软件设计文档模板

目录

[序言 2](#_Toc267664014)

[编写目的 2](#_Toc267664015)

[背景 2](#_Toc267664016)

[文档约定 3](#_Toc267664017)

[可行性分析 3](#_Toc267664018)

[要求目标 3](#_Toc267664019)

[条件限定和假设 3](#_Toc267664020)

[可行性具体分析（包括资源，技术，实现等方面分析） 3](#_Toc267664021)

[设计概述 3](#_Toc267664022)

[系统概述（包括包图） 3](#_Toc267664023)

[用例描述 3](#_Toc267664024)

[顺序图和状态图 3](#_Toc267664025)

[设计限制（如系统只能采用java语言编写，在eclipse下用等等） 3](#_Toc267664026)

[运行环境 3](#_Toc267664027)

[系统架构 3](#_Toc267664028)

[详细设计类图 3](#_Toc267664029)

[用户接口设计（界面设计图例等） 3](#_Toc267664030)

[数据库设计（可以用表或者数据库实体关系图表示） 4](#_Toc267664031)

[类的接口设计（各个类在编写是必须服从那些接口限制） 4](#_Toc267664032)

[参考文档 4](#_Toc267664033)

# 序言

## 编写目的

## 背景

## 文档约定

# 可行性分析

## 要求目标

要求做一个“GTDT”的个人事物管理软件，既采用“Get Things Done”的思想来管理个人事物。

模仿 doit 平台的各种功能，实现基础功能的基础上可以进行改善，做到提高用户体验效果，帮助用户管理个人目的的功能。

功能包括：

1. 用户注册登录登出。
2. 完善个人资料。
3. 添加任务，任务属性包括名称，开始时间，截止时间，备注，情景，项目，提醒与否，标签，是否转发，优先级。
4. 对人物进行分类。
5. 搜索任务。
6. 添加联系人。
7. 提供联系人之间任务转发功能。

## 条件限定和假设

1. 同时操作最大任务不超过50个。
2. 用户具有一定的GetThingsDone的思想基础，对任务的归档方法有一定的了解。
3. 每个用户都是在Windows平台下使用该系统。

## 可行性具体分析（包括资源，技术，实现等方面分析）

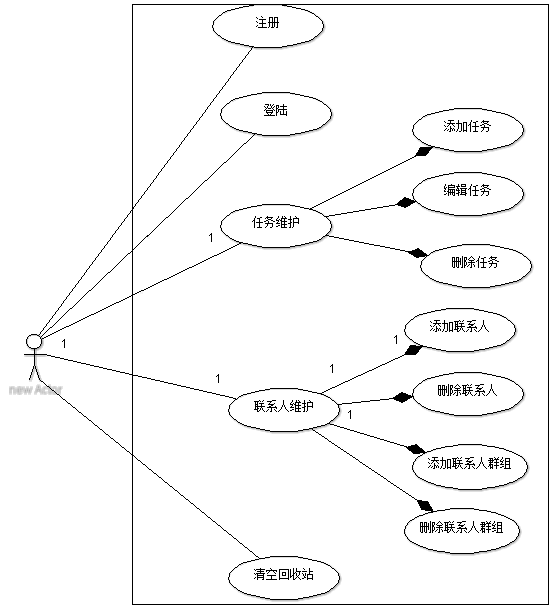
1. 在资源方面，本项目采用PSP方法，在项目开始阶段，通过评估手段，计算本项目需要时间，对项目进行了严密的安排计划，同时根据编程人员的有效工作时间安排，完全能够满足本项目需求
2. 在技术方面，本项目采用所有工作人员都熟练掌握的高级语言java和标准SQL语言，大家不需要从新学习新的技术，就可以完全完成系统实现。
3. 在实现方面，采用MVC架构模式，在网络层采用java语言中Socket和SeverSocket来实现信息交互，信息存储采用标准SQL语言来与MySQL数据库平台交互，界面采用java中Swing各种组件，能够很好的实现该系统的各种功能。

# 设计概述

## 系统概述（包括包图）

## 用例描述

用例图如下所示：



关键任务：

1. **用户注册**
2. **用户登陆**
3. **添加任务**
4. **编辑任务**
5. **删除任务**
6. **清空垃圾箱**
7. **添加联系人**
8. **删除联系人**
9. **完成任务**

书写以下用例的描述:

