

**Android移动开发 大作业**

**课 题: 一罐APP**

**专业班级： 软件工程18105班**

**学 号： Z202014060532**

**姓 名： 柏松杰**

**同 组 人： 无**

**指导教师: 胡千红**

**评阅意见：**

**评定成绩：**

**指导老师签名：**

**年 月 日**

**目 录**

**一罐APP需求分析**

目录

[第一章 任务概述 3](#_Toc59888662)

[1.1 项目背景 3](#_Toc59888663)

[1.2 目标 3](#_Toc59888664)

[1.3 开发环境 3](#_Toc59888665)

[第二章 需求规格说明书 5](#_Toc59888666)

[文件修改记录 5](#_Toc59888667)

[2.1 项目概述 5](#_Toc59888668)

[2.2 功能需求 5](#_Toc59888669)

[2.3 学习心得 6](#_Toc59888670)

# 任务概述

## 项目背景

伴随着移动互联网的强劲发展市场进入门槛的逐渐降低，智能手机也日益成为主流的手机类型。早在 2010 年上半年，智能手机凭借其强大的可扩展性和丰富的应用成为用户关注度最高的手机类型。智能手机的出现颠覆了传统手机作为单一使用工具的现象，既丰富了手机的沟通属性，集工作、娱乐、生活于一体，又带动了第三方应用程序即手机 APP 产业的兴起和繁荣。

《一罐》APP，该APP应用为社交提供一个方便、易用的聊天社交平台，用户可以根据各自功能角色在线实现用户注册、信息发布、闪聊、评价等业务全过程。

## **目标**

基于原生Android开发完成一个在线社交、互动、聊天的APP,实现用户登录注册，页面跳转，优秀的UI设计，开放自由的平台管理，根据用户喜好进行创建各项话题等。

## **开发环境**

操作系统：windows 10

编译环境：jdk 1.8

开发软件：Android Studio

测试机器：真机（小米8）

数据库：MySql

# 需求规格说明书

文件修改记录

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 状态 | 日期 | 执笔人 | 审核人 | 批准人 | 修改页码及条款 |
| 1 | 创建文档 | 12/18 | 柏松杰 |  |  |  |
| 2 | 修改文档 | 12/20 | 柏松杰 |  |  |  |

## 项目概述

本游戏属于社交APP，借鉴众多社交软件项目，集成而成，UI设计，动画加载均采用原生过渡画面，页面加载流畅，用户体验较好，实现了用户登录注册，发布帖子，查看最新发布，最多浏览，闪聊（暂未实现），点赞评论（暂未实现），用户可以在这个社交APP里分享点点滴滴，查看别人的分享，点赞评论帖子，进行聊天等社交活动。

投掷类竞技游戏娱乐项目，游戏是模仿弹弹堂为蓝本，实现了投掷弓箭，并命中对方进行竞争的游戏模式。可给用户提供优异的体验，引爆玩家竞技激情。

## 功能需求

需求功能清单：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 功能编号 | 功能名称 | 详细 | 备注 |
| 01 | 登录 | 用户根据自己注册的账号进行登录 |  |
| 02 | 注册 | 使用手机号码进行注册完善个人信息 |  |
| 03 | 发布帖子 | 用户发表自己的帖子，可以包含图片，文字（文字中可以加入表情包） |  |
| 04 | 查看最新 | 查看最新发布的帖子列表 |  |
| 05 | 最多浏览 | 查看浏览量最多的帖子列表 |  |
| 06 | 点赞 | 帖子的点赞 | 暂未实现 |
| 07 | 评论 | 帖子的评论 | 暂未实现 |
| 08 | 闪聊 | 用户之前的聊天 | 暂未实现 |

## 学习心得

在程序设计中， 我为能用上所学而欣慰， 同时我深深的感觉到了基础知识的重要性。专业课学习时，老是感觉所学知识与实际相差太远。这种急功近利的思想使自己对一些专业课的学习有所放松,在程序设计的过程中，我深深的体会到了“书到用时方恨少”的含义。在以后的学习生活中切不可急于求成而忽略了夯实基础。“万丈高楼从地起”，切实做到理论联系实际，学以致用。