

《 软 件 工 程 》

课 程 设 计 论 文

题 目： 智能点歌系统

姓 名：查琪乐、张桂兰、李成文

学 号：121060100105、121060100105

、121060100105

专业班级：21计科1班、21计科2班

指导老师： 林 卫 中

完成日期： 2023.9.29

**前 言**

**摘 要：**

**关键词：**

**目 录**

[1 问题定义 1](#_Toc146716507)

[1.1 业务调查 1](#_Toc146716508)

[1.2 系统目标 1](#_Toc146716509)

[1.3 计算机配置方案 2](#_Toc146716510)

[2 可行性分析 3](#_Toc146716511)

[2.1 经济可行性 3](#_Toc146716512)

[2.2 技术可行性 3](#_Toc146716513)

[2.3 社会可行性 4](#_Toc146716514)

[2.4 风险与不确定性 4](#_Toc146716515)

[2 需求分析 5](#_Toc146716516)

[3.1 业务分析—业务模型 5](#_Toc146716517)

[3.2 功能建模—DFD 8](#_Toc146716518)

[3.3 数据建模—E-R图 8](#_Toc146716519)

[3.4 行为模型—状态转换图 8](#_Toc146716520)

[3.5 数据字典 8](#_Toc146716521)

[4 总体设计 9](#_Toc146716522)

[4.1 体系结构设计 9](#_Toc146716523)

[4.2 接口设计 9](#_Toc146716524)

[5 详细设计 10](#_Toc146716525)

[5.1 数据设计 10](#_Toc146716526)

[5.1.1 实体的映射 10](#_Toc146716527)

[5.1.2 联系的映射 10](#_Toc146716528)

[5.1.3 映射汇总 10](#_Toc146716529)

[5.1.4 设计视图 10](#_Toc146716530)

[5.2 过程设计 10](#_Toc146716531)

[5.2.1 算法设计 10](#_Toc146716532)

[5.2.2 数据结构细节和数据操作的设计 10](#_Toc146716533)

[6 代码实现 11](#_Toc146716534)

[7 测试与部署 12](#_Toc146716535)

[8 展望与致谢 13](#_Toc146716536)

# 1 问题定义

## 业务调查

音乐作为人类文化的重要组成部分，一直伴随着人类文明的发展和时代的变迁。适时地欣赏音乐，不仅有助于我们保持身心健康，提高工作效率，还能够提升我们的生活质量。因此，音乐已经成为我们生活中不可或缺的一种娱乐方式。随着社会和经济的进步，人们对音乐体验的需求也在不断变化。现在的用户不仅希望能够方便地找到自己喜欢的歌曲，而且还期待音乐平台能提供个性化的推荐服务，帮助他们发现更多可能喜欢的歌曲。

基于上述背景，本项目拟开发一款智能点歌系统，它主要有以下开发意义：能够准确、高效地帮助音乐消费者找到适合自己的音乐，提高用户满意度。以下是本系统包含的功能要求：

**（1）用户管理功能：**该系统应该能够让用户注册、登录、修改个人信息、查看历史点歌记录等。用户可以通过手机号、邮箱或第三方账号（如微信、QQ等）进行注册和登录。用户的个人信息包括昵称、头像、性别、年龄等。用户可以随时修改自己的个人信息，也可以注销自己的账号。

**（2）音乐库管理功能：**该系统应该能够维护一个丰富的音乐库，包括各种类型、风格、语言的音乐。音乐库应该定期更新，添加新的音乐或删除过时的音乐。音乐库中的每首音乐应该有相应的元数据，如歌名、歌手、专辑、时长、歌词、封面等。音乐库应该支持多种搜索方式，如按照歌名、歌手等进行搜索。

**（3）智能推荐功能：**该系统应该能够根据用户的个人信息和历史点歌记录，为用户推荐合适的音乐。推荐算法应该考虑用户的喜好、场景、心情等因素，动态调整推荐策略。推荐结果应该展示在用户的首页或专门的推荐页面，用户可以选择播放或收藏推荐的音乐。

**（4）智能点歌功能：**该系统应该能够接受用户的自然语言输入，如“我想听一首轻松的英文歌”、“给我来一首周杰伦的快歌”等，然后根据输入内容和音乐库中的数据，为用户点播一首符合要求的音乐。点播结果应该展示在用户的播放页面，用户可以控制播放、暂停、上一首、下一首等操作。点播结果也应该保存在用户的历史点歌记录中。

## 1.2 系统目标

（1）建立一个功能全面的智能点歌系统，满足用户的基本需求和期望。

（2）系统应该提供友好的用户界面，方便用户进行操作和交互，并支持多种语言，适应不同地区和文化的用户。

（3）系统应该保证高可靠性和安全性，防止数据丢失、错误或泄露。

（4）系统应该保证高准确度的推荐和点歌结果，符合用户的要求和喜好。

（5）系统应该具有良好的可扩展性和可维护性，能够适应音乐市场和用户需求的变化，添加新的功能或优化现有的功能。

（6）系统应具有良好的兼容性和可移植性，能够在不同的平台和设备上运行，如网页、手机、电视等。

## 1.3 计算机配置方案

确立计算机配置方案需要综合考虑系统的客观约束条件、新系统的处理方式、联机存储量、系统所需硬件资源以及系统所需软件。针对一般的电子商务业务，同时考虑到开发成本,系统设计成B/S两层结构。综合考虑以上问题,本系统配置方案如下：