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | 注册用户 |
| 用例编号 | H001 |
| 执行者 | 游客 |
| 前置条件 | 游客登陆注册界面 |
| 后置条件 | 游客注册为用户，登录网站 |
| 涉众利益 | 每个游客都可以简单的进行操作 |
| 基本路径 | 1. 显示注册需要的信息。 2. 用户填入注册需要的信息。 3. 系统检测用户名信息 4. 注册信息成功，进入登陆后的界面 |
| 扩展 | 1. 用户输入的信息有错误时，系统提示信息错误。 2. 返回 |
| 字段列表 | 用户名，密码。 |
| 设计规则 | 用户名唯一。 |
| 未解决问题 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | 用户登录 |
| 用例编号 | H002 |
| 执行者 | 游客 |
| 前置条件 | 游客进入登陆界面。 |
| 后置条件 | 用户成功登入，进入主界面。 |
| 涉众利益 | 每个游客都可以简单的进行操作 |
| 基本路径 | 1. 系统显示登陆需要的信息。 2. 用户填入登陆需要的信息。 3. 系统检测用户名和密码。 4. 登录成功，进入默认主界面。 |
| 扩展 | 1. 用户输入的信息有错误时，系统提示信息错误。 2. 返回 |
| 字段列表 | 用户名，密码。 |
| 设计规则 | 用户名唯一。 |
| 未解决问题 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | 添加任务 |
| 用例编号 | H003 |
| 执行者 | 系统用户 |
| 前置条件 | 用户已经登陆 |
| 后置条件 | 用户快速添加新的任务。 |
| 涉众利益 | 系统用户可以添加任务 |
| 基本路径 | 1. 系统显示快速添加任务窗口 2. 用户输入任务名称，Enter或者点击添加 3. 系统获得任务名，将任务添加到服务器数据库，同时在主界面收集箱中添加一个任务。 |
| 扩展 |  |
| 字段列表 | 任务名。 |
| 设计规则 | 任务名唯一，默认将任务放在收集箱中。 |
| 未解决问题 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | 编辑任务 |
| 用例编号 | H004 |
| 执行者 | 系统用户 |
| 前置条件 | 用户已经登陆，已经选中需要编辑的任务，进入编辑页面。 |
| 后置条件 | 用户成功完善任务信息，并根据任务信息将任务进行归类。 |
| 涉众利益 | 系统用户可以完善任务信息任务 |
| 基本路径 | 1. 系统显示任务信息编辑窗口 2. 用户输入任务信息，点击保存。 3. 系统获得任务信息，将任务信息添加到服务器数据库，同时在主界面中对任务根据信息进行归类。 4. 进入任务列表界面。 |
| 扩展 | 1. 任务名重复，系统提示错误。 2. 返回。 |
| 字段列表 | 任务名、开始时间，截止时间，备注，情景收集箱，项目收集箱，提醒信息，标签，转发给，优先级，是否完成 |
| 设计规则 |  |
| 未解决问题 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | 删除任务 |
| 用例编号 | H005 |
| 执行者 | 系统用户 |
| 前置条件 | 用户已经登陆，已经选中需要编辑的任务，可以同时删除多个任务。 |
| 后置条件 | 用户成功删除任务，被删除任务存放在垃圾箱中。 |
| 涉众利益 | 系统用户可以删除不在需要的任务。 |
| 基本路径 | 1. 系统显示任务列表。 2. 用户选中需要删除的任务，点击工具栏中删除按钮。 3. 系统将所删除的任务状态更改为“删除”，主界面中将删除的任务存放在垃圾箱中。 |
| 扩展 |  |
| 字段列表 |  |
| 设计规则 | 用户可以采用选中点击删除按钮删除任务，也可以采用右击菜单来删除任务。 |
| 未解决问题 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | 清空垃圾箱 |
| 用例编号 | H006 |
| 执行者 | 系统用户 |
| 前置条件 | 进入垃圾箱面板 |
| 后置条件 | 垃圾箱中的任务在数据库中永久删除，垃圾箱面板中没有任务 |
| 涉众利益 | 用户可以把以后都不需要的任务永久删除 |
| 基本路径 | 1. 系统显示垃圾箱中的任务类表。 2. 用户点击工具栏中的清空回收站按钮。 3. 提示是否永久删除任务。 4. 用户点击确定。 5. 垃圾箱中的任务被永久删除，垃圾箱为空。 |
| 扩展 |  |
| 字段列表 |  |
| 设计规则 |  |
| 未解决问题 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | 添加联系人 |
| 用例编号 | H008 |
| 执行者 | 系统用户 |
| 前置条件 | 进入联系人面板 |
| 后置条件 | 联系人列表增加新的联系人。 |
| 涉众利益 | 用户可以添加联系人， |
| 基本路径 | 1. 用户点击添加联系人按钮。 2. 系统显示所需添加联系人信息。 3. 用户填写联系人信息，点击完成。 4. 系统获得联系人信息，并添加。 5. 在用户联系人类表中增加新添加的联系人。 |
| 扩展 | 1. 如果相同姓名的联系人已经存在，提示错误。 2. 返回 |
| 字段列表 | 联系人姓名、所在群组，备注。 |
| 设计规则 | 联系人姓名必须也是该系统的用户。 |
| 未解决问题 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | 删除联系人 |
| 用例编号 | H009 |
| 执行者 | 系统用户 |
| 前置条件 | 进入联系人面板。 |
| 后置条件 | 选中需要删除的联系人 |
| 涉众利益 | 用户可以删除联系人。 |
| 基本路径 | 1. 系统显示联系人列表。 2. 用户选中需要删除的联系人。 3. 用户点击删除按钮。 4. 系统将该联系人从用户的联系人列表中删除。 |
| 扩展 |  |
| 字段列表 |  |
| 设计规则 |  |
| 未解决问题 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称 | 完成任务 |
| 用例编号 | H010 |
| 执行者 | 系统用户 |
| 前置条件 | 用户在任意未完成任务列表中。 |
| 后置条件 | 被完成任务进入完成状态，从未完成列表中删除了，进入完成列表 |
| 涉众利益 | 用户可以将任务标记为完成态。 |
| 基本路径 | 1. 系统显示未完成任务列表。 2. 用户选中任务点击完成，或者右击菜单完成。 3. 任务被标记为完成态，从未完成列表中删除，任务进入已完成列表中。 |
| 扩展 | 1. 如果该任务为别人提供的共享任务，则应该通知共享人，任务已完成。 2. 如果该任务自己曾共享给他人，则应该通知被共享人，任务已完成。 |
| 字段列表 |  |
| 设计规则 |  |
| 未解决问题 |  |

## 顺序图和状态图

## 设计限制（如系统只能采用java语言编写，在eclipse下用等等）

## 运行环境

Window平台

# 系统架构

## 详细设计类图

## 用户接口设计（界面设计图例等）

## 数据库设计（可以用表或者数据库实体关系图表示）

## 类的接口设计（各个类在编写是必须服从那些接口限制）

# 参考文档