**项目总结报告**

日期：9月10日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 学号 | 5140379059 | 姓名 | 张维杰 |
| 学号 | 515030910457 | 姓名 | 吴世航 |
| 学号 | 515030910184 | 姓名 | 张乔瑀 |
| 学号 | 515030910062 | 姓名 | 吕正 |
| 项目名称 | 边走边拍APP | | |
| 编程语言 | java | 开发平台和框架 | android studio |

|  |  |
| --- | --- |
| **软件需求特性** | |
| 实现的特性：  基本功能：  软件有两个子系统组成：前端手机子系统和后端管理子系统。  前端手机子系统的功能包括：   1. 注册和登录（高） 2. 拍摄照片（高） 3. 选择其中一些照片进行分享，可以是私享、好友分享和大众分享（高） 4. 在地图上标注上这些照片（高） 5. 在地图上展示行走轨迹和相关的照片（中） 6. 分享到微信群中（中） 7. 其他用户可以评论和交流（中）   后端管理子系统是一个简单的Web子系统，它的功能包括：   1. 用户管理（高） 2. 对照片和用户进行简单的统计分析（中） 3. 根据评论和浏览次数，选出最佳的分享（中）   进阶功能：  前端手机子系统的进阶功能包括：   1. 对照片进行美化和装饰（低） | |
| **软件设计和技术特点** | |
| 编程语言:Java  建模工具:PowerDesigner。  开发工具:Android studio等。  编码要求:为了方便对中文的编码,和多语言的支持,统一采用 utf-8 编码 要求;量命名采用驼峰式命名法。  系统开发流程:先完成服务器基本功能,然后完成 app 骨架,再结合在一起，完成功能性测试,完成开发 。  兼容性约束:服务器操作系统为 windows,初期app 运行系统为 Android。  测试约束:按照单元测试、模块测试、系统测试进行完整的测试过程。  软件接口:App 开发遵循 Android 系统的接口,服务器遵循 Java EE 模式。 采用 Restful 风格 API  通信接口:通讯采用 http 协议 。  物理架构  用户可以从安卓端使用软件。  逻辑架构  使用MVC架构风格。  将软件系统分成三个相互关联的部分。分别是视图，模型，控制器。 | |
| **软件度量** | |
| 软件代码行数（不包括注解行、空行和复用代码）： | 35000 |
| 复用他人代码行数： | 400 |
| 类的个数： | 40 |
| 是否全部完成软件开发和测试： | 是 |
| 工作量： | 120人天 |

|  |
| --- |
| 经验、教训和建议  1.安卓开发中的细节较多，导致我们学习效率比较低下，需要在工作中不断学习。在使用新技术开发之前要先提前学习相关技术，最好有个指路人。  2.因为大家都是第一次进行app的开发，因此彼此之间的交流存在障碍，导致工作有所重复，开发效率低下。在下次任务中腰增加组员之间的沟通，提高开发效率。  3.我（张维杰）因为个人的原因缺席了一周周的工作，导致项目效率低下。个人遇到问题时及时和他人进行沟通，不要一个人憋着。其他人也要适当地进行开导。  4.因为进度问题，我们着力于开发了安卓版本，因此ios的进度开发很慢，留待暑假中进行开发。最好进行并轨制开发，让安卓和ios同时进行开发，这样可以适当加快工作效率。  5.暑假中大家都有自己的事情，因此在开学前一周才重新开始项目的开发。因为着力于准备答辩材料，因此ios开发停滞。最好在人齐的时候完成项目的基本开发，远程开发的效率很差。 |