我们程序员在编码过程 中要用到的重要文档。我们绝对不能认为，凭借我们的大脑来记录所有的开发需求。。。；即使，你说你是天才，你要用你那颗爱因斯坦的大脑来记录所有的开发需求，那也是不可能的，人的精力总是有限的。这就要求我们在需求调研中做好需求文档的记录和整理。

６． 需求调研工具选择，客户一般对图形还是比较感兴趣的，所以我们在调研过程中，我要尽量的采用图形化界面来和客户沟通需求。比如可以采用 rose 工具，把客户的意思转换为用例图、时序图、协作图、状态图、类图等，使表达的意思更加直观。这样客户会更快的进行问题的实质。

【篇三：软件 项目技术总结报告】

附件

产品研制技术总结报告（参考提纲）

一、 产品研制的目的和意义：从产品与国家产业、技术、行业政策的相符性，对促进产品结构与产业结构优化升级的重要性，对主要应用领域需求的迫切性来阐述。

二、 产品研制的技术路线：产品研制过程中采取了哪些技术原理、方法、工艺等内容，以获取该产品的核心技术。切不用产品加工制作过程中，具体的工艺步骤或流程顺序等工艺路线来描述。 三、 产品的功能特点及主要技术性能指标（列表并说明） 四、 技术关键及解决途径 1 、技术关键 2 、解决途径

五、 产品的 创新性和先进性

1 、产品的创新性（应说明产品在新设计构思、新技术、新结构、新材质、新工艺、新配方等某几个方面的创新点、创新程度（首创、重大改进、较大改进）以及创新范围（国际首次或首批，国内首次或首批、本市首次或首批）；

2 、先进性（指与同类典型产品比较说明时，首先要同国内同类先进产品比较；若属国际领先或国际先进，还需与国外同类典型产品相比较。）同国内、外同类典型产品比较需列表提供企业名称、国别和公司及主要技术性能指标比较。 六、 产品知识产权状况

1 、专指该产品的专利、软件著作权等状况（列表）；进展情 况栏

填受理或授权，专利范围栏填中国或国际专利；

2 、技术标准状况：采用何种标准，是否是标准的制订者，标准的先进性在哪里？

3 、产品商标、品牌状况。 七、结论

通过上面 6 个方面的论述扼要的总结产品创新的经验，并从企业管理创新的角度出发，进一步提高产品质量和性能，应所采取哪些措施。

八、 产品主要研制人员表

单位 : （盖章）

项目心得

经历过，也算是给自己博得一次发言 权， 你 知道那是什么 ， 过程怎样，该怎么做，遇到问题如何解决， 历数 心得，受益匪浅。

第一， 相信 团队合作 才可能把项目做到最好。

一个 好的团队，是成功的需要， 各 成员 的 专业知识与技能 储备 ， 成员 间的优势互补， “ 物之为用 ” ，只有当你 “ 有 ” ，需要的时候随时都可以拿出来 “ 用 ” 。 此外， 一个人的力量毕竟有限，不论是智力，能力还是精力，都有所不能及的地方，集一个团队的力量，发挥整个团队的作用，这样就能解决更多的问题，战胜更多的困难。 从整个项目的过程来看， 团队合作 中需要沟通、分工、协作和监督。只有做好这四项才算是一个好的合作团队。首先， 团队合作 最基本的技能就是沟通。沟通的目的就是让别人了解你的想法，因为每个人考虑问题的时候总会有各种各样的 见解 ，也会出现各式各样的 偏差，我们只有 通过 沟通来综合所有人的好的想法， 以 减少走弯路， 从而 让事情进行的更顺利。 沟通 的另一个作用是激励， 从与他 人 的沟通中 ， 我们总可以学到 不少 的 知识与技巧 ， 本来自己冥思苦想不得而解的问题， 很容易 就能在与他人的沟通交流中拨云开雾 ， 你会注意到自己思维的偏差，也很容易发现思维的 闪光 点 ， 解决 起问题 来要 轻松 得多 。 一个人执着于 自己想的问题，百思不得其解的时候很需要团队的 支持 和鼓励。 再其次，团队合作中协作是必不可少的。在项目组中各成员都明确 分工 了 自己 的 任务， 明确 了自己的任务分工， 就需要大家单独工作的同时 又 去配合其他人。尽管大家都有不同的任务，但是相互之间 一些问题互相协作的话，不仅可以提高各个任务进行的速度，也利于对项目中 个 别 模块的了解。虽然我们进行了明确的分工，但毕竟是一个 完整 的 项目，之间还是有很大的关联的，这样在 设计 编码的时候，都 需要 进行讨论和互相帮助，这样就减少了错误的可能性也节省了时间。最后， 项目组长 的监督是必不可少的。一个团队中，难免有人会偷懒或拖延，或者完成任务的质量不理想， 项目组长 就要对 各组员 进行督促和提出合理的建议。通过监督了解项目的进展、质量、问题等并及时的调整资源利用情况，以保证项目的成功。

第二， 要详细制定计划，并严格按照计划来执行。

在 整个项目周期，计划 显得格外的重要，只有进行详细的计划，我们 才 能各施其职， 各尽其责 ，也 才 有紧迫感，并要求自己抓紧时间完成当天的任务。 这样 就 不会 畏首畏尾，也不 至于 不知道 下一步 该干什么， 不会 遗漏掉太多东西。 当然， 就算制定了一个计划， 如果 没有按照那个计划来， 或者拖沓 松懈 ， 有 今天不能完成明天做 的 思想 ， 总觉得有 的是时间，把大量的任务往后压， 就达不到 预期的效果 。 此时 ， 组长的带头作用以及 监督 作用就很有必要，严格按照计划执行，是计划行之有效的 强有力 保证。

第三， 一路走 ，一路调 解 ，一路坚持。

了解 需求，分析， 设计 ，编程，垒代码， 别人 看来， 计算机 的东西 ， 枯燥 、 乏味、无聊 ， 还很容易让人浮躁，在我看来，也很容易让人绝望，因为不是简单的 一 触而就 的 东西，需要你花时间，花心思，你想，要让人与机器沟通， 要 让人以机器 工作 的角度来思考，还得考虑用户 需要 什么，各种问题杂合，确实是不太容易 。 一路走 ， 都是很枯燥乏味的，没有一点甘霖，也没有希望，代码 ， 代码 ， 代码 ， 头晕眼花 …… 只有 当 运行 键 后不再有那么多错误和警告，当功能一个一个都能按我们的设计实现，当成果漂漂亮亮地展现在面前，那就是我们的希望，我们的动力，是我们最 需要 的光明 。

这样 的实践，主题面向的是创新，如果你有想法，有能力，有自信，就很值得去尝试一下， 不试一下 ，谁都不知道自己 有 多少，到底行不行，而 能 从中 获得的东西寥寥数语岂能言说尽 ， 只有 当你 身处 其中，经历过，体验过，不论是枯燥，绝望 ， 还是最后的光明幸福 ， 你才知道其中的滋味。不要 放弃 尝试，任何时候都不。