NBA Analysis 项目设计文档

目录

[NBA Analysis 项目设计文档 1](#_Toc413529886)

[目录 2](#_Toc413529887)

[1 前言 3](#_Toc413529888)

[1.1 发布日期 3](#_Toc413529889)

[1.2 团队 3](#_Toc413529890)

[1.3 成员 3](#_Toc413529891)

[1.4 变更历史 3](#_Toc413529892)

[2 总体介绍 4](#_Toc413529893)

[2.1 编制目的 4](#_Toc413529894)

[2.2 产品概述 4](#_Toc413529895)

[2.3 参考资料 4](#_Toc413529896)

[2.4 词汇表 4](#_Toc413529897)

[3 系统设计描述主体（主要是完成这一部分） 5](#_Toc413529898)

[3.1 展示层设计 5](#_Toc413529899)

[3.1.1 展示层分解图 5](#_Toc413529900)

[3.1.2 展示层模块的职责 5](#_Toc413529901)

[3.1.3 展示层模块的接口规范 5](#_Toc413529902)

[3.2 逻辑层设计 7](#_Toc413529903)

[3.2.1 xxx1模块 7](#_Toc413529904)

[3.2.2 Xxx2模块 7](#_Toc413529905)

[3.3 数据层设计 8](#_Toc413529906)

[4 信息视角 10](#_Toc413529907)

[4.1 数据持久化对象 10](#_Toc413529908)

[4.2 Txt数据文件格式 11](#_Toc413529909)

[5 开发包图（下次再讨论） 12](#_Toc413529910)

# 前言

## 发布日期

2015年3月6日

## 团队

小组

## 成员

陈建伟、梅杰、王俊超、刘瀚文

## 变更历史

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 修改人员 | 日期 | 原因 | 版本号 |
| 刘瀚文 | 2015/3/6 |  | V0.1 |
| 梅杰 | 2015/3/7 |  | V0.2 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 总体介绍

## 编制目的

## 产品概述

## 参考资料

1.《软件工程与计算（卷三）：团队与软件开发实践》

2.IEEE 1016-2009

## 词汇表

|  |  |
| --- | --- |
| 词汇名称 | 词汇含义 |
| NBA | 美国及加拿大职业篮球联盟 |
|  |  |

# 系统设计描述主体（主要是完成这一部分）

## 展示层设计

### 展示层分解图

球员的数据展示界面

球队选择界面

球队数据展示界面

球员查询和筛选界面

### 展示层模块的职责

|  |  |
| --- | --- |
| 模块 | 职责 |
| MainFrame | 界面Frame，负责界面的显示和界面的跳转。 |
| TeamUI | 负责球队的数据显示 |
| PlayerUI | 负责球员的数据显示 |

### 展示层模块的接口规范

用户界面层模块的接口规范如表3.1.3-1所示。

表3.1.3-1 用户界面层模块的接口规范

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 提供的服务（供接口） | | | |
| MainFrame | 语法 | | Init(args[]) |
| 前置条件 | | 无 |
| 后置条件 | | 显示Frame |
| TeamUI | 语法 | | Init(args[]) |
| 前置条件 | | 启动球队界面 |
| 后置条件 | | 显示球队界面 |
| PlayerUI | 语法 | | Init(args[]) |
| 前置条件 | | 启动球员界面 |
| 后置条件 | | 显示球员界面 |
| 需要的服务（需接口） | | | |
| 服务名 | | 服务 | |
| businesslogicservice.\*BLService | | 每个界面都有一个相应的业务逻辑接口 | |

## 逻辑层设计

### xxx1模块

#### 模块概述

一两行简述

可有类图

#### 接口规范

参见接口规范.xls,每个模块新建一个页面吧

### Xxx2模块

#### 模块概述

一两行简述

可有类图

#### 接口规范

参见接口规范.xls,每个模块新建一个页面吧

## 数据层设计

# 信息视角

## 数据持久化对象

|  |  |
| --- | --- |
| 类名 | 说明 |
| HeightPO | 英尺、英寸 |
| MatchPO | 包含赛季、时间、全场比分、各节比分、两个参赛队伍(TeamInMatchesPO) |
| PlayerPO | 球员信息，见下图 |
| TeamInMatchesPO | 包含球队简称和上场队员(PlayerInMatchesPO)表 |
| PlayerInMatchesPO | 包含球员本场比赛数据 |
| TeamPO | 球队信息，见下图 |
| ScorePO | 两个int类型比分 |

Table 1数据持久化对象编码实例

|  |
| --- |
| PlayerPO节选 |
| **public** **class** PlayerPO {  **public** PlayerPO(String name, **int** number, **char** position, HeightPO height,  **int** weight, Calendar birth, **int** age, **int** exp, String school) {  **super**();  **this**.name = name;  **this**.number = number;  **this**.position = position;  **this**.height = height;  **this**.weight = weight;  **this**.birth = birth;  **this**.age = age;  **this**.exp = exp;  **this**.school = school;  }  String name;  **int** number;  **char** position;  HeightPO height;  **int** weight;  Calendar birth;  **int** age;  **int** exp;  String school; |
| TeamPO节选 |
| **public** **class** TeamPO {  **public** TeamPO(String fullName, String abbreviation, String location,  **char** division, String zone, String home, **int** setupTime) {  **super**();  **this**.fullName = fullName;  **this**.abbreviation = abbreviation;  **this**.location = location;  **this**.division = division;  **this**.zone = zone;  **this**.home = home;  **this**.setupTime = setupTime;  }  String fullName;  String abbreviation;  String location;  **char** division;  String zone;  String home;  **int** setupTime; |

## Txt数据文件格式

见CSEIII数据说明

# 开发包图（下次再讨论）