1. **分布方案**

本系统采用浏览器/服务器的运行方式，数据和程序集中存储在服务器上。对服务器硬件的最低要求如下。

·处理器：Inter i5-11400F或者更高

·内存：16G或者更高

·磁盘空间：12G或者更高

1. **软件环境**

·服务器端操作系统：Windows 7 LTS

·数据库服务器：MySQL 8.0

·浏览器端操作系统：Windows 10或更高版本

·浏览器：IE11及其以上版本（或者其他浏览器，如Chrome\Firefox等）

# 可行性分析

## 2.1 经济可行性

经济可行性的目的是估算开发成本，确定项目值得投资。这里从以下三个方面来讨论智能点歌系统系统开发的经济可行性。

（1）随着个人计算机的迅速崛起，线上点歌等新兴娱乐项目越来越为人们所接受， 它们有着传统模式无可比拟的优点：更少的材料需求、更丰富的歌曲选择、更灵活的点歌方式、更快速的点播响应、数据统计和分析等。随着生活水平的发展，人们对于精神层面的满足和放松需求也越来越强烈。在这样的背景下，一个优秀的智能点歌系统可以为人们提供一种舒缓生活节奏、缓解压力的方式，同时能够丰富身心。可见此系统的前景良好。

（2）本系统奉行界面简约高效、功能逻辑严格直接的原则，故而开发此系统所花费的设计与编码时间是可控的，开发周期预估为两至三个月。

（3）由于开发此系统的相关技术已经较为成熟，软件整体功能设计并不复杂，体量较小，是纯线上的软件，故而资金投入不多且可控，总体费用大约在20000块钱左右，主要的收入来源可以结合用户付费订阅、广告投放、音乐版权分成等方式，增加直接收益；并提高用户的满意度和忠诚度，通过用户口碑传播、用户留存率提高、用户消费能力增强等方式，增加间接收益。预计投资回收期在5年左右。

综上所述，开发智能点歌系统在经济上是可行的。

## 2.2 技术可行性

技术可行性要对项目的功能和限制条件等进行分析，目的是确定项目能否实现。一般包括开发风险和技术水平。

在开发智能点歌系统时，虽然市场上已经存在相似的同类产品，但这也说明了该领域有一定的市场需求和潜力。通过对现有产品的分析和改进，可以提供更好的用户体验和功能，从而吸引更多的用户。另外，本系统不涉及复杂的物理仿真或科学计算，而是基于现有的浏览器/服务器WEB开发技术进行实现。这些技术已经非常成熟，并且有很多开发资源和工具可供使用。因此，本系统的开发风险较低。

开发技术方面，本系统选择生命周期法进行分析和设计，实现过程基于Java + Web + MySQL，在技术上是可行的；而且笔者在之前的课程中，在前端领域已经学习了HTML5、CSS3和JavaScript,后端学习了Java、Python和MySql，都能为系统的开发提供技术支持，其他有关服务器端的连接配置将在之后继续学习，故认为本系统开发技术可行。

综上所述，开发智能点歌系统在技术上是可行的。

## 2.3 社会可行性

社会可行性是在特定环境下对项目的开发与实施，受多方面社会因素的影响。本系统主要对以下几个方面的社会影响因素进行分析：

在法律方面，本系统遵守相关的版权法律，保证所使用的歌曲都经过了合法授权，避免侵犯他人的知识产权。同时，本系统也对用户的隐私和个人信息进行保密，坚守不泄露或滥用用户的数据的原则。

在伦理方面，本系统尊重用户的喜好和选择，不强制或诱导用户点播不适宜的歌曲，如含有暴力、色情、政治敏感等内容的歌曲。

在文化方面，本系统适应不同地区和群体的文化特征，提供多种语言和风格的歌曲，满足用户的多元化需求。同时，本系统也需要尊重不同文化的价值观和习俗，不传播或宣扬有损于社会道德和风尚的内容。

综上所述，开发智能点歌系统具备社会可行性。

## 2.4 风险与不确定性

数据库技术发展到今天，其安全性已经大大改进，保障了线上软件的安全性，且本系统不涉及用户的财产，风险较小。本系统还执行了严格的保密措施，对于信息的保护非常严格，仅用于本平台使用，故不具有法律风险；开发此系统时间、资金都较少且可控，不具有投入风险；此系统却有较大市场需求，盈利产出风险较小。

综上所述，开发智能点歌系统的风险和不确定性在接受范围内。

# 需求分析

需求分析是指在软件开发过程中，通过与用户、客户和开发方等进行沟通和协商，分析和定义软件系统所要实现的功能和性能，以及软件系统所要满足的约束条件和质量标准。

需求分析是一个非常重要的环节，因为它直接影响到软件系统的质量、成本和进度。如果需求获取不充分或不准确，可能会导致软件系统无法满足用户的真实需求，或者需要进行频繁的修改和维护，从而增加开发风险和成本。

