

# 《软件开发》课程设计任务书

## 一、课程设计的性质和目的

课程设计是学生理论联系实际的重要实践教学环节，是对学生进行的一次综合性专业设计训练。通过课程设计使学生获得以下几方面能力，为毕业设计（论文）打基础。

1、进一步巩固和加深学生对所学相关课程理论知识的理解，培养学生设计计算、软件编程、计算机应用、文献查阅、报告撰写等基本技能，熟悉软件开发的基本思路和基本流程。

2、培养学生实践动手能力及独立分析和解决工程实际问题的能力。

3、培养学生创新意识、严肃认真的治学态度和理论联系实际的工作作风。

本次课程设计是对已学专业知识的综合与深化，并为后续课程的学习创造有利的条件。

## 二、课程设计任务和内容

题目 1	银行储蓄系统
软件功能	1) 存款功能 以储户的存款为主要活动，相关记录根据存款结果进行调整，以使信息保持一致。①系统需要在原账户信息中增加一条记录，包括存款人姓名、住址、存款类型、存款日期、利率等信息。②若为新储户须建立一个账户，并记录此次的记录。③打印存款单给储户。 2) 取款功能 以储户的取款为主要活动，相关记录根据取款结果进行调整，以使信息保持一致。①系统计算利息，在原账户信息中将取款额减去。②若为清户，记录注销该账户，将账户余额（包括存款额及利息）一并交与储户。③打印利息清单给储户。 3) 余额查询功能 为储户提供查询余额服务，将储户的相关记录输出。①需储户的账户信息及密码。②打印储户的帐户余额。
要求	设计合理，功能完善，界面美观，使用灵活

题目 2	超市管理系统
软件功能	1) 商品管理：商品的添加、删除、修改。 商品报表：打印相关查询信息。 2) 销售商品：并提供库存判断、找零计算等功能。 3) 查询商品：通过货物编号，商品名称和时间等条件实现商品销售查询，销量统计和查询库存 情况，并且对每个月，每个季度和每年的销售情况以图形方式显示，如柱状图等。 4) 打印功能：对查询的相关信息实现打印功能。 今日盘点：告诉用户今日的销售总额是多少，各类商品的销售额是多少。
要求	设计合理，功能完善，界面美观，使用灵活

题目 3	设备管理系统
软件功能	<p>1) 购买管理：包括购入设备数量，购入日期，购买经费，经手人员，设备号，设备名。</p> <p>2) 转借管理：主要包括转借设备号，转借设备名，经手人，借出日期，归还日期。</p> <p>3) 维修管理：维修日期，维修人员，维修经费，设备名，设备号。</p> <p>4) 库存管理：包括现存设备数量，设备号，设备名,设备状态。</p> <p>5) 报废管理：报废日期，设备名，设备号，批准人。</p>
要求	设计合理，功能完善，界面美观，使用灵活

题目 4	学生信息管理系统
软件功能	<p>1) 学生信息的管理：可以浏览学生信息，可以维护学生信息，可以查询特定学生的所有课程的成绩。</p> <p>2) 教师信息的管理：可以浏览教师信息，可以维护教师信息</p> <p>3) 课程信息管理：可以浏览课程信息，可以维护课程信息，可以查询特定课程的信息，可以选课和退课，可以打印所有课程的成绩。</p>
要求	设计合理，功能完善，界面美观，使用灵活

题目 5	贪吃蛇游戏
软件功能	<p>贪吃蛇游戏设计与实现，主要分为以下二个模块：游戏主界面模块和游戏控制模块。在此只实现游戏的游戏主界面模块、游戏控制模块。并且只是实现移动速度、暂停、重新开始等功能。游戏主界面模块：游戏的主界面是进入游戏后，能够给玩家第一感官的部分，主要包括游戏图形区域界面、游戏的速度选择更新界面、新生方块的预览、游戏速度控制按钮、暂停游戏按钮、重新开始游戏按钮以及游戏排行榜按钮。从很大程度上决定了玩家对游戏的兴趣问题，因此，游戏的主界面应该力求美观，爽心悦目。</p>
要求	完成控制游戏的速度、暂停、重新开始

### 三、课程设计要求

#### 1. 进度安排

第1周：设计软件的功能结构及数据结构，编写和高度各单元模块。

第2周：设计人机对话界面，将各模块和图形界面模块相结合，实现整个软件功能。  
调试程序，并编写详细的设计报告。

#### 2. 设计上交内容

上交设计文档报告和相应程序源代码。设计报告内容包括：封面、设计任务书、摘要、目录、需求分析和可行性分析、总体设计、详细设计、运行效果及分析、结构以及参考文献。