

**校园找饭**

**软件项目计划**

Bingo



**2013-5-30**

**青岛科技大学**

**吕奎**|**林之梦**|**周星翔**|**李学升**|**靖兆辉**

文档相关信息

项目名称：校园找饭

文档名称：软件项目计划

文档编号：M01

版本号：V1.2

开发团队：Bingo

团队成员：吕奎、林之梦、周星翔、李学升、靖兆辉

所属学校：青岛科技大学

文档修改记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改时间 | 版本号 | 备注 |
| 林之梦 | 2013年5月30日 | 1.0 | 文档框架及主体内容编写 |
| 林之梦 | 2013年6月23日 | 1.1 | 任务修改及补充 |
| 林之梦 | 2013年7月27日 | 1.2 | 版式修改及格式美化 |

**软件项目计划说明**

1.《软件项目计划》描述开发者实施软件开发工作的计划，本文档中“软件开发”一词涵盖了新开发、修改、重用、再工程、维护和由软件产品引起的其他所有的活动。

3．《软件项目计划》是向需求方提供了解和监督软件开发过程、所使用的方法、每项活动的途径、项目的安排、组织及资源的一种手段。

2. 本计划的某些部分可视实际需要单独编制成册，例如，软件配置管理计划、软件质量保证计划和文档编制计划等。

**编写目的**

本计划书编写的目的是更清晰地了解校园找饭（基于Web Service的掌上应用）的开发过程以及实际要做的工作，为保证项目在预算、日期和质量方面的要求提供执行的依据，本计划书中包含了范围、进度安排、质量控制、预算和变更等在内的详细的计划和安排，以确保项目按时完成。及时上交。

目录

[文档相关信息 1](#_Toc367018152)

[1引言 4](#_Toc367018153)

[1.1项目背景 4](#_Toc367018154)

[1.1.1社会市场背景 4](#_Toc367018155)

[1.1.2校园生活背景 4](#_Toc367018156)

[1.2系统概述 5](#_Toc367018157)

[1.2.1系统一般特性 5](#_Toc367018158)

[1.2.2系统相关人员或机构 5](#_Toc367018159)

[1.2.3运行现场 5](#_Toc367018160)

[1.2.4开发、运行和维护历史 6](#_Toc367018161)

[1.3文档概述 6](#_Toc367018162)

[1.3.1用途及内容 6](#_Toc367018163)

[1.3.2预期读者 6](#_Toc367018164)

[1.3.3保密性及私密性 6](#_Toc367018165)

[1.4基线 7](#_Toc367018166)

[2引用文件 7](#_Toc367018167)

[3项目概述 8](#_Toc367018168)

[3.1工作内容 8](#_Toc367018169)

[3.2系统开发的需求与约束 8](#_Toc367018170)

[3.3文档编制的需求与约束 8](#_Toc367018171)

[3.4进度安排的需求与约束 9](#_Toc367018172)

[3.5在系统生命周期中的地位 9](#_Toc367018173)

[3.6所选用的开销、采购策略 9](#_Toc367018174)

[3.7其他 9](#_Toc367018175)

[4交付产品 10](#_Toc367018176)

[4.1程序 10](#_Toc367018177)

[4.1.1手机应用程序客户端 10](#_Toc367018178)

[4.1.2 web网站客户端 10](#_Toc367018179)

[4.1.3面向消费者的web服务 10](#_Toc367018180)

[4.1.4面向商户的web服务 11](#_Toc367018181)

[4.1.5管理员审核系统 11](#_Toc367018182)

[4.1.6商品管理系统 11](#_Toc367018183)

[4.1.7订单管理系统 11](#_Toc367018184)

[4.2文档 11](#_Toc367018185)

[4.3服务 12](#_Toc367018186)

[4.3.1 WebService 12](#_Toc367018187)

[4.3.2安装部署 13](#_Toc367018188)

