**项目总结报告**

日期：2016.9.11

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学号 | 5140379015 | 姓名 | 殷豪 |
| 学号 | 5140379209 | 姓名 | 吴逸伦 |
| 学号 | 5137169011 | 姓名 | 陈伟业 |
| 学号 | 5140379021 | 姓名 | 杨靖航 |
| 项目名称 | 外卖助手 | | |
| 编程语言 | java | 开发平台和框架 | Android studio;Eclipse;Springboot |

|  |  |
| --- | --- |
| **软件需求特性** | |
| 1．实时查询系统  2．配送路径规划  3．导入订单信息  4．拨号通知  5．评论、私信  6．统计、推送 | |
| **软件设计和技术特点** | |
| [列出所实现软件的架构风格、所采用的设计模式、所具有的技术特点等。]  1、架构设计  本项目采用分层架构中的三层(Three-tiers)架构方法。在这种架构方法中，客户端程序只负责用户界面的呈现，并通过中间层与数据库进行交互。  逻辑架构：  1  物理架构：    2  在这个结构中，用户和商家通过表示层进行操作，业务相关层处理相应的请求，访问数据库并对数据进行操作，将结果信息显示给用户和商家。  这种架构使得各个开发人员只需要负责自己所负责层的逻辑，有利于充分发挥其特长，便于项目的管理。同时，由于层与层之间逻辑严格分离，耦合度较低，各层只需维护各自的标准接口，便于开发人员进行复用、修改，提高了项目的可维护性。  2、本项目所采用的建模工具、编程语言、工具、框架      采用C/S架构：客户端（C）为运行在Android平台的app，服务器端（S）运行在本地PC服务端上。  本项目的建模工具使用PowerDesinger Ver16.5.。  本项目使用Java语言以进行Android开发，IDE为eclipse和Android Studio。  图片加载：picasso；  依赖注入：dagger；  json解析：Gson；  服务器：Springboot  外部数据导入：饿了么、百度地图、容联通讯等均提供Open API接口。  本项目使用Git进行版本控制和管理。 | |
| **软件度量** | |
| 软件代码行数（不包括注解行、空行和复用代码）： | 6000 |
| 复用他人代码行数： | 2000 |
| 类的个数： | 15 |
| 是否全部完成软件开发和测试： | 是 |
| 工作量： | 160人天 |

|  |
| --- |
| 经验、教训和建议   1. 我们深刻的认识到了分工的重要性，可以使我们的工作变的更有效率，在下一次迭代中我们会保持这一良好习惯；同时我们会提前分析每阶段遇到的困难，争取早日找到解决方案；提前对接时间，让我们有更充裕的时间解决困难。 2. 我们认识到迭代规划、逻辑架构的重要性。我们会在下次迭代之前对此进行充分的讨论。同时我们也需要加强交流、更熟练的使用服务器、明确各自任务和功能需求，为下次迭代的妥善完成打下坚实的基础。 3. 风险评估与做出准备对于制定合适的迭代计划是十分重要的。 4. 设计过程中，不能仅仅是把几个觉得很好的东西拼凑在一起，这会导致整体的不协调，要做好统筹工作。 |