NBA Analysis 项目设计文档

目录

[NBA Analysis 项目设计文档 1](#_Toc413439292)

[目录 2](#_Toc413439293)

[1 前言 3](#_Toc413439294)

[1.1 发布日期 3](#_Toc413439295)

[1.2 团队 3](#_Toc413439296)

[1.3 成员 3](#_Toc413439297)

[1.4 变更历史 3](#_Toc413439298)

[2 总体介绍 4](#_Toc413439299)

[2.1 编制目的 4](#_Toc413439300)

[2.2 产品概述 4](#_Toc413439301)

[2.3 参考资料 4](#_Toc413439302)

[2.4 词汇表 4](#_Toc413439303)

[3 系统设计描述主体（主要是完成这一部分） 5](#_Toc413439304)

[3.1 展示层设计 5](#_Toc413439305)

[3.2 逻辑层设计 6](#_Toc413439306)

[3.2.1 xxx1模块 6](#_Toc413439307)

[3.2.2 Xxx2模块 6](#_Toc413439308)

[3.3 数据层设计 7](#_Toc413439309)

[4 数据持久化对象 9](#_Toc413439310)

[5 开发包图（下次再讨论） 10](#_Toc413439311)

# 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

# 数据持久化对象

# 开发包图（下次再讨论）