需求分析主要包括以下几个步骤：

（1）需求获取：采用不同的技术，如访谈、问卷、观察、原型等，收集用户对软件系统的期望和需求。

（2）需求提炼：对收集到的需求进行整理、分类、归纳、抽象、优化等，消除需求之间的冲突和矛盾，形成一致的需求视图。

（3）需求描述：将分析后的需求用规范的语言和格式进行描述，形成需求规格说明文档，作为软件开发的基础和依据。

（4）需求验证：对需求规格说明文档进行检查、评审、测试等，确保需求是正确的、完整的、一致的、可行的、可测试的和可跟踪的。

## 3.1 需求获取

本团队首先对现有的音乐软件及相似软件进行深入调查和分析，并亲自体验点歌这一操作过程，经过大量讨论后最终达成一致，得到智能点歌系统的业务流程如下：

用户通过用户界面访问点歌系统，如果是第一次使用，需要进行注册和登录，如果已经注册过，可以直接登录。用户可以通过手机号、邮箱或第三方账号（如微信、QQ等）进行注册和登录。

用户登录后，可以在**用户界面**中修改自己的个人信息，如昵称、头像、性别、年龄等或自行注销账号。用户也可以在用户界面中查看自己的历史点歌记录和收藏歌单。

用户在**搜索界面**中有两种搜索方式：

①用户可以通过歌名、歌手等歌曲条件进行搜索。

②用户可以输入模糊的查找语句智能查找，如“我想听一首轻松的英文歌”、“给我来一首周杰伦的快歌”等，然后系统会根据用户输入和音乐库中的数据，为用户列举出符合要求的歌曲。

用户可以在**播放界面**中控制音乐的播放、暂停、上一首、下一首等操作。用户也可以在此界面中查看当前播放的音乐的详细信息，如歌名、歌手、专辑、时长、歌词等。

用户可以在**推荐界面**中查看和播放智能推荐的音乐，智能推荐是根据用户的收藏歌单和历史点歌记录，为用户推荐合适的音乐。推荐算法会考虑用户的喜好、场景、心情等因素，动态调整推荐策略。用户可以根据推荐结果来选择歌曲或全部播放。用户也可以对推荐结果进行反馈，如收藏、评价等。

