JAVA实训项目

（三峡大学）

团队创建报告

2019学年 春季学期

团队名称： 安琪拉

作 者： 任以情

# 团队说明

## 团队名称：安琪拉

## 名称寓意：我叫安琪拉，平时我很听话，可是千万别动我的源代码。

## 团队宣言：一切为了胜利，冲鸭。

## 团队Logo：



1. Logo寓意说明：梦想上王者

# 团队结构

## 团队模式：Scrum团队

## 成员组成和说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 姓名 | 职位 | 联系方式 | 特点 |
| 任以情 | 项目经理 | 15926979606 | 善于沟通和交流、有耐心、认真负责 |
| 程瑞文 | 技术经理 | 18971570949 | 逻辑能力强、编程能力较为突出 |
| 冯 阳 | 技术经理 | 13986770070 | 善于写代码、掌握新技术的速度快 |
| 罗 勇 | 技术经理 | 13872617078 | 思维缜密、对数据较敏感 |

# 项目说明

## 项目类型：命题项目

## 项目名称：微信点餐

## 技术平台：IDEA

## 前端：HTML5、Vue

## 服务端：Java Web

## 配置环境

|  |  |
| --- | --- |
| 开发工具 | 名称以及版本 |
| Web应用服务器 | Tomcat 8.5 |
| 数据库开发 | MySQL 5.3 |
| JAVA开发 | IntelliJ IDEA 2019.1.3 |
| JDK | JDK 1.8 |

## 方向类型：Web + 移动

## 项目简介：

微信小程序的飞速发展，促进了很多行业与互联网接轨。以餐饮行业为例，传统的饭馆由于缺乏系统的一套管理工具，使得上菜收银的效率偏低，在这个问题上，可能会造成大量的客户流失，而利用微信小程序，创建微信点餐，顾客只需在附近小程序点击小程序、或者在搜索栏搜索微信小程序名字、或者在餐厅内扫一扫该餐厅的微信小程序二维码，便可看到餐厅的菜肴、酒水的照片、简介以及价格，只要将自己中意的食物加入购物车，然后点击购物车进行结算，订单则会主动上传到点餐系统，厨房即可看到顾客的订单，不需要服务员在旁边等候点餐，极大提高了效率。点完菜后，订单上会显示菜品清单和待支付金额，顾客在线支付即可。餐厅管理员可以通过后台即时看到用户下单信息、支付信息，能很直观的统计收入，为餐饮行业提供高效的信息化服务。

# 规章制度

1. 考勤：每天的8：30-12：00、14：00-17：30及19：00-22：30时间段在实验室进行工作。如需请假，半天以内由项目经理批准并记录，超过半天则需向负责老师取得批准。
2. 代码管理制度：使用GitHub进行协同开发。
3. 安全保密制度：全部代码由全组成员共同拥有，使用GitHub私有库，禁止组员私自流出代码。
4. 奖惩制度：迟到一次，扣平时分2分；解决了全组人都无法解决的难题一次，加平时分4分；在做项目期间，打游戏被发现者，无理由扣平时分两分，根据平时分，算最后的贡献值。

2019年7月15日