手机软件开发项目相关要求

1. **组队、计划分工、选题**
   1. 时间节点：

第9周完成

* 1. 成员要求

每队2~4人，设组长，每人有明确分工，但均参与到文档撰写、编码等所有环节中

**二、需求文档（第12周提交）**

采用uml工具参照网络课堂上需求文档撰写需求分析，

* 1. 时间节点：

第12周前完成

* 1. 用例分析：采用rational rose或visio或其他UML工具绘制用例图，对用例进行描述，适当考虑采用泳道图等工具进行用例分析。
  2. 数据库模型，采用rational rose或visio等UML工具绘制数据库模型（可选）

保存在一个word文档中“组长名+项目名称需求分析.pdf”。

**三、设计及开发**

* 1. 时间节点：

**15-16周答辩，展示系统**

* 1. 完成项目前端设计，界面设计友好，能体现项目主要功能需求。
  2. 完成项目前端手机界面设计，界面设计友好，能提现项目主要功能需求，界面直接跳转流畅（基本要求）。
  3. 搭建系统后台，实现主要业务逻辑功能，建议采用mysql或sqlserver等主流数据库，采用通用的数据格式作为前后端接口。（可选）
  4. 撰写项目实验报告，包括：项目成员完成工作说明；项目安装使用说明；项目结构说明；项目主要页面、类、配置文件说明；项目主要模块运行截图说明等。
  5. 16周答辩后，提交需求文档、源码（包含运行效果录屏）及实验报告文档，分别打包为“项目名称源码.rar”、“项目名称文档.rar”

**四、项目评分**

1. 需求分析和实验报告文档（40分）
   1. 用例分析50%
   2. 原型界面30%
   3. 实验报告20%
2. 项目源码（40分）
   1. 项目框架搭建30%
   2. 手机前端界面40%
   3. 业务逻辑30%
3. 答辩运行（20分）
   1. 能运行（20%）
   2. 界面友好度（20%）
   3. 完成主要功能（40%）
   4. 非核心其他功能（20%）

**五、参考题目，可在以下范围选择或自选项目**

1. 单词听说读写训练app：记忆、听写、测试等功能；
2. 电子词典app：单词翻译、例句等。
3. 题库训练app：包括单选和多选；教师web端：导入题库，题库管理、成绩导出与统计；移动学生端：模拟练习、模拟考试、成绩统计、分享
4. 景点、文化、知识学习app：可针对某一景点或文化或某一类知识，可结合计算机设计大赛主题，如今年主题为海洋世界
5. 移动学习课件：选取有关计算机编程、应用方面的内容，制作移动学习课件，（包括教学、练习，最好有互动）
6. 古诗词学习：参考诗词大会内容，制作古诗词学习、联系、人机对垒等模块。
7. 民族文化介绍：选择一种有关民族建筑、服装、工艺、习俗等，制作app
8. 移动考勤系统：教师端：班级、名单、课程表设置，考勤监控，考勤统计；学生端：注册、登录、签到、请假
9. 移动教学平台：教师web端：学生管理、课程管理、课件管理、布置作业；移动端：课件学习，课后练习；
10. 移动社区：注册、登录、发帖、回帖、个人贴管理、收藏等
11. 英语学习游戏app：结合英语单词设计类似消消乐、连连看等游戏
12. 英语口语社区app：用户登录、好友管理等；实时英语聊天，英语口语自动识别判断练习等。
13. 校园指引app：基于地图的办公室信息、地点查询、导航等
14. 自主购物系统：超市自主购物买单。
15. 设计一个共享平台，如图书等共享平台。
16. 其他针对特定群体需求，比如运动、场地、旅游方面的app