[4.3.3培训 13](#_Toc367018189)

[4.3.4运行支持 13](#_Toc367018190)

[4.3.5维护、升级 13](#_Toc367018191)

[4.4运行环境 14](#_Toc367018192)

[4.4.1手机应用程序客户端 14](#_Toc367018193)

[4.4.2 Web网站客户端 14](#_Toc367018194)

[4.4.3面向消费者的web服务 14](#_Toc367018195)

[4.4.4面向商户的web服务 15](#_Toc367018196)

[4.4.5管理员审核系统 15](#_Toc367018197)

[4.4.6商品管理系统 15](#_Toc367018198)

[4.4.7订单管理系统 15](#_Toc367018199)

[4.5验收标准 15](#_Toc367018200)

[4.6最后交付期限 16](#_Toc367018201)

[5实施计划 17](#_Toc367018202)

[5.1任务分解 17](#_Toc367018203)

[5.2进度 17](#_Toc367018204)

[5.3关键问题 18](#_Toc367018205)

[6人员组织与分工 19](#_Toc367018206)

[7项目要点分析概述 22](#_Toc367018207)

# 1引言

## 1.1项目背景

### 1.1.1社会市场背景

据《**2013-2017年中国智能手机行业市场需求预测与投资战略规划分析报告**》估算，2012前三季度，全球智能手机用户总数已经突破了10亿大关。而2011前三季度的用户量只有约7亿户。可以看出，智能手机市场的潜力不可估量，在此背景下，大学生使用智能手机的比例也是与日俱增，出行和生活也都离不开智能手机。统计数据显示：2012年11月数据显示，安卓占据全球智能手机操作系统市场76%的份额，中国市场占有率为90%，彻底占领中国智能手机市场，也成为了全球最受欢迎的智能手机操作系统。我们通过切实的调查报告发现，针对大学生食堂及周边找饭的软件在此区域仍是空白，与之相反的是类似天猫、京东、亚马逊等的B2C及淘宝等的C2C购物的火爆，比如每年的11月11日成为淘宝双十一购物狂欢节，2012年11月11日零点，天猫“1111购物狂欢节”正式拉开大幕。截止到12日0点，淘宝网双十一购物狂欢节以全网总销售额191亿元结束。又如从2013年6月1日-6月30日，京东集合万余家品牌及店铺，参与店庆月活动，倾情奉献全品类、大力度促销，获得巨大成功。强烈的对比促使我们开发出一款校园找饭平台软件。

### 1.1.2校园生活背景

本软件的最初构想来源于大学生们的生活现状，随着各个大学校园的扩建，校园占地面积越来越大，学校通常把教学楼、行政楼及餐厅等通用教学区域与学生宿舍分区域来建设，餐厅和宿舍区距离相对较远是目前许多大学存在的困扰大学生的状况，而针对此状况，学校餐厅的部分商家也开启了送餐模式，其模式的基础是满4份或更多提供免费送餐业务，学生可打电话订餐，这给雨雪天或学生没课时提供了便利。然而，这种模式并非没有弊端，同学们经常遇到一个宿舍需要送餐的人不满4份，所以就无法享受这种便捷。而我们这款软件，最大的优势是提供了统计的功能，同学们通过登录软件进行订餐，而商家一方会收到整层宿舍楼甚至整个宿舍区订餐人的信息，这样就避免了同学想要订餐却找不到认识的人凑齐订餐数的尴尬，也为商家提供了免费宣传机会。积少成多，为同学们和商家均提供了便利。

## 1.2系统概述

### 1.2.1系统一般特性

整套系统有8个子系统共同组成并彼此协作，提供从消费者到商户的整套信息服务。界面美观友好，商户和消费者分别有不同的客户登陆端，实现两个客户群共用一个客户端的美好愿景，方便实用。

