机构图标

{ OSALS }

模块设计报告

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [√] 草稿  [ ] 正式发布  [ ] 正在修改 | 文件标识： | Company-Project-SD-MODULE |
| 当前版本： | 1.0 |
| 作 者： | 张成文 |
| 完成日期： | Year-Month-Day |

机构公开信息

版 本 历 史

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本/状态 | 作者 | 参与者 | 起止日期 | 备注 |
| 1.0 | 张成文 | 张成文 | 19/5/27- | 正在写 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

目 录

[0. 文档介绍 4](#_Toc16479040)

[0.1 文档目的 4](#_Toc16479041)

[0.2 文档范围 4](#_Toc16479042)

[0.3 读者对象 4](#_Toc16479043)

[0.4 参考文献 4](#_Toc16479044)

[0.5 术语与缩写解释 4](#_Toc16479045)

[1. 模块命名规则 5](#_Toc16479046)

[2. 模块汇总 5](#_Toc16479047)

[2.1 模块汇总表 5](#_Toc16479048)

[2.2 模块关系图 5](#_Toc16479049)

[3. 子系统A的模块设计 6](#_Toc16479050)

[3.n 模块A-n 6](#_Toc16479051)

[4. 子系统B的模块设计 6](#_Toc16479052)

[4.n 模块B-n 6](#_Toc16479053)

[5. 其他 6](#_Toc16479054)

# 0. 文档介绍

## 0.1 文档目的

*清楚软件系统设计方向*

## 0.2 文档范围

*系统模块设计*

## 0.3 读者对象

*小组内部*

## 0.4 参考文献

***提示：****列出本文档的所有参考文献（可以是非正式出版物），格式如下：*

*[标识符] 作者，文献名称，出版单位（或归属单位），日期*

***例如：***

***[AAA]*** *作者，《立项建议书》，机构名称，日期*

***[SPP-PROC-SD]*** *SEPG，系统设计规范，机构名称，日期*

## 0.5 术语与缩写解释

|  |  |
| --- | --- |
| **缩写、术语** | **解 释** |
| SPP | 精简并行过程，Simplified Parallel Process |
| FD | 框架设计，Framework Design |
|  |  |
|  |  |
| … |  |

# 1. 模块命名规则

***提示：****模块设计人员确定本软件的模块命名规则（例如类、函数、变量等），确保模块设计文档的风格与代码的风格保持一致。可以从机构的编程规范中摘取或引用（如果存在的话）。*

# 2. 模块汇总

## 2.1 模块汇总表

***提示：****这里模块是指相对独立的软件设计单元，例如对象类、函数包等等。*

|  |  |
| --- | --- |
| **子系统A** | |
| 模块名称 | 功能简述 |
|  |  |
|  |  |
| *…* |  |
| **子系统B** | |
| 模块名称 | 功能简述 |
|  |  |
|  |  |
| *…* |  |

## 2.2 模块关系图

***提示：****参考体系结构设计文档*

# 3. 子系统A的模块设计

## 3.n 模块A-n

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 |  |
| 功能描述 |  |
| 接口与属性 | **提示：**用专业的设计（开发）工具来设计本模块的接口与属性，说明函数功能、输入参数、输出参数、返回值等。此处粘贴即可。 |
| 数据结构  与算法 | ***提示：****不论是采用经典的还是专用的数据结构与算法，都应该作必要的描述。不仅用于指导程序的实现，还可以让人们清楚地了解该对象类是如何设计的。* |
| 补充说明 |  |

# 4. 子系统B的模块设计

## 4.n 模块B-n

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 |  |
| 功能描述 |  |
| 接口与属性 | **提示：**用专业的设计（开发）工具来设计本模块的接口与属性，说明函数功能、输入参数、输出参数、返回值等。此处粘贴即可。 |
| 数据结构  与算法 | ***提示：****不论是采用经典的还是专用的数据结构与算法，都应该作必要的描述。不仅用于指导程序的实现，还可以让人们清楚地了解该对象类是如何设计的。* |
| 补充说明 |  |

# 5. 其他