操作员可以在系统后台界面可以对音乐库进行增删改操作以定期更新音乐库，可以维护用户信息，同时对于一些违禁的用户冻结其使用本系统的资格。

## 3.2 功能建模—DFD

根据以上需求获取的业务描述，画出智能点歌系统的分层数据流图如下：

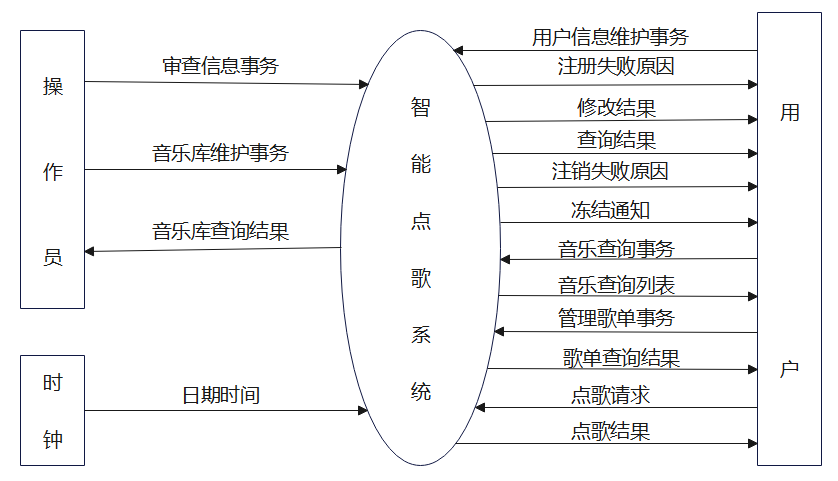


图3-1 顶层数据流图

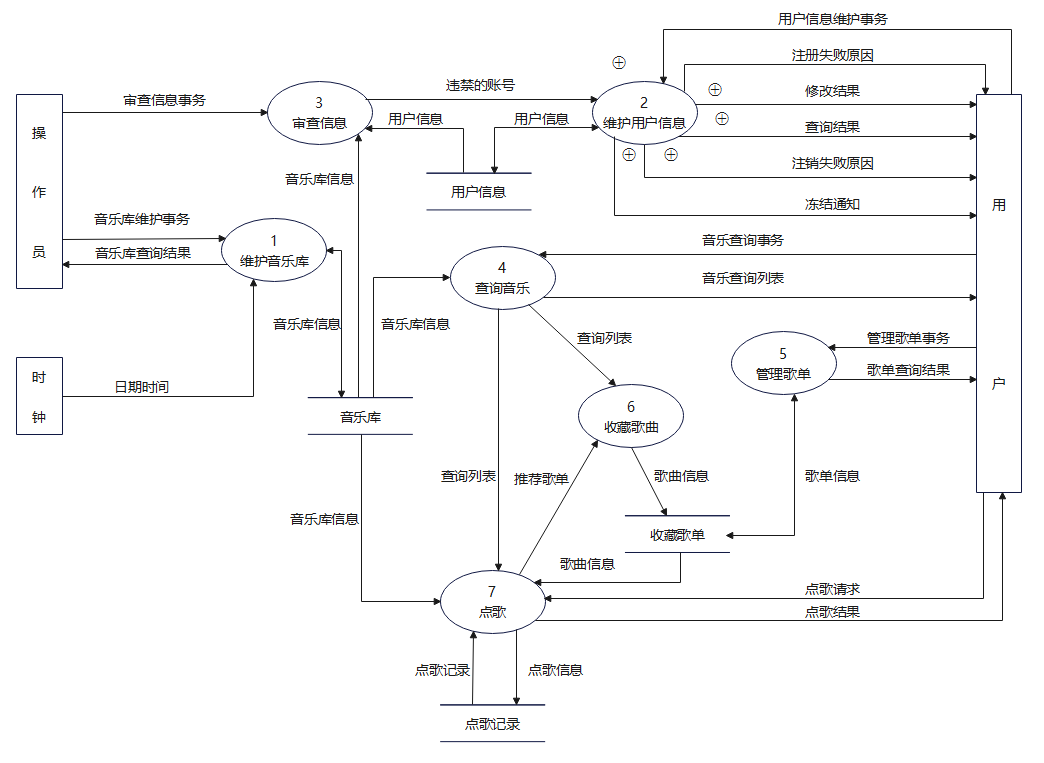


图3-2 一层数据流图

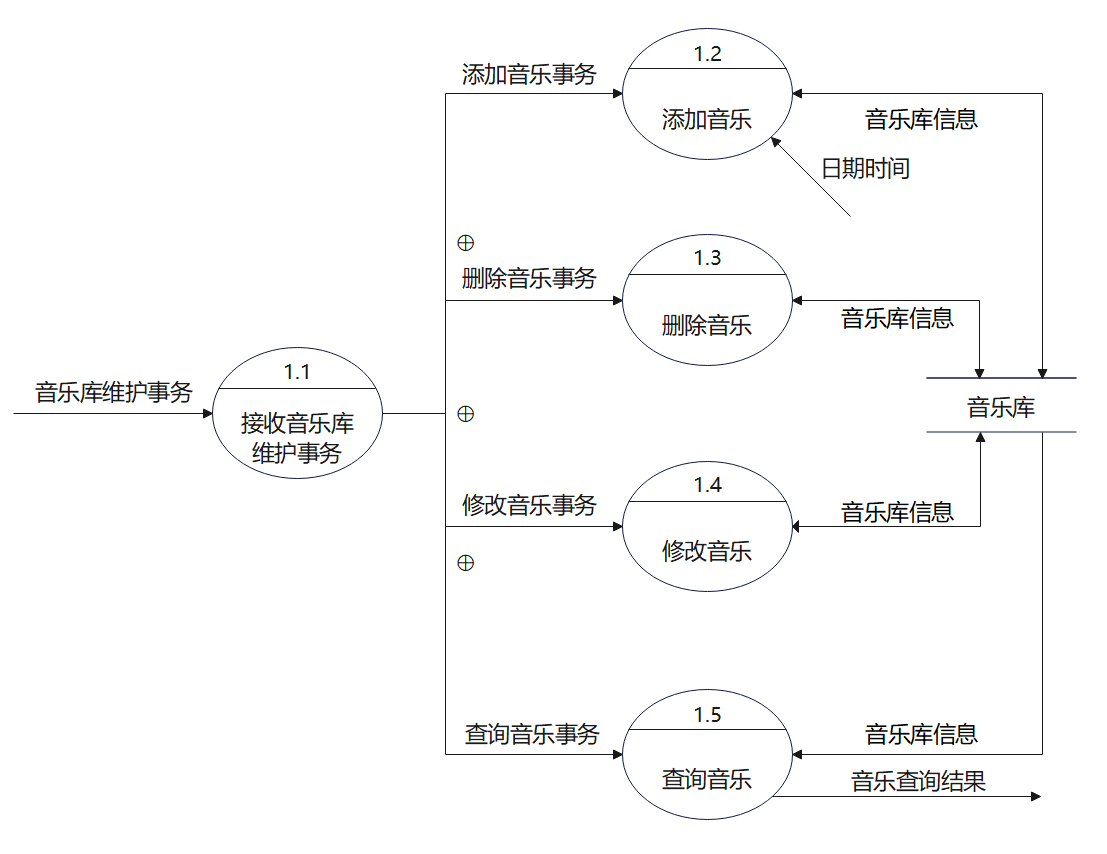


图3-3 维护音乐库数据流图

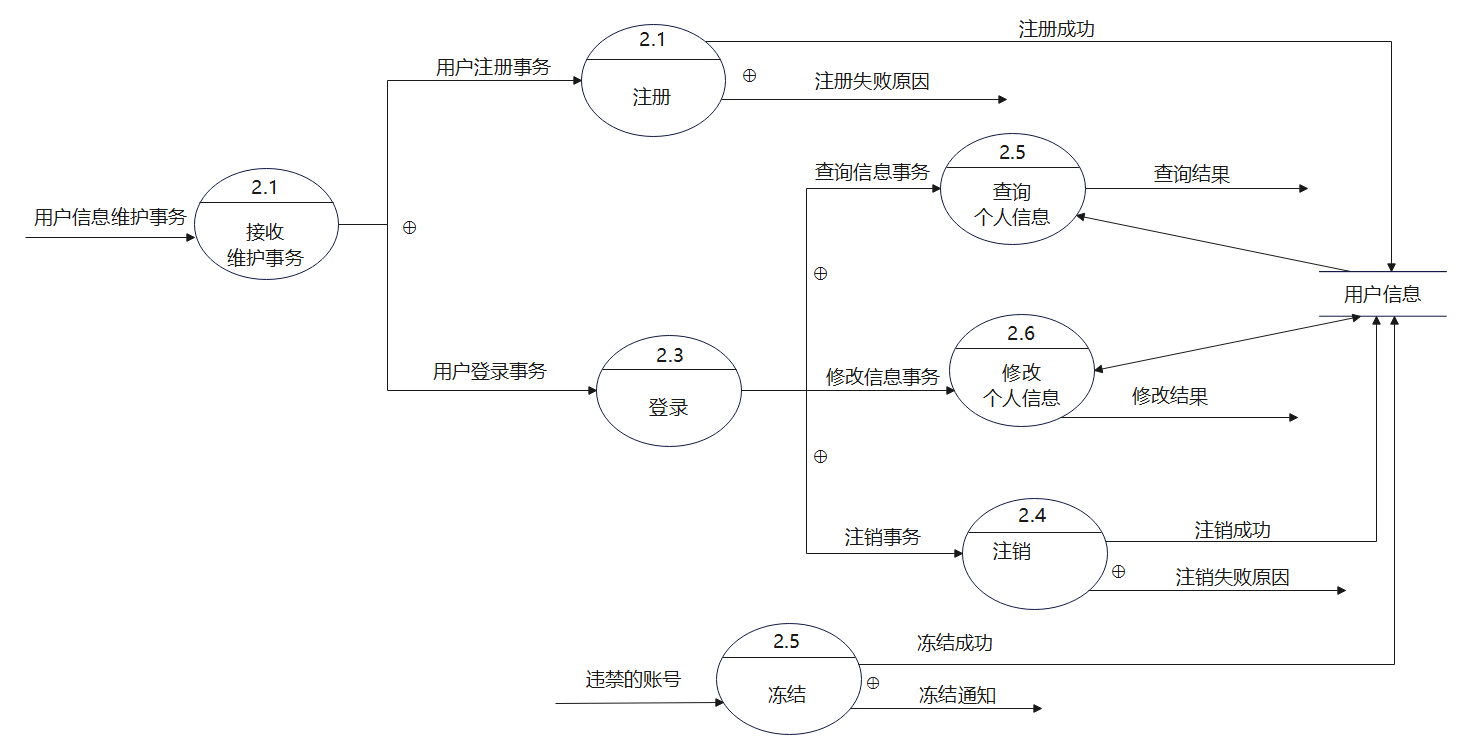


图3-4 维护用户信息数据流图

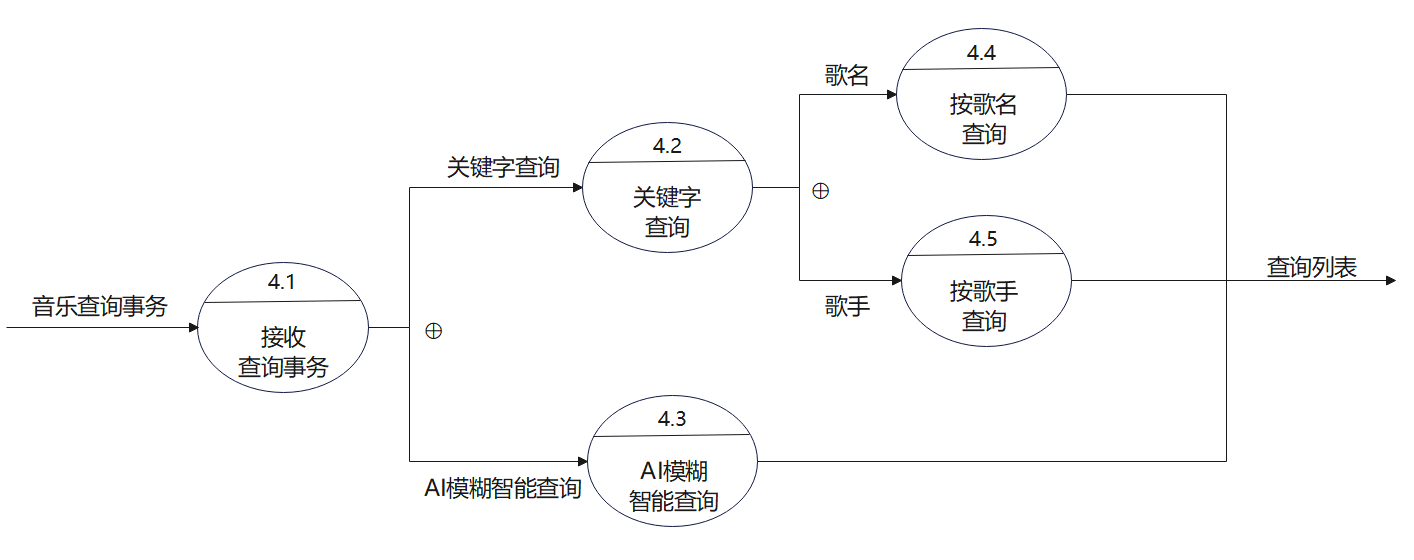