为消费者提供选餐、订餐、送餐及定位、查找附近等服务，了解各大高校周边的美食及送餐业务，菜品更新迅速快捷，满足不同消费者的不同需求。消费者所使用的客户端界面友好美观，以桔色调为主，符合人体学设计标准，使消费者享受科技所带来的便捷生活。

为商户提供功能完善齐全、反应迅速的管理系统，该软件使商户宣传更加便利、直观，让商户赢得更多的潜在客户，帮助餐饮店降低成本，提高对市场反应的敏捷性和灵活性。另外，商户可由消费者界面子窗口登陆，也保障了部分商户在身为消费者身份时应有的利益。

### 1.2.2系统相关人员或机构

|  |  |
| --- | --- |
| 系统相关人员或机构 |  |
| 投资方 | **暂无** |
| 需求方 | 各大高校周围餐饮企业 |
| 用户 | 各大高校周围餐饮企业、消费者 |
| 开发方 | Bingo |
| 支持机构 | 青岛科技大学 |

### 1.2.3运行现场

|  |  |
| --- | --- |
| 运行现场 |  |
| 手机应用程序客户端 | **消费者的手机** |
| Web网站客户端 | PC端浏览器 |
| 面向消费者Web的服务 | Web Service服务器 |
| 面向商户Web的服务 | Web Service服务器 |
| 商品管理系统 | 商户的手机 |
| 订单管理系统 | 商户的手机 |

### 1.2.4开发、运行和维护历史

该项目是Bingo团队在对校园生活背景、社会生活背景及现有消费人群大学生和现有商户高校周边餐饮企业进行大量考察与思考后，得到了这样一个集选餐、订餐、送餐、定位和查找附近于一体的软件开发想法，并逐步完善改进，最终形成了现有项目的计划。

该项目属于大学生自主创新想法，不存在开发、运行和维护历史。

## 1.3文档概述

### 1.3.1用途及内容

编制项目开发计划的目的是用文件的形式，把对于在开发过程中各项工作的负责人员、开发进度、 所需经费预算、所需软、硬件条件等问题做出的安排记载下来，以便根据本计划开展和检查本项目的开发工作。

此计划书的编写，还可以对系统开发进行进一步的论证，并且明确系统开发的各个环节，清楚系统的整体功能架构和技术架构。还可以给系统的开发安排一个合理的计划，使系统能够在规定的时间内完成，并且达到令人满意的结果。

### 1.3.2预期读者

项目投资商、开发人员、指导老师、大赛评委。

### 1.3.3保密性及私密性

除了项目管理人员、文档管理人员和文档编制人员外，其他人严禁擅自修改、拷贝、传阅该文档。

## 1.4基线

参考软件需求规格说明。

# 2引用文件

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 编号 | 标题 | 版本号 | 修订日期 |
| 1 | 《计算机软件文档编制规范》 | GB-T | 2006-3-14 |

##### 相关文档

《Java技术手册》

《数据库系统原理》

《软件测试计划（STP）》

《软件安装计划（SIP）》

《软件（结构）设计说明（SDD）》

《可行性分析（研究）报告（FAR）》

《系统/子系统需求规格说明（SSS）》

《系统/子系统设计（规格设计）说明（SSDD）》

《软件需求规格说明（SRS）》

《数据需求说明（DRD）》

《数据库（顶层）设计说明（DBDD）》

《软件测试说明（STD）》

《软件测试报告（STR）》

《项目开发总结报告（PDSR）》

《软件产品规格说明（SPS）》

《软件版本说明（SVD）》

《软件用户手册（SUM）》

# 3项目概述

## 3.1工作内容

该项目是基于Adroid平台的应用，开发此软件必须具备一定地JAVA和数据库相关知识、熟练掌握eclipse的操作、特别是手机将其转化成数据对象进行管理和传输的方法。项目分为客户端和服务器两个部分，其中客户端将用android开发工具eclipse进行开发,服务器为我们提供自己的Web服务，我们将使用Tomcat进行开发，同时也会用到My SQL等相关工具。

