T.R.C小组销售管理系统

一.项目背景:

随着互联网的快速发展和应用，网络购物已经成为一种时尚，快速，便捷的生活方式，越来越多的人开始选择网上购买产品和服务,网络购物已经成为他们日常生活中必不可少的一部分. 网购的优点很多：可以获得较大量的商品信息，可以买到当地没有的商品;从订货、买货到货物上门既省时又省力;价格较一般商场的同类商品更便宜。但是,他的缺点也很明显: 第一，实物和照片上可能存在差异,可能存在购物不放心;第二，很多东西不能直接的看出适不适合你，不能试用,试穿;第三，网络支付不安全。可能被盗取密码。第四，网购还要经过配送 的环节，有时候，配送的过程还会出现一些问题,相对比较麻 烦；所以,传统的实体店铺销售依然会成为消费者的首要选择.

本销售管理系统主要针对实体店铺及其分店铺的销售及库存情况进行管理,主要分为管理员模块及销售员模块.其各个模块的功能如下:

管理员:

1. 产品管理:
   1. 新增产品:增加新的产品信息;
   2. 修改产品:对产品信息进行修改;
   3. 删除产品:删除相应产品信息;
   4. 查询产品:查询产品信息;
2. 用户管理:
   1. 查看用户:查看所有用户相关信息;
   2. 新增用户:创建用户,身份为销售员;
   3. 删除用户:删除相关用户信息;
3. 销售管理:
   1. 总销售情况:查询当前总销售情况;
   2. 单店销售情况
4. 库存管理 : 查看总店库存信息,并可以进行生产产品操作;
5. 订单管理:查看及处理各店铺的订单;
   1. 未处理订单:处理各店铺的产品订单;
   2. 已处理订单:查看已处理的产品订单;

销售员:

1. 销售商品:根据本店产品库存进行销售;
2. 查询:
   1. 销售查询:查询本店销售情况;
   2. 库存查询:查询本店库存情况;
3. 下订单:向管理员账户提交产品订单;

我在本次项目中负责这个项目中的销售员模块及库存管理功能.

二.开发环境&运行环境

编码工具:Eclipse;

优点：   
1，从编写、查错、编译、帮助等等各方面为Java语言贴身定做。   
2，可无限扩展的强大插件功能。   
3，众多公司、厂商、组织的鼎立支持。   
4，开放，自由，免费。

数据库:SQL Server;

优点：  
1.易用性、适合分布式组织的可伸缩性、用于决策支持的数据仓库功能、与许多其他服务器软件紧密关联的集成性、良好的性价比等；  
2.为数据 管理与分析带来了灵活性，允许单位在快速变化的环境中从容响应，从而获得竞争优势.

浏览器:FireFox;

优点:

1.速度快.火狐浏览器相比IE浏览器更小巧一些，因此在占用系统资源方面相对较少。

2.安全性高。由于很多木马病毒主要是针对IE浏览器构成威胁，而对火狐多数无效，并且火狐有大量的额外保护扩展可以提供下载，非常安全.

3.拓展性强。这点源于开源，就会有很多的拓展性插件，底层代码开放，让世界上成千上万的工程师给你开发软件，共同打造，有漏洞也会快速的补上。有很多使用的扩展，下载下来使用火狐非常方便.

服务器: tomcat;

优点:

1.免费 ;

2.开源

3.支持最新标准

4.更新快

5.跨平台

数据库设计:

1.用户表(User):用来存储管理员和销售员用户的信息;

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 列名 | ID  (ID) | 用户名(Name) | 密码  (Pwd) | 身份  (Status) | 上次登录时间  (LastLogTime) |
| 类型 | Int | Varchar(50) | Varchar(50) | Int | Datetime |
| 约束 | 主键 | 唯一 | 非空 | 非空 | 系统时间 |
|  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | |

2.总商品表(Commodity):用来存储所有商品信息;

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 列名 | 商品ID  (GoodsID) | 商品名称  (GoodsName) | 商品单价(GoodsPrice) |
| 类型 | Int | Varchar(50) | Varchar(50) |
| 约束 | 主键 | 非空 | 非空 |
|  |  |  |  |
|  | | | |

3.库存表(Stock):用来存储总店库存中存有的商品信息;

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 列名 | 编号  (No) | 商品ID  (GoodID) | 库存数量  (GoodsNum) | 所属用户  (UserID) |
| 类型 | Int | Int | Int | Int |
| 约束 | 主键 | 非空 | 可以为空 | 非空 |

4.店铺信息表(Shop):用来存储各店铺信息;

