



开题答辩

Web二手书交易平台

Platform

March 29th, 2019

Copyright © 2019

github.com/VenciFreeman/Platform

第一部分

项目愿景



系统目标：项目概述

对象

- 上海交通大学闵行校区学生

目前问题

- 校内二手书线上/线下交易不便

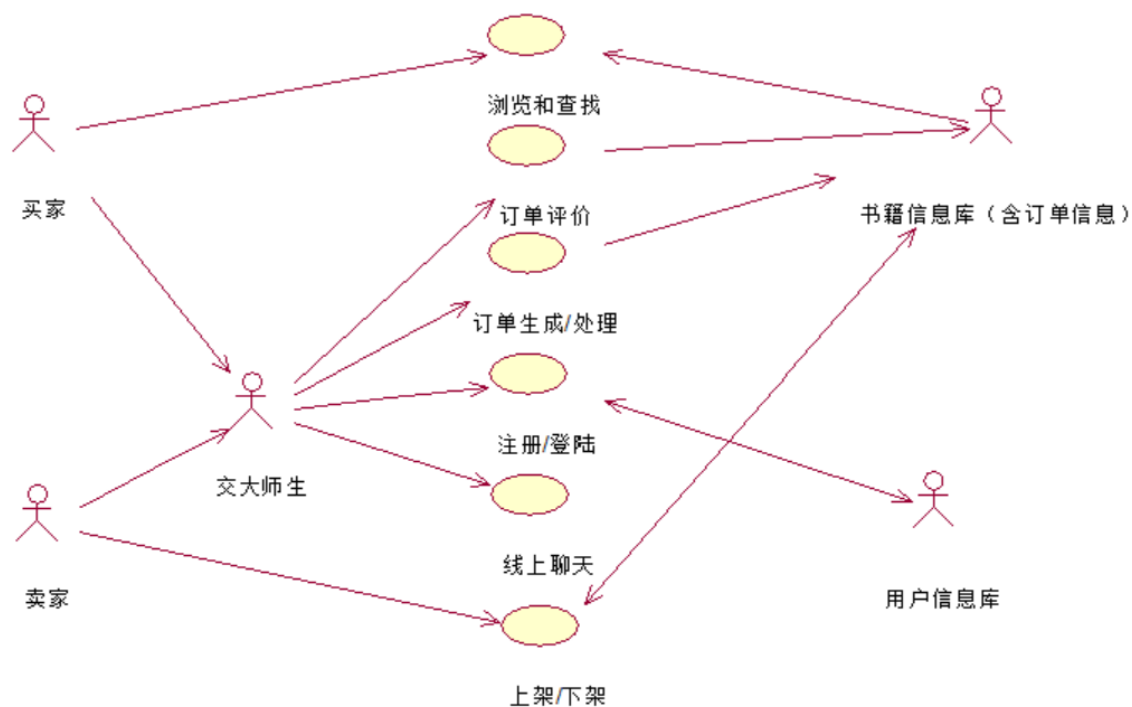
优势

- 线上下单 线下交易
- 无运输成本
- 便于查找特定书籍
- 更易于流通二手书

其他

- 符合本小组将项目 and 实际学习生活结合起来的设想

系统边界：基于UML的系统语境图

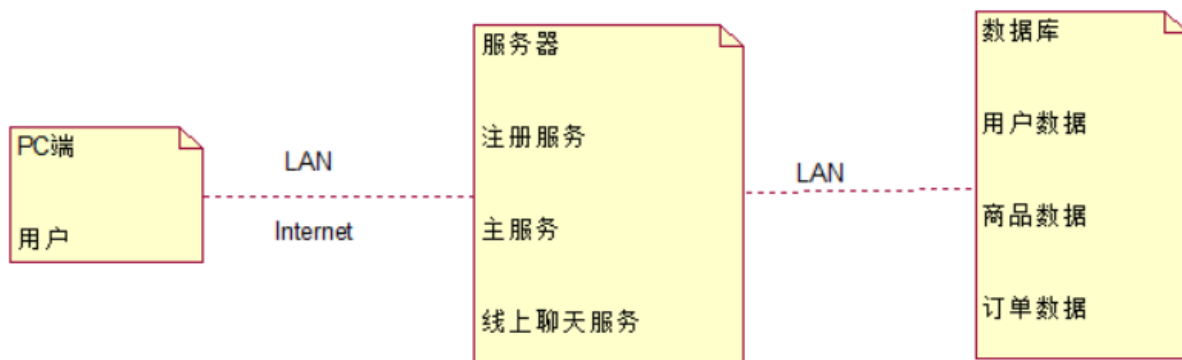


系统功能特征：用例列表

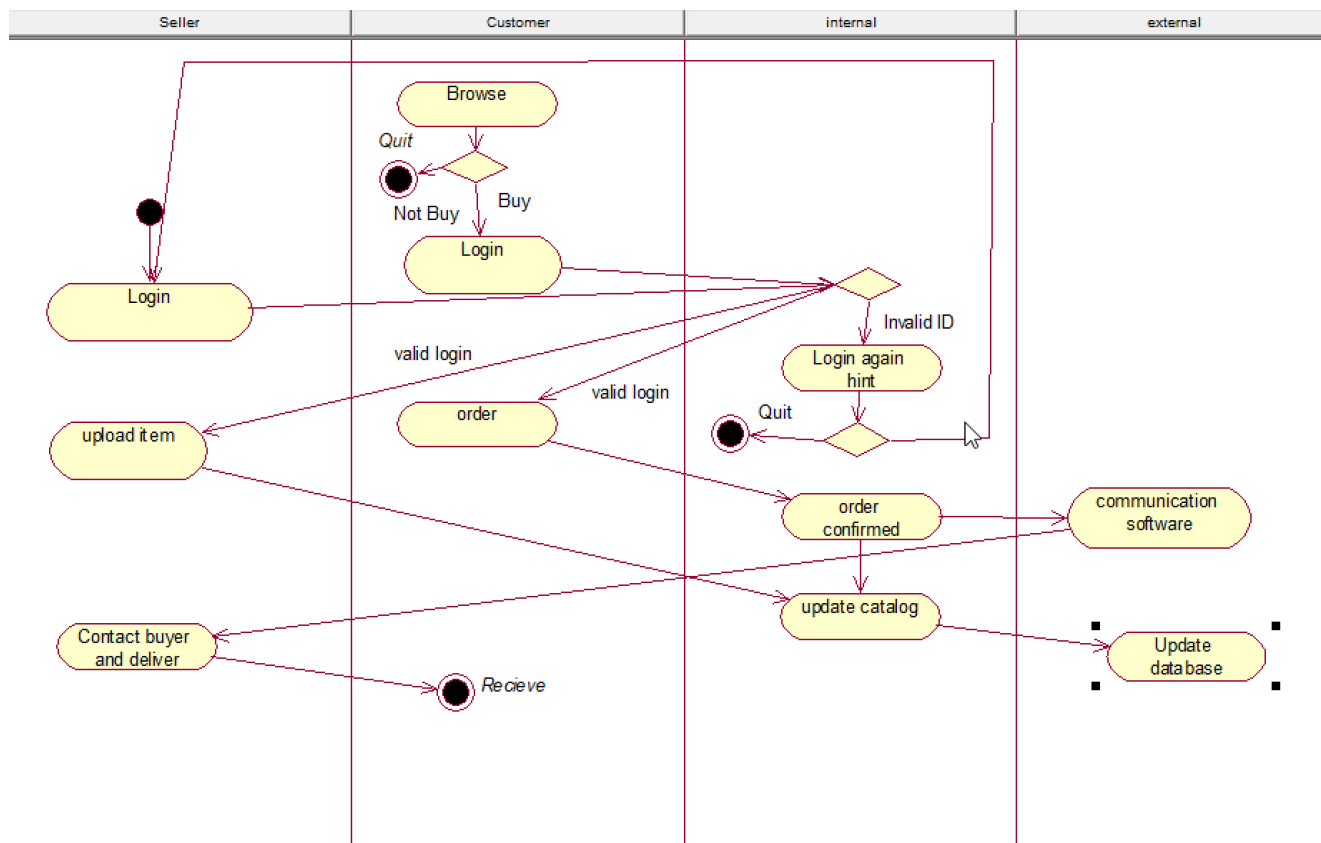
用例名	优先级
账号注册/登陆	高
商品增删/编辑	中
商品检索/排序	中
用户聊天	低
订单生成/处理	高
订单评价	低



系统部署：系统拓补结构图



核心业务流程：带泳道UML活动图



设计约束：开发技术要素

编程语言

- PHP/HTML (备选JavaScript)

用户界面

- Web前端, Laravel框架

数据库

- Berkeley DB (备选Mongo DB)

代码标准

- PHP: PSR
- HTML: alloyteam
- CSS: alloyteam

第二部分

项目团队

团队分工：组员分工

- **全组共同**实现登陆功能和前端页面实现与设计；
- **杨文曦**：负责利用数据库实现商品增删/编辑功能；
- **张佳玲**：负责利用数据库实现商品检索/排序等相关功能；
- **丁维德**：负责实现买家与卖家的用户聊天功能；
- **杜培栋**：负责实现订单生成/处理等功能；
- **朱重熙**：负责实现订单评价等功能；
- **Karen Mnatsakanyan**：负责实现购物车功能。