## 3.2系统开发的需求与约束

1.首先对整个系统进行整体需求分析，主要分析市场的需求，以及消费者和商户对于业务的需求，做出简要的业务流程。

2.对不同的子系统进行需求分析，主要分析不同用户对不同子系统的功能需求，界面需求等。

3.做出各子系统各功能模块的开发顺序的拓扑序列图。

4.按照拓扑序列图的顺序分成不同的开发小组分别进行开发。

5.对于拓扑序列图中的关键路径，要适当的增加开发资源，进行重点突破。

6.严格按照计划进行开发。

## 3.3文档编制的需求与约束

1.共同进行需求分析，整体需求和各子系统的需求整合到一个需求分析文档中。

2.各个子系统的开发人员负责各子系统的概要设计和详细设计的文档编写，最后在整合到一个概要设计文档和详细设计文档中。

3.概要设计中应包括总体设计，总体设计中以图形化的形式表示系统结构，并描述各个子系统的交互协作关系。还应描述总体业务逻辑和处理流程。

4.概要设计中应包含各个子系统的概要设计，不同子系统可以按照适合该子系统的文档结构进行编写，但都应包括功能描述、开发环境、运行环境、系统结构图、系统流程图、接口说明、出错处理、系统维护等描述。

5.详细设计中直接包括各个子系统的详细设计文档即可，，不同子系统可以按照适合该子系统的文档结构进行编写，但都应包括模块功能说明、性能说明、算法（或关键技术）、流程逻辑图等描述。

6.参见开发文档-软件测试计划。

## 3.4进度安排的需求与约束

1.应根据任务拓扑序列图的拓扑顺序来安排任务的先后顺序。

2.根据开发成员的开发能力和擅长项目来分配任务。

3.对于任务拓扑序列中的关键路径应派技术力量强的开发人员开发。

4.因本项目时间较为紧张，进度安排周期为一周。但是每三天会进行例会总结开发进度，下一次再加上此次例会结果的项目演示。

## 3.5在系统生命周期中的地位

该项目是为后期的商业创业项目作为原型开发的，该项目本身具有完整性，可以发布运营，用于收集客户反馈信息，收集更多需求和改进意见，便于修改，并在此项目的基础上开发新版本。客户端含有查找更新栏目，方便客户查找更新软件最新版本。

## 3.6所选用的开销、采购策略

本软件无任何赞助或投资，在开发过程中需要的费用由Bingo团队承担。

开发用设备，使用支持单位（青岛科技大学）提供的设备，手机项目的开发使用模拟器和成员手机测试，在必要的情况下由项目负责人出资购买设备。

## 3.7其他

1、此软件的开发作为后期商业项目的原型，均采用授权开发工具，产品拥有自主知识产权，未经允许不得随意传播或使用。

2、项目每周一次小评审，两周一次大评审，对每周的工作进度进行检查，包括实现的功能、代码规范、文档编写、项目管理等情况。

3、开发时应对服务系统的可伸缩性进行测试，如不同的服务器构建在相同机器上的可行性和稳定性等。

4、使用SVN进行软件配置项管理，设置Group，设置用户权限，设置用户密码。

# 4交付产品

## 4.1程序

### 4.1.1手机应用程序客户端

|  |  |
| --- | --- |
| 手机应用程序客户端 |  |
| 安装包 | Android手机应用程序安装包，校园找饭.apk |
| 编程语言 | JAVA |
| 存储媒体 | 支持android手机，仅对2.3及以上系统有效，屏幕像素灵活，开发时使用320\*480模拟器及以上 |

