目錄

1 背景介紹： ........................................................ 2

2 需求分析 .......................................................... 2

3 系統用例模型 ...................................................... 4

3.1 訂餐者用例圖 ................................................ 4

3.2 商家用例圖 .................................................. 4

3.3 店鋪管理員用例圖 ............................ 4

3.4 訂單管理員用例圖 ............................................ 5

3.5 系統管理員用例圖 ............................................ 6

4 系統靜態模型 ...................................................... 7

5 系統動態模型 ...................................................... 8

5. 系統時序圖 .................................................... 8

5.1 .1 訂餐者訂餐 ........................................... 8

5.1 .2 商家管理店鋪 ......................................... 9

5.1 .3 店鋪管理管理員管理店鋪 .............................. 1 0

5.1 .4 店鋪管理員建立客戶評價檔案 .......................... 1 1

5.1 .5 店鋪管理員建立商家監察檔案 .......................... 1 2

5.1 .6 訂單管理員管理訂單 .................................. 1 3

5.1 .7 系統管理員管理商家資訊 .............................. 1 4

5.1 .8 系統管理員管理訂餐者資訊 ............. 15

5.1 .9 系統管理員維護系統 .................................. 1 6

5.2 系統活動圖 ................................................. 1 7

5.3 系統狀態圖 ................................................. 1 7

6 系統部署模型 ..................................................... 1 8

6.1 系統構件圖 ................................................. 1 8

6.2 系統部署圖 ................................................. 1 8

7 總結 ....................................................

**1 背景介紹**

隨著網路技術的飛速發展， 人們的生活也越來越追求方便化。 經過觀察， 發

現整個大學城的學生對平常訂餐需求很大， 但他們訂餐的方式都是比較原始的電話訂餐。 而各個餐飲店也是各自為戰， 自己接電話， 記錄訂單需求， 自己配送。這樣做效率很低， 利潤薄， 而且資訊不流暢。 所以我決定為大學生提供一個平臺 網上訂餐系統。 在網上給申請的商家一個虛擬店面， 可以在上面掛上該商家的名稱， 飯菜的圖片和價格等資訊， 讓訂餐者可以方便地訂餐， 還可以對商家的餐飲進行評價， 由系統生成評價檔案以供其他人參考等， 而商家後期只負責做飯菜並安排人配送。 此外， 需要定期對商家進行衛生安全監察， 生成商家監察檔案，並以此為依據來決定商家的去留等。

**2 需求分析**

大學生網上訂餐系統主要有以下幾方面需求：

1訂餐者

訂餐者首先需要註冊一個帳號用於系統登錄， 登錄後可以查看店鋪資訊， 並

選中某一店鋪後進入其餐飲資訊介面， 最終選中所需餐飲， 下訂單。 當然用餐後還可以對此餐飲進行評價。

2 商家

商家首先需要申請一個網上店鋪， 當申請通過後， 登錄到系統中， 可以核實

訂單並安排配送， 然後對本店的餐飲資訊進行更新。

3 訂單管理員

當訂餐者下訂單後， 訂單管理員需及時生成訂單， 如果訂餐者對訂單有所更

改時， 訂單管理員也要及時對資料進行更新。

4 店鋪管理員

當商家申請通過時， 店鋪管理員需要及時錄入店鋪資訊， 並為其設立店面、

建立客戶評價檔案、 商家監察檔案。 當商家增加、 修改、 刪除其餐飲資訊時， 店鋪管理員需及時對資料進行更新， 以便其他人訂餐。 如果訂餐者對某餐飲店的某餐飲進行評價後， 店鋪管理員需及時更新評價檔案。