团队协作

- 组长负责整个项目的进度调控；
- 任一模块出现问题时大家共同讨论解决；
- 组长的调控有不合理之处由组员指出；
- 支持跨模块讨论交流和共同编写。



第三部分

项目环境

开发与管理环境



过程模型、敏捷方法与协同工作

演化模型

- 先明确核心需求;
- 快速设计出原型;
- 根据需求迭代丰富功能。

极限编程

策划-设计-编码-测试

协同工作

每周三20:00于新图书馆小组学习室开组会



第四部分

项目愿景

难度系数：申请及简要理由

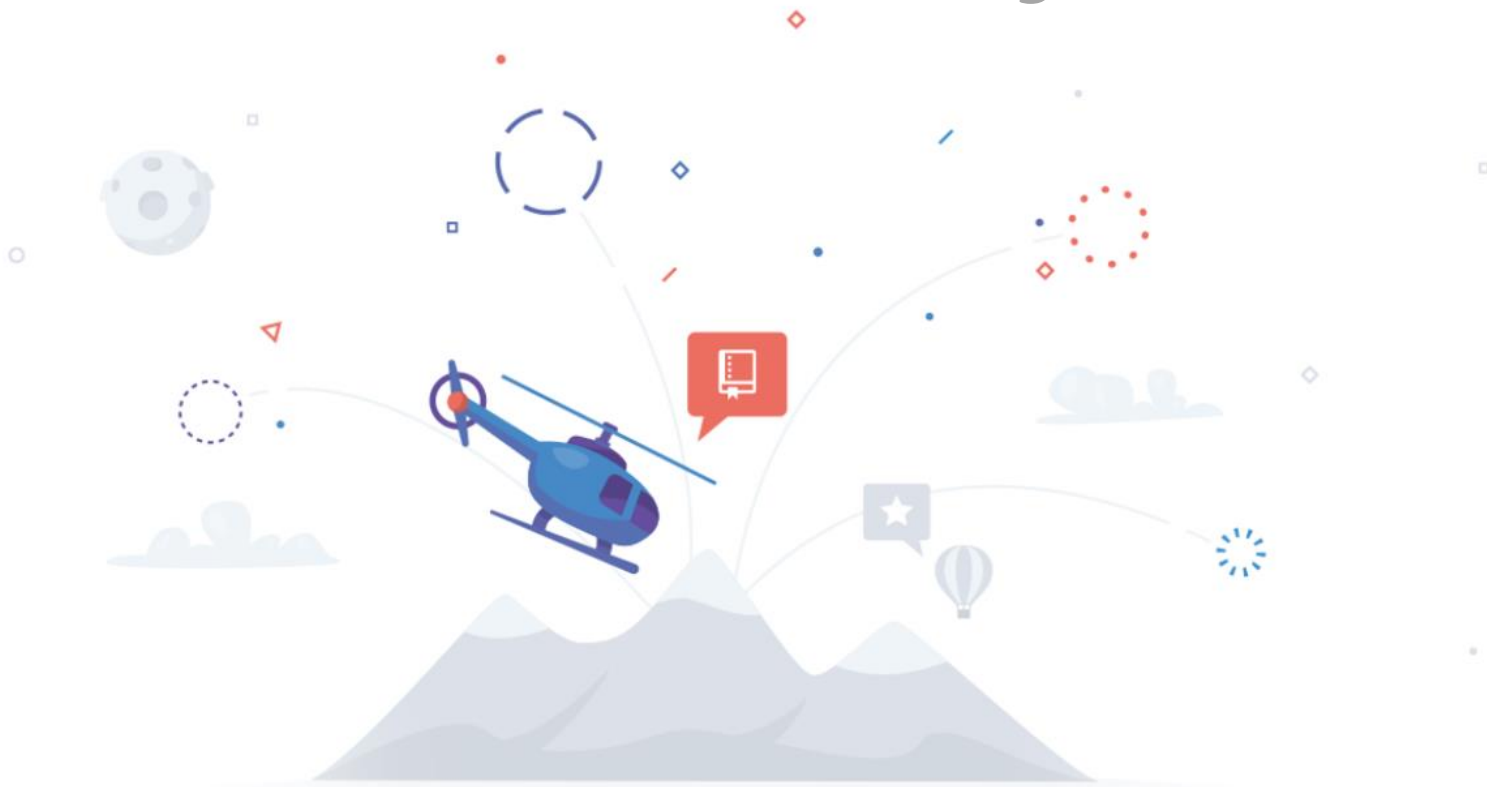
预期难度系数：1.1

申请理由

- 本项目为Web应用；
- 本项目有前后端；
- 本项目使用了数据库；
- 本项目主题与校园生活实际相关。



感谢聆听。
Thanks for watching!



开题答辩

 Platform