## 4.2文档

|  |  |
| --- | --- |
| 类别 | 所含文档 |
| 产品文档 | 《校园找饭手机应用程序客户端用户手册》  《校园找饭演示PPT》 |
| 管理文档 | 《M01-软件项目计划》  《M02-开发进度报告》  《M03-项目开发总结报告》 |
| 开发文档 | 《D01-软件需求规格说明书》  《D02-软件概要设计说明书》  《D03-软件详细设计说明书》  《T01-软件测试计划》  《T02-软件测试报告》 |
| 演示视频 | 校园找饭演示视频 |

## 4.3服务

### 4.3.1 WebService

#### 4.3.1.1面向消费者的Web服务

**1.服务内容**：提供选餐、订餐、送餐服务，可查询商家信息、菜品信息、商品销售量信息，提供定位、查找附近餐饮店服务，提供用户注册、登陆服务，提供查询订单服务，提供用户信息修改服务，提供消息推送服务。

**2.支持级别**：不公开，只能通过集成在手机应用程序的客户端调用，或通过Web客户端网站调用。

**3.开始时间**：自运营起。

**4.服务期限**：系统的整个生命周期。

#### 4.3.1.2面向商户的Web服务

**1.服务内容**：提供更新餐饮店信息、商户个人信息服务，提供更新菜品信息服务，查询已送订单、未送订单服务，更新订单状态服务，提供用户注册、登陆服务，提供用户信息修改服务，提供消息推送服务。

**2.支持级别**：仅对所有联盟商户公开。

**3.开始时间**：自运营起。

**4.服务期限**：联盟商户正常缴费期间。

### 4.3.2安装部署

**1．服务内容**：校园找饭手机客户端支持商户和消费者共同使用，商户可通过安装校园找饭手机客户端实现注册登录，更新商铺、商品及个人信息，方便快捷，是团队开发的特色功能之一。

**2.支持级别**：面向所有联盟商户。

**3.开始时间**：自运营起。

**4.服务期限**：联盟商户正常缴费期间。

### 4.3.3培训

**1.服务内容**：上述“安装部署”部分已说明校园找饭手机客户端支持商户和消费者共同使用，软件安装及商铺、商品更新等服务操作简单快捷，容易上手，商户只需按客户端提示操作，不需特殊培训。此为团队开发的特色功能之一

**2.支持级别**：仅对所有联盟商户公开。

**3.开始时间**：自运营起。

**4.服务期限**：联盟商户正常缴费期间。

### 4.3.4运行支持

**1.服务内容**：自该系统正式运营起，运营商及开发商将尽可能保证全天候开启数据库服务器、Web应用服务器、Web Services服务器。

**2.支持级别**：面向所有用户，包括联盟商户及消费者。

**3.开始时间**：自运营起。

**4.服务期限**：系统的整个生命周期。

### 4.3.5维护、升级

**1.服务内容**：不定期维护数据库服务器、Web应用服务器、Web Services服务器。对Web服务后台逻辑进行升级，提升服务速度和质量，维护我们提供的标准的校园找饭手机客户端系统，维护“Web网站客户端”。

**2.支持级别**：面向所有用户，包括联盟商户及消费者。

**3.开始时间**：自运营起。

**4.服务期限**：系统的整个生命周期。

## 4.4运行环境

### 4.4.1手机应用程序客户端

#### 4.4.1.1 模拟器

|  |  |
| --- | --- |
| 模拟器 |  |
| 硬件环境 | PC机，显示器，鼠标，键盘 |
| 软件环境 | Windows7/8，Jre1.6/1.7，SDK Platform Android 2.2. API 8, revision 2及以上 |

#### 4.4.1.2 真机

|  |  |
| --- | --- |
| 真机 |  |
| 硬件环境 | Android手机/平板电脑，支持Android2.2及以上系统，屏幕像素灵活，320\*480及以上像素均可使用 |
| 软件环境 | 不适用 |