5 系統管理員

系統管理員主要完成對商家和訂餐者資訊的管理、 以及系統的維護。

**3 系統用例模型**

大學生網上訂餐系統的參與者有：

一張含有 文字, 圖表, 螢幕擷取畫面, 設計 的圖片

自動產生的描述

**3.1 訂餐者用例圖**

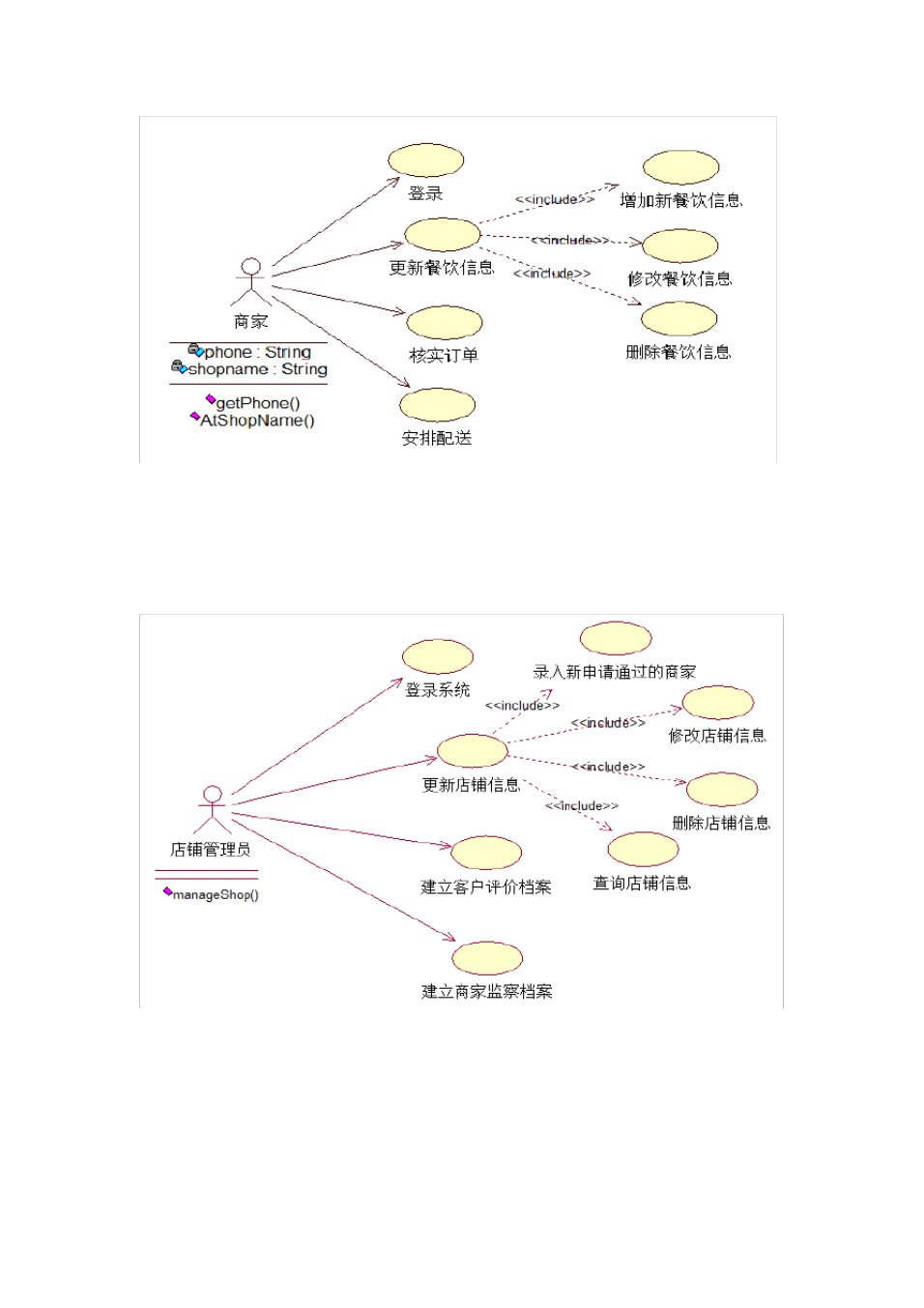
訂餐者可以登錄系統， 登錄後可以訂餐， 訂餐過程包括選擇店鋪、 選擇餐飲、

下訂單以及到餐付款， 用餐後還可以對餐飲進行評價。

一張含有 文字, 圖表, 螢幕擷取畫面, 設計 的圖片

自動產生的描述**3.2 商家用例圖**

商家可以登錄系統， 登錄後需要對訂餐者的訂單進行核實並安排配送， 然後

更新店鋪有關餐飲資訊（增加、 刪除、 修改） 。

**3.3 店鋪管理員用例圖**

店鋪管理員可以更新店鋪資訊（包括錄入新申請通過的商家、 修改、 刪除和

查詢店鋪資訊） ， 還要為每一個店鋪建立客戶評價檔案盒商家監察檔案。

3.4 訂單管理員用例圖

訂單管理員當訂餐者下訂單後要立即生成新訂單， 如更新（查詢、 修改、刪除）

3.5 系統管理員用例圖

系統管理員可以登錄系統， 對商家和訂餐者的資訊進行管理（增加、 刪除、

修改、 查詢） ， 還有系統的維護。

一張含有 文字, 圖表, 行, 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

4 系統靜態模型

由需求分析中知， 我們可以依據主要六個類物件： 訂餐者、 訂單管理員、 商

家、 店鋪管理員、 系統管理員、 訂單、 店鋪和餐飲創建完整的類圖 。

一張含有 文字, 圖表, 方案, 圖畫 的圖片

自動產生的描述

5.1 .1 訂餐者訂餐

（ 1） 訂餐者註冊一個系統登錄帳號；

（ 2） 在登錄介面輸入相應的用戶名和密碼進行身份驗證；

（ 3） 系統驗證後將驗證結果返回給用戶；

（ 4） 系統展示有關店鋪資訊；

（ 5） 訂餐者選擇店鋪；

（ 6） 系統展示該店鋪的有關餐飲資訊；

（ 7） 訂餐者流覽資訊並選擇所需餐飲；

（ 8） 訂餐者下訂單；

（ 9） 下訂單成功後， 系統更新餐飲資訊；

（ 1 0） 退出系統；

（ 1 1） 用餐後對餐飲進行評價。

一張含有 文字, 圖表, 行, 方案 的圖片

自動產生的描述

根據訂餐者訂餐的時序圖可以創建如下協作圖：

一張含有 文字, 圖表, 行, 方案 的圖片

自動產生的描述

5.1 .2 商家管理店鋪

（ 1） 商家申請一個網上虛擬店鋪；

（ 2） 申請成功後， 在登錄介面輸入自己的用戶名和密碼進行身份驗證；

（ 3） 系統進行驗證並將驗證結果返回給商家；

（ 4） 商家處理訂單；

（ 5） 更新店鋪相關餐飲資訊；