图3-5 查询音乐数据流图

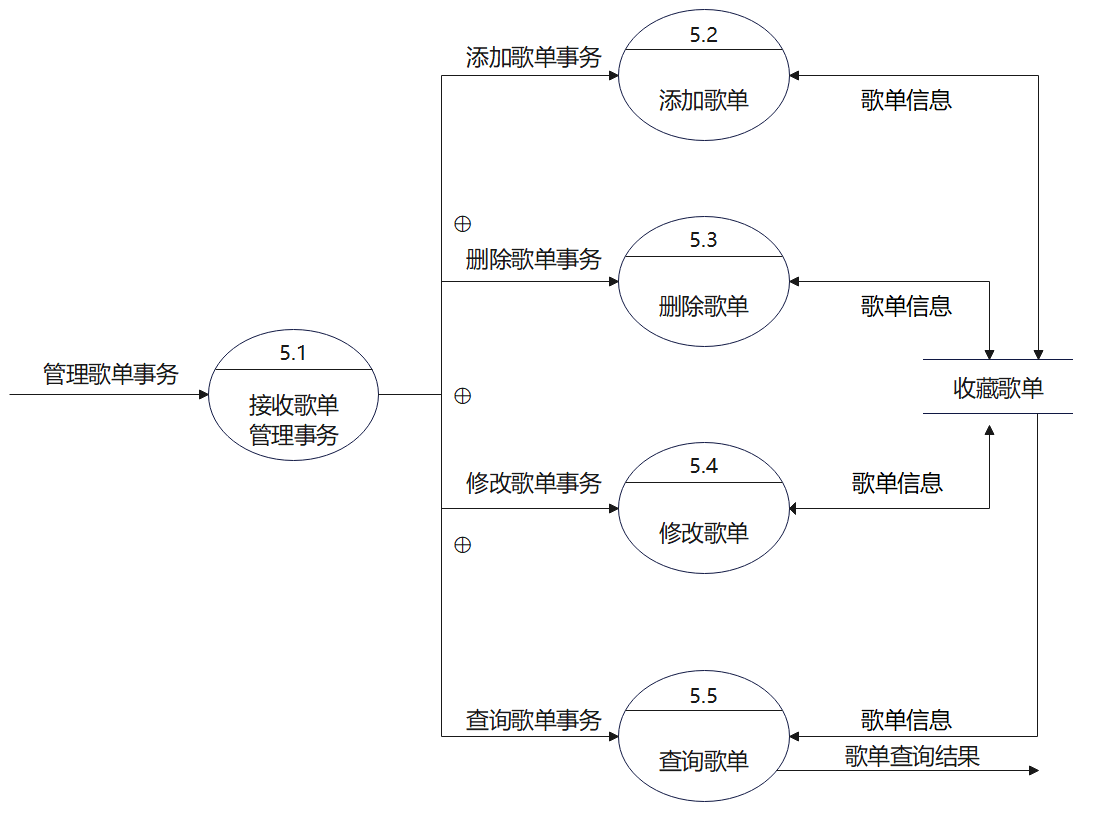


图3-6 管理歌单数据流图

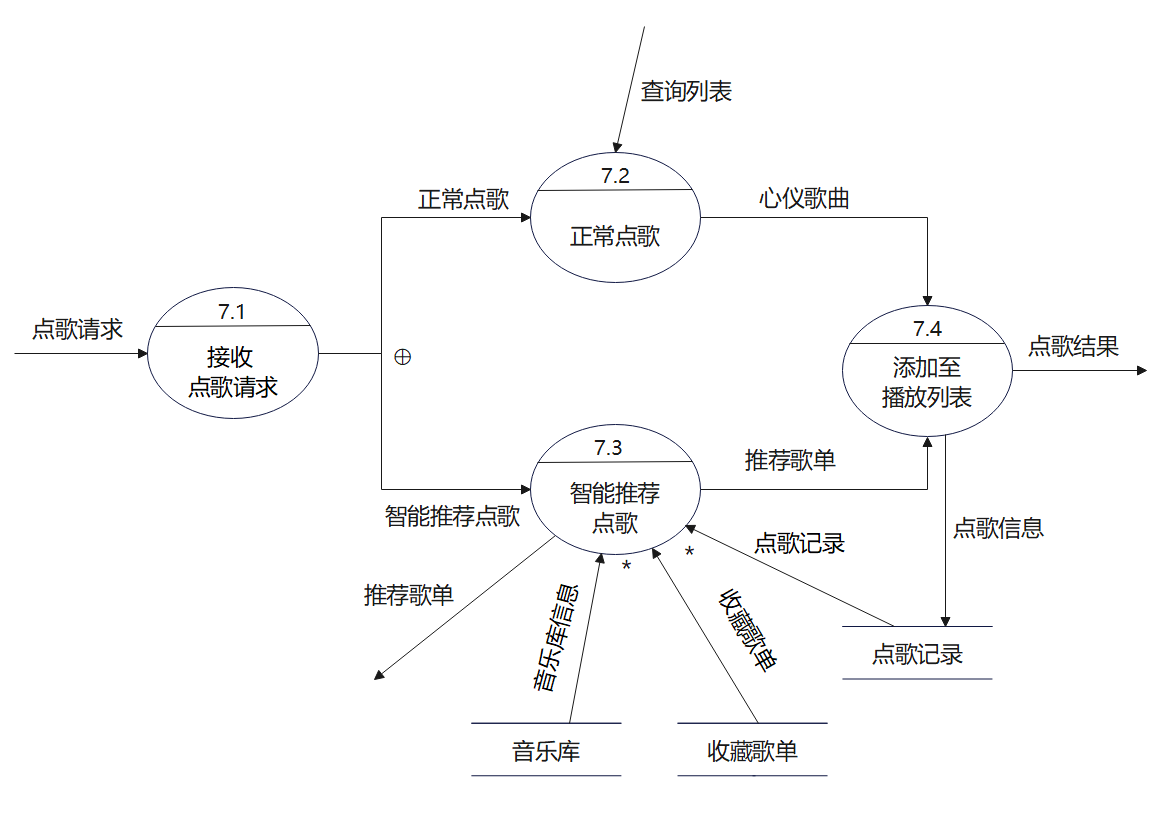


图3-7 点歌数据流图

## 3.3 数据建模—E-R图

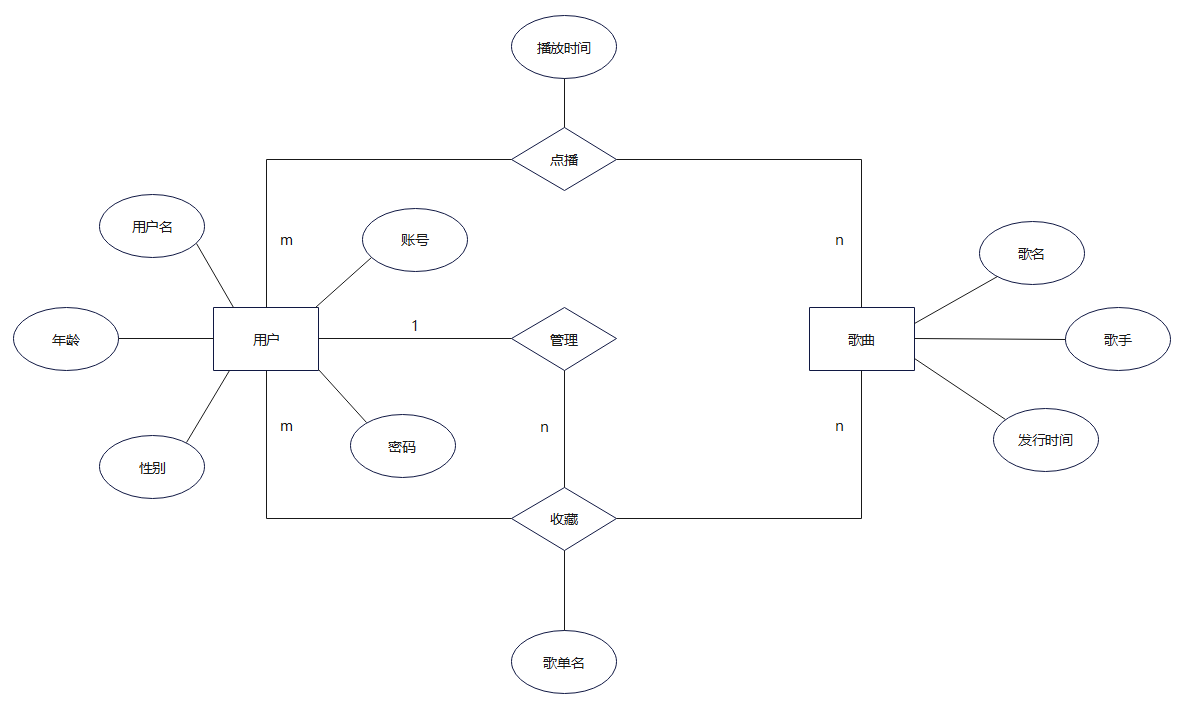


图3-8 E-R图

## 3.4 行为模型—状态转换图

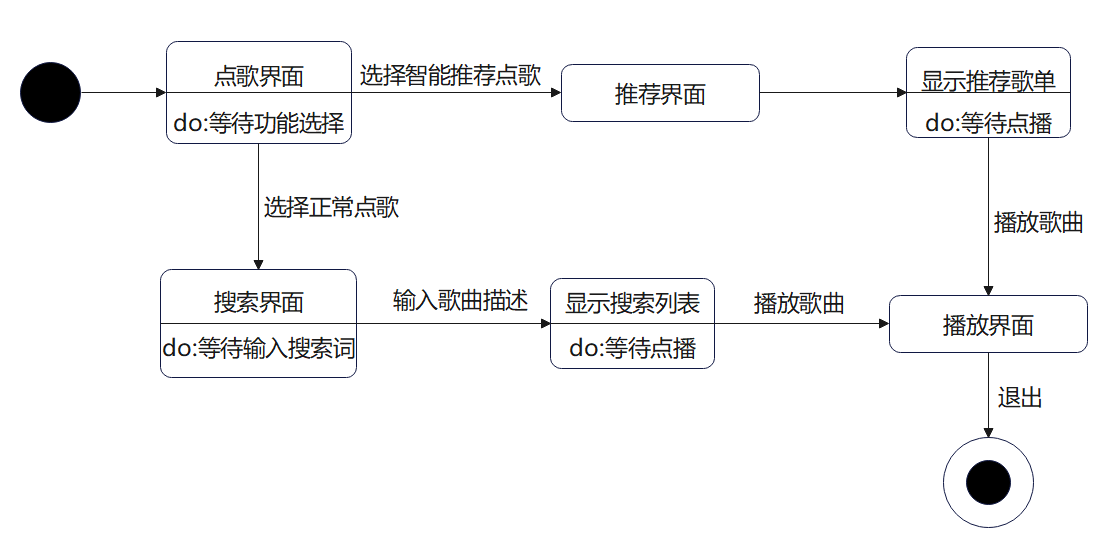


图3-9 点歌状态图

## 3.5 数据字典

# 4 总体设计

## 4.1 体系结构设计

## 4.2 接口设计

接口设计主要包括3方面:软件与人(用户)之间的交互界面设计、软件与硬件及其他软件系统之间的接口设计、模块之间的接口设计。