## 4.5验收标准

1、交付文档完整齐全，可读性好。包括如下几类文档：

|  |  |
| --- | --- |
| 类别 | 所含文档 |
| 产品文档 | 《校园找饭手机应用程序客户端用户手册》  《校园找饭演示PPT》 |
| 管理文档 | 《M01-软件项目计划》  《M02-开发进度报告》  《M03-项目开发总结报告》 |
| 开发文档 | 《D01-软件需求规格说明书》  《D02-软件概要设计说明书》  《D03-软件详细设计说明书》  《T01-软件测试计划》  《T02-软件测试报告》 |
| 演示视频 | 校园找饭演示视频 |

2、设计要充分考虑用户视觉感受的生理与心理特点，选用了桔色系和绿色系，所有画面整体协调，要注重整体效果。

3、程序能正常运行，即运行中出现的错误不能使程序退出、陷入死循环或造成死机。

4、能提供本地参数修改服务：可以通过XML协议来修改本地的一些工作，如允许用户注册后自动登录等，本地保存。

5、Web Services能在任何情况下被正常调用。

6、“商品管理系统”和“订单管理系统”应能够正常调用服务并能更新数据库信息。

7、“手机应用程序客户端”能够连接互联网，并成功发送、接收订单及更新订单状态，并能够在管理端执行审核修改等任务。

## 4.6最后交付期限

**所要上交的产品列表如下**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 类别 | 子类别 | 详细内容 |
| 文档 | **产品文档** | 《校园找饭手机应用程序客户端用户手册》  《校园找饭演示PPT》 |
|  | **管理文档** | 《M01-软件项目计划》  《M02-开发进度报告》  《M03-项目开发总结报告》 |
|  | **开发文档** | 《D01-软件需求规格说明书》  《D02-软件概要设计说明书》  《D03-软件详细设计说明书》  《T01-软件测试计划》  《T02-软件测试报告》 |
|  | **演示视频** | 校园找饭开发演示视频 |
| 作品 |  |  |
| 源程序 |  |  |

本软件最迟交付时间为2013年9月19日。

# 5实施计划

## 5.1任务分解

由于成员所擅长项目不同，所以该项目进行了明确的分工，以此达到事半功倍的效果，已确保项目按时完成。

|  |  |
| --- | --- |
| 任务分工 |  |
| 客户端 | 林之梦 |
| 数据库 | 吕奎 |
| Web端 | 李学升、靖兆辉 |
| 服务端 | 周星翔 |