（ 6） 提交更新資料；

（ 7） 系統將提交的結果顯示給商家；

（ 8） 提交成功， 退出系統。

一張含有 文字, 圖表, 行, 方案 的圖片

自動產生的描述

根據商家管理店鋪的時序圖可以創建如下協作圖：

一張含有 文字, 圖表, 行, 字型 的圖片

自動產生的描述

5.1 .3 店鋪管理員管理店鋪資訊

（ 1 ） 店鋪管理員登錄系統進入管理介面；

（ 2） 對店鋪的資訊進行更新；

（ 3） 提交更新資料；

（ 4） 系統將提交結果顯示給店鋪管理員；

（ 5） 提交成功， 退出系統。

一張含有 文字, 圖表, 行, 字型 的圖片

自動產生的描述

根據店鋪管理員管理店鋪資訊的時序圖可以創建如下協作圖：

一張含有 文字, 圖表, 螢幕擷取畫面, 行 的圖片

自動產生的描述

5.1 .4 店鋪管理員建立客戶評價檔案

（ 1 ） 店鋪管理員登錄到系統；

（ 2） 對訂餐者的評價進行核實並篩選；

（ 3） 生成最終的評價檔案；

（ 4） 系統將結果顯示給店鋪管理員；

（ 5） 退出系統。

一張含有 文字, 圖表, 螢幕擷取畫面, 行 的圖片

自動產生的描述

根據店鋪管理員建立客戶評價檔案的時序圖可以創建如下協作圖：

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 圖表, 行 的圖片

自動產生的描述

5.1 .5 店鋪管理員建立商家監察檔案

（ 1） 店鋪管理員登錄到系統；

（ 2） 錄入通過檢查得出的監察結果；

（ 3） 生成監察檔案；

（ 4） 系統將結果顯示給店鋪管理員；

（ 5） 退出系統。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 圖表, 行 的圖片

自動產生的描述

根據店鋪管理員建立商家監察檔案的時序圖可以創建如下協作圖：

一張含有 文字, 圖表, 行, 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

5.1 .6 訂單管理員管理訂單

（ 1） 訂單管理員登錄到系統中；

（ 2） 管理訂單資訊；

（ 3） 提交更新資料；

（ 4） 系統將更新結果顯示給定單管理員；

（ 5） 提交成功， 退出系統。

一張含有 文字, 圖表, 行, 螢幕擷取畫面 的圖片

自動產生的描述

5.1 .7 系統管理員管理訂餐者資訊

（ 1） 系統管理員註冊一個自己的登錄帳號；

（ 2） 輸入用戶名和密碼進行身份驗證；

（ 3） 系統將驗證結果顯示結果返回給系統管理員；

（ 4） 系統管理員在訂餐者資訊管理介面對訂餐者資訊進行更新；

（ 5） 提交更新資料；

（ 6） 系統將提交結果返回；

（ 7） 提交成功， 退出系統。一張含有 文字, 圖表, 方案, 行 的圖片

