一、课题背景

传统书店信息化程度较低，需要消费者到现场挑选，对于书本的好坏也只能通过现场评判，不仅效率低，而且评判角度也有很大局限性。如今随着我国国内的基础设施建设日趋完善，从3G到4G再到如今的5G，以及千兆宽带的入户，围绕着互联网的应用得到大量普及与应用，人们更追求简便的智慧化的生活。用户足不出户即可实现大量需求，并通过互联网社区的交流互动，可快速方便地获取相关信息。此外，在当今新型冠状病毒肺炎的大环境下，老百姓对于居家应用场景的需求大幅提高。微信小程序是一种不用额外下载安装就可以使用的应用，2021 年微信小程序日活超过 4.5 亿，有着简单易用，流量大，容易分享利推广，支付方便，开发投入性价比高的特点。本课题围绕着互联网+购书思路，并依托微信小程序平台，探索一款能够在移动平台上使用的、方便快捷的图书订购系统。

二、相关技术介绍

本系统基于微信小程序平台打造，开发者可以较短时间内开发一个小程序，并通过微信得到广泛获取和传播。小程序框架的逻辑层基于JavaScript，它不同于传统NodeJS和浏览器平台，无法直接访问系统接口，需要调用微信API获取相关功能，可一定程度保障用户的系统安全。小程序的视图层使用了WXML与WXSS，相较于传统HTML+CSS开发方式，可以充分利用微信平台的优势，解释成原生APP控件，带来与原生APP的性能体验。小程序的数据存取采用了腾讯云函数，诸如数据库读写和高性能API调用等服务，依托腾讯云的网络架构让用户在大多数网络环境下都能得到高速响应。其次，开发微信小程序不需要关注设备适配，只需要用户安装了微信APP即可使用，做到一次开发到处运行。