## 5.2进度

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 时间 | 任务内容 | 里程碑 |
| 1 | 2013.05.17  2013.05.19 | 组队，确定队长：吕奎，队员：林之梦、周星翔、李学升、靖兆辉，确定队名Bingo | Bingo团队成立 |
| 2 | 2013.05.20  2013.05.21 | 选定马兴录老师“基于Web Service的云端应用软件开发”的课题 | 明确课题，确定软件开发方向 |
| 3 | 2013.05.25  2013.05.29 | 提出小组开发项目构想，经会议讨论，选定“开发一款针对校园周边餐饮业订餐送餐的软件”这一构想，小组成员着手开展校园调查，为软件开发做基础准备工作 | 提出软件开发构想，实施调查准备工作 |
| 4 | 2013.05.30 | 汇总调查结果，确定项目创意成立，确定软件名称为“校园找饭”，至此，“校园找饭”软件项目开发正式启动 | 确定项目名称为“校园找饭”，项目开发正式启动 |
| 5 | 2013.06.03  2013.06.05 | 小组成员进行明确分工，客户端及美工：林之梦、周星翔，服务器及数据库：吕奎、周星翔，Web端及数据库：李学升、靖兆辉，文档：吕奎、林之梦，这是初步计划，后来计划有变 | 实现任务分工，小组成员有了明确方向 |
| 6 | 2013.06.07 | 由成员林之梦完成了软件LOGO的制作，以红灰色调为基础，小组成员表决通过 | “校园找饭”LOGO完成 |
| 7 | 2013.06.08  2013.07.12 | 小组成员根据自己的分工进行知识储备，并开始准备期末考试 | 小组成员进行知识储备 |
| 8 | 2013.07.13  2013.07.18 | 林之梦完成期末考试，开始搭建编写手机客户端，其他成员还未完成期末考试 | “校园找饭”客户端主体框架成型 |
| 9 | 2013.07.19  2013.07.23 | 所有成员完成考试，开始着手“校园找饭”的开发，期间，“校园找饭”手机客户端界面设计基本完成，数据库设计基本完成 | “校园找饭”手机客户端界面设计基本完成，数据库设计基本完成 |
| 10 | 2013.07.23  2013.07.30 | 小组成员分工合作，林之梦、周星翔基本实现“校园找饭”客户端消费者管理系统功能，如登录、注册、选餐、订餐、填写地址等，吕奎、周星翔完成Web Service服务的编写，李学升、靖兆辉完成Web端网站的搭建 | “校园找饭”客户端消费者管理系统功能已基本实现，完成Web Service服务的编写，完成Web端网站的搭建 |
| 11 | 2013.07.31  2013.08.05 | 林之梦、周星翔基本实现“校园找饭”客户端商户管理系统功能，如登录、注册、订餐、发布商品等，吕奎、周星翔完成Web Service服务的修缮 | “校园找饭”客户端商户管理系统功能基本实现 |
| 12 | 2013.08.06  2013.08.08 | 周星翔调用地图实现软件定位功能 | 软件定位、查询附近商家功能实现 |
| 13 | 2013.08.09  2013.08.15 | 完成订单推送、订单状态更新等服务，进行软件与服务器的整合修缮 | “校园找饭”已大体成型 |
| 14 | 2013.08.16  2013.08.30 | 完善功能，美化界面，撰写文档 | “校园找饭”继续不断完善 |
| 15 | 2013.08.31  2013.09.03 | 进行软件测试，调试软件，修改文档 | 测试“校园找饭” |
| 16 | 2013.09.04  2013.09.10 | 小组成员加紧完善作品各部分内容，整装待发，准备作品提交 | “校园找饭”开发完成 |

## 5.3关键问题

主要存在的问题：

1. 服务端数据的存储形式以及传输；
2. 登录、注册的实现
3. 订单提交、订单状态更新的实现
4. 商户端的商品及订单管理
5. 服务器及后台的稳定
6. 定位系统的稳定
7. 客户端和服务端图片传输的问题；
8. 后台管理系统中对数据的管理维护。