自動產生的描述

5.1 .8 系統管理員管理商家資訊

（ 1） 系統管理員註冊一個自己的登錄帳號；

（ 2） 輸入用戶名和密碼進行身份驗證；

（ 3） 系統將驗證結果顯示結果返回給系統管理員；

（ 4） 系統管理員在商家資訊管理介面對商家資訊進行更新；

（ 5） 提交更新資料；

（ 6） 系統將提交結果返回；

（ 7） 提交成功， 退出系統。

一張含有 文字, 螢幕擷取畫面, 圖表, 平行 的圖片

自動產生的描述

5.1 .9 系統管理員維護系統

（ 1） 系統管理員註冊一個自己的登錄帳號；

（ 2） 輸入用戶名和密碼進行身份驗證；

（ 3） 系統將驗證結果顯示結果返回給系統管理員；

（ 4） 系統管理員在系統維護介面對系統進行維護；

（ 5） 提交維護操作；

（ 6） 系統將提交結果返回；

（ 7） 提交成功， 退出系統。

一張含有 文字, 圖表, 方案, 行 的圖片

自動產生的描述

5.2 系統活動圖

根據大學生網上訂餐系統的整個活動過程， 創建了如下的系統活動圖：

一張含有 文字, 圖表, 行, 筆跡 的圖片

自動產生的描述

5.3 系統狀態圖

根據前面的分析和設計可以發現， 每個參與者在使用系統前都需要進行登

錄， 登錄之後就可以進行各自相應的操作， 操作完成後退出系統。 創建的系統狀

態圖如下：

一張含有 文字, 圖表, 行, 筆跡 的圖片

自動產生的描述

6 系統部署圖

6.1 系統構件圖

網上訂餐系統的構件圖我們通過構件映射到系統的實現類中， 說明該構件物

理實現的邏輯類， 在本系統中， 我們可以對訂餐者類、 系統管理員類、 商家類、

店鋪管理員類、 訂單管理員類、 訂單類和餐飲類分別創建對應的構件進行映射。

一張含有 文字, 圖表, 行, 平行 的圖片

自動產生的描述

6.2 系統部署圖

網上訂餐系統的部署圖描繪的是系統節點上運行資源的安排。 包括四個節

點， 分別是： 用戶端流覽器、 HTTP伺服器、 資料庫伺服器和印表機。

一張含有 文字, 圖表, 行, 平行 的圖片

自動產生的描述

7 總結

經過認真地分析我得出了系統的需求分析， 確定了系統的主要參與者以及各

自的主要活動。 通過學習 UML建模的有關知識和 Rational Rose工具， 我親自動

手練習， 最終畫出了系統的系統用例模型（各自用例的用例圖） 、 系統靜態模型

（系統類圖） 、 系統的動態模型（系統時序圖、 系統活動圖和系統狀態圖） 以及

系統部署模型（系統構件圖和系統部署圖） 。 通過自己的親自動手操作， 使我進一步瞭解並掌握了 UML的建模過程和 Rational Rose工具的使用。 同時， 我也發現了自己思考問題不全面等一系列不足， 促使自己不斷改正、 不斷進步。