对智能点歌系统接口设计分析如下。

（1）智能点歌系统是面向大众的,因此需要让软件具有一定的品位,界面布局简洁，操作舒适、简单且步骤清晰。

（2）软件与硬件接口主要是取票模块需要设计旅客身份证的扫描接口。

（3）模块之间的接口可根据数据流图中各加工之间的联系来确定,其设计比较简单。

## 4.3 数据设计

### 4.3.1 E-R图向关系模式转换

E-R图向关系模式转换原则如下：

一个实体转换为一个关系模式，实体的属性就是关系的属性，实体的码就是关系的主码；一个联系转换为一个关系模式， 与该联系相连的各实体的主码以及联系的属性均转换为该关系的属性。该关系的主码有三种情况：

①如果联系为1:1，则每个实体的主码都可以是关系的候选码。

②如果联系为1:n,则n端实体的主码是关系的主码。

③如果联系为n:m,则每个实体的主码的组合是关系的主码。

根据E-R模型，将一对一的联系与任意端合并，一对多的联系与多端实体合并，多对多的联系独立成为一个关系模式（查询联系），同时考虑到实际的DBMS数据类型，对实体及联系进行映射：

（1）**实体的映射。**E-R图中有3个实体，映射为3个表，表模式如下：

用户个人信息（账号、用户名、性别、年龄、密码）

操作员（账号、密码）

歌曲信息（编号、歌名、歌手、发行时间）

（2）**联系的映射。**

用户实体和歌曲实体之间有两层联系且均为多对多联系，必须产生两个新的关系模式形成两个表的联系，该关系模式设计为：

点歌记录（账号、编号、播放时间）

收藏歌单（账号、编号、歌单名）

用户实体和收藏歌单联系之间为一对多联系，可以在“多”端收藏歌单联系中加入“一”端用户实体的主键作为外键，形成两个表的联系。

（3）**映射汇总**（以下关系模式中，划横线表示其为主键，波浪线表示其为外键，双横线表示其既是主键也是外键）。

用户个人信息（账号、用户名、性别、年龄、密码）

操作员（账号、密码）

歌曲信息（编号、歌名、歌手、发行时间）

点歌记录（账号、编号、播放时间）

收藏歌单（账号、编号、歌单名）

### 4.3.2 设计视图

根据系统功能需求，需设计两个视图：

用户需要查询的点歌记录详细信息：

点歌记录详细信息（账号、歌名、歌手、发行时间、播放时间）

用户需要查询的收藏歌单详细信息：

收藏歌单详细信息（账号、歌单名、歌名、歌手、发行时间）

# 5 详细设计

## 5.1 算法设计

## 5.2 数据结构细节和数据操作的设计

# 6 代码实现

123

# 7 测试与部署

123

# 8 展望与致谢