# 6人员组织与分工

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 人员 | 扮演角色 | 具体工作 |
| 吕奎 | 项目负责人 | 1. 团队的成立与项目方向的提出 2. 团队成员的组织与管理 3. 需求分析与项目方向的制定 4. 团队成员的任务分工 5. 监督与推进项目的进行 6. 与上级领导的沟通 7. 资源配置 8. 项目的验收 9. 文档的审核与修订 |
|  | Web Service开发人员 | 1. 面向消费者的Web服务 2. 面向商户的Web服务 3. 其他部分代码的设计与实现 4. 确认测试 |
|  | 文档编写人员 | 1. 《软件需求规格说明书》 2. 《软件概要设计说明书》 3. 《软件详细设计说明书》 4. 《软件测试计划》 5. 《软件测试报告》 6. 《软件测试用例》 |
|  | 系统设计人员 | 1. 系统总体架构的设计 2. 数据库逻辑设计 3. 数据库物理设计 4. 校园找饭综合管理系统的整体设计 5. 各子系统之间交互通讯接口的设计 |
|  | 手机应用程序客户端开发人员 | 1. 搜索栏编写 2. 首页ListView列表编写 |
|  | 测试人员 | 1. 单元测试 2. 集成测试 |
| 林之梦 | 手机应用程序客户端开发人员 | 1. 客户端风格及色调选择及确认 2. 客户端主体maintabs的编写 3. 欢迎界面编写 4. 我的饭桶界面的编写 5. 我的饭桶功能的编写 6. 更多界面的编写 7. 更多功能的编写 8. 城市选择的编写 9. 商家管理界面的编写 10. 各个界面跳转的实现 11. 其他部分功能实现 12. 登录、注册界面的编写及实现 13. 注销登录功能的实现 |
|  | 文档撰写人员 | 1. 《软件项目计划》 2. 《软件需求规格说明书》 3. 《项目进度报告》 4. 《项目开发总结报告》 5. 《校园找饭功能表》 |
|  | PPT制作人员 | 1. 校园找饭演示PPT制作 |
|  | 视频制作人员 | 1. 校园找饭开发背景 2. 校园找饭手机客户端消费者演示视频 3. 校园找饭手机客户端商户演示视频 4. 校园找饭Web端演示视频 |
|  | 美工人员 | 1. “校园找饭”Logo设计 2. “校园找饭”欢迎界面制作 3. “校园找饭”客户端icon设计 4. “校园找饭”客户端的美化及修改 5. 项目用到的所有图片的美化及修改 |
|  | 测试人员 | 1. 单元测试 2. 集成测试 |
| 周星翔 | 管理员审核系统开发人员 | 1. 查看商户注册信息 2. 查看商户添加的餐饮店的信息 3. 查看商户添加的菜品信息 4. 审核商户注册信息 5. 审核商户添加的餐饮店的信息 6. 审核商户添加的菜品信息 |
|  | 商品管理系统开发人员 | 1. 商户添加更新餐饮店的信息 2. 商户添加更新菜品的信息 |
|  | 订单管理系统开发人员 | 1. 商户查看尚未处理的订餐订单信息 2. 商户查看已处理的订餐订单信息 3. 商户更新订餐订单状态 |
|  | 地图定位编写人员 | 1. 调用地图的申请 2. 地图调用包的整合 3. 软件定位及查询附近餐饮点服务的调试 4. 软件稳定运行的调试与修护 |
|  | Web Service开发人员 | 1. 面向消费者的Web服务 2. 面向商户的Web服务 3. 其他部分代码的设计与实现 4. 确认测试 |
|  | 手机应用程序客户端开发人员 | 1. 登录、注册界面的编写及实现 2. 商户管理功能的添加及实现 3. 订单状态的更新及实现 4. 订单推送的实现 5. 其他部分功能实现 |
|  | 测试人员 | 1. 单元测试 2. 集成测试 |
| 李学升 | Web网站开发人员 | 1. 添加餐饮店信息 2. 修改餐饮店信息 3. 删除餐饮店信息 4. 查询餐饮店信息 5. 后台管理 |
|  | 测试人员 | 1. 单元测试 2. 集成测试 |
| 靖兆辉 | Web网站开发人员 | 1. 添加商品信息 2. 修改商品信息 3. 删除商品信息 4. 查询商品信息 5. 后台管理 |
|  | 测试人员 | 1. 单元测试 2. 集成测试 |

# 7项目要点分析概述

本产品想要突出一个特点，即是在高校周边实现查询餐饮店、商品或定位查询周边餐饮店、商品，为高校学子提供订餐、送餐的便捷服务，为商户提供便捷的宣传渠道，实现消费者和商户权益及利益上的双赢。该软件主要针对因校园过大或因其他事务原因而无法去餐厅或高校周边其他餐饮店就餐的高校学子，为他们提供便捷的订餐、送餐业务，支持手机号注册、货到付款等服务，为我们大学生带来切实的便利。该项目经过Bingo团队的调研考察，发现市场空缺，商业利益巨大，因此，决定开发“校园找饭”软件。在实现校园订餐业务过程中体现此产品的方便之处。要实现互动，首先要实现发送接收的相互联系，并确保软件的安全性，软件通过手机号订餐，避免了许多市场不安全等不利因素，从而保障了消费者和商户多方面的权益。