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 列名 | 店铺ID  (ShopID) | 店铺负责人  (UserID) | 店铺名称  (ShopName) | 店铺地址  (Address) | 店铺电话  (Phone) |
| 类型 | Int | Int | Varchar(50) | Varchar | Int |
| 约束 | 主键 | 非空 | 非空 | 非空 | 非空 |
|  |  |  |  |  |  |
|  | | | |  |  |

5.销售记录表(根据用户表备注命名):用来存储相应店铺的销售记录信息;

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 列名 | 记录ID  (RecordID) | 所属用户  (UserID) | 商品ID  (GoodsID) | 商品数量  (ShopNum) | 销售日期  (SellDate) |
| 类型 | Int | Int | Int | Int | Datetime |
| 约束 | 主键 | 非空 | 非空 | 非空 | 系统时间 |

6.订单表:用来存储总店与各分店的发货及收货情况;

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 列名 | 订单ID  (ID) | 商品ID  (GoodsID) | 商品数量  (GoodsNum) | 店铺ID  (ShopID) | 订单状态  (state) | 订单日期  (Date) |
| 类型 | Int | Int | Int | Int | Int | Datetime |
| 约束 | 主键 | 非空 | 非空 | 非空 | 1. 未处理 2. 已处理 | 系统时间 |

7.身份表(Status):用来存储用户身份信息

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 列名 | 身份ID  (StatusID) | 身份名称  (StatusName) |
| 类型 | Int | Varchar(50) |
| 约束 | 主键 | 唯一 |

三.开发流程

1.自己一天的工作流程:

上午:9点半—10点：确定今天的工作内容。

10点--12点：进行相关工作。

下午:2点—3点：整合上午的工作内容。

3点--6点：进行剩下的工作项目。

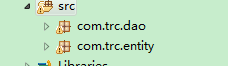
晚上:7点半—8点:向组员了解他们各自今天的项目情况,并收集他们完成的项目内容.

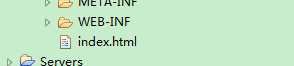
8点—10点:进行项目整合,记录相关问题并反馈给组员.

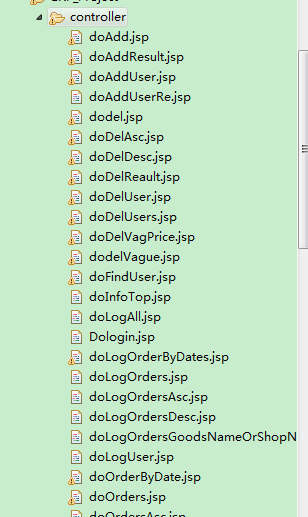
项目中所涉及的规范文档:< T.R.C小组项目设计>

项目中所使用的技术:面向对象,反射,数据库交互,jsp,JavaScript,ajax.

本项目采用了MVC设计模式：

Model层: 用来处理应用程序数据逻辑的部分。

View层:用来处理数据显示的部分。

Controller层: 用来处理交互的部分。

当遇到BUG时,我会先了解是什么类型的BUG,是哪里出现的BUG,是什么原因造成的BUG,并进行相应的处理及改正;遇到未知的问题我会在网上搜索一些资料,并向老师及同学咨询.在得到答案后自己去理解并运用.

我完成的比较满意的一个功能是下订单功能,具体实现思路:在菜单栏点击了”下订单”后,通过js获取使用ajax技术将请求交给相应jsp处理;jsp调用相应方法将信息在层中显示;在点击了”订货”按钮后,通过相应JS获取到所点击的商品信息,并通过ajax提交给相应jsp处理,jsp中调用相应方法请求数据库并进行操作,再将反馈信息在显示层中显示.在管理员模块中可以查看到相应订单信息.

四.总结

本次项目是我们小组完成的第一个综合性项目,在整个项目过程中,组员们的热情很高,交流也比第一次项目更加广泛,更加有效率了;他们都很支持我的工作,在布置完任务后,他们都能提前完成相应的任务并交给我,这样让我有了更多的时间去整合项目,以及调整和优化.他们也都会积极提出自己的想法,大家一起讨论.但是也存在一些问题.比如:项目经验比较缺乏,前期制定项目需求的时候有很多不成熟的地方,所以在项目过程中会经常出现要改需求的现象;在制定规范的时候有些没有考虑到的地方,导致在整合的时候出现很多非功能性错误,整合的难度也加大;规范还是不能完全统一;有些想法未能得到实现;分配任务的时候存在不合理,使组员负责的模块或功能有些单一,不能得到全面的锻炼.

通过这次项目,我相信我们小组的组员们都得到了很大的提升,在下次项目中,我们会更加努力,配合的更加默契,这次出现的问题也会去很好地解决它,随着经验及技术的逐步提升,我们会交出更好的作品的.