【几得公司】

# 【商城管理】

项目开发计划

几得公司

二零二二年十月二十七日

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 2022/10/25 | V0.1 | 新增目录 | 李熙 |
| 2022/10/26 | V0.2 | 新增引言、项目概述 | 宋子怡 |
| 2022/10/26 | V0.2 | 新增预计计划结论 | 蔡肖筱 |
| 2022/10/26 | V0.2 | 新增管理过程 | 许永健 |
| 2022/10/26 | V0.2 | 新增支持过程 | 黄垄生 |
| 2022/10/26 | V0.2 | 新增计划过程 | 李熙 |
| 2022/10/27 | V1.1 | 整合文档修改格式 | 蔡肖筱 |
| 2022/10/28 | V1.0 | 审核文档 | 李熙 |

目录

[【商城管理】 1](#_Toc12770)

[第一章 引言 3](#_Toc6618)

[1.1 编写目的 3](#_Toc9675)

[1.2 背景 3](#_Toc21849)

[第二章 项目概述 4](#_Toc12226)

[2.1 工作内容 4](#_Toc31679)

[2.2 内部组织结构 4](#_Toc720)

[2.3 角色与职责划分 4](#_Toc30318)

[第三章 管理过程 5](#_Toc25420)

[3.1 项目启动计划 5](#_Toc24316)

[3.2 工作计划 5](#_Toc6337)

[3.3 控制计划 5](#_Toc18917)

[3.4 风险管理计划 6](#_Toc11346)

[3.5 项目收尾计划 7](#_Toc12272)

[第四章 计划过程 8](#_Toc16147)

[4.1 过程模型 8](#_Toc13224)

[4.2 方法、工具和技术 8](#_Toc24605)

[4.3 基础设施 8](#_Toc11151)

[第五章 支持过程 9](#_Toc18550)

[5.1 工作包 9](#_Toc24312)

[5.2 依赖关系 9](#_Toc21249)

[5.3 资源需求 9](#_Toc4779)

[5.4 预算与资源分配 10](#_Toc30986)

[5.5 进度表 10](#_Toc11206)

[第六章 预计计划结论 11](#_Toc8244)

# 第一章 引言

## 编写目的

为了保证项目团队按时保质地完成项目目标，并且便于项目团队成员更好地了解项目情况，使项目工作开展的各个过程合理有序，有必要以文件化的形式，把对于在项目生命周期内的工作任务范围、各项工作的任务分解、项目团队组织结构、各团队成员的工作责任、团队内外沟通协作方式、开发进度、经费预算、项目内外环境条件、风险对策等内容以书面的方式描述出来，作为项目团队成员以及项目干系人之间的共识与约定，项目生命周期内的所有项目活动的行动基础，项目团队开展和检查项目工作的依据。

本项目开发计划用于从总体上指导几得商城管理系统顺利进行并最终得到通过评审的项目产品。本项目开发计划面向项目组全体成员。

## 背景

电子商城发展迅速，各类管理系统也应运而生，针对各类大型电子商城的开发已经非常成熟，从拍下到订单，再到付款，收货确认，都可以做到统一管理。几得商城管理系统用户端可以做到订单结算、查询订单等各种订单业务。后台主要功能可以添加商品、删除商品、修改商品、查询商品、查询历史营业额、显示当前营业额。

几得商城管理系统是一功能比较完善的数据管理软件，具有数据操作方便高效迅速等优点。该系统采用功能强大的数据库软件开发工具进行开发，具有很好的可移植性，可在应用范围较广的WINDOWS系列等操作系统上使用。项目周期两个月。

# 第二章 项目概述

## 2.1 工作内容

1、制作和修订项目开发计划。

2、进行计划跟踪与监控。

3、配合SQA的质量保证工作。

4、工作产品及时进行受控管理。

5、按计划提请阶段评审。

6、提交测试部门评测开发产品。

7、交付最终工作产品。

8、项目实施总结。

9、项目验收。

## 2.2 内部组织结构

民主式组织结构，在这个结构中，小组成员完全平等，名义上组长与其他成员没有任何区别。大家享有充分的民主，项目工作由全体人员讨论协商决定。并根据每个人的经验和能力进行适当的分配。充分激发大家的创造力，有利于攻克技术难关，虽然缺乏明确的权威领导，但是出现意见分歧时团队都会尽量协商解决。

## 2.3 角色与职责划分

表1 人员分工

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 姓名 | 角色 | 工作描述 |
| 李熙 | 项目经理 | 负责监督任务的进行，需求的确定，并编写部分后端的功能点，最后的收尾工作并撰写总结文档。共同编写该系统的相关文档。 |
| 黄垄生 | 团队成员 | 负责系统分析的任务，编写部分后端的功能点，共同编写该系统的相关文档。 |
| 许永健 | 团队成员 | 负责编写部分后端的功能点，共同编写该系统的相关文档。 |
| 宋子怡 | 团队成员 | 负责编写部分后端的功能点，共同编写该系统的相关文档。 |
| 蔡肖筱 | 团队成员 | 负责前端的页面和实现，共同编写该系统的相关文档。 |

# 第三章 管理过程

## 3.1 项目启动计划

每位组员既是积极的建言者，又是负责的合作者。决策应在充分的讨论基础上做出，并被及时有效的执行。按时按量完成项目的基本功能，按时发布产品，遵循规范的项目运作标准，文档严谨完整，代码注释充分，便于后续维护。产品要运行稳定，界面友好易上手，能很好的管理商城订单商品等信息，并且让用户有良好的体验感。开发软件过程中要注重团队建设，成员分工合理，合作默契，气氛融洽。项目设计和开发商要有创新, 能更好的吸引客户。

## 3.2 工作计划

第8周：完成项目可行性研究报告和项目计划说明书。

第9周:完成需求规格说明并撰写需求规格说明。

第10周:完成系统设计并撰写软件设计文档

第11周~第15周:完成编码测试。

第16周:完成软件交付并撰写总结文档。

## 3.3 控制计划

各开发过程负责人以周为单位记录工作进展,形成电子文档报告，上传至文档库。各模块负责人在每周项目例会作口头总结，小组会议审核通过给出意见，报告修改后上传至文档库。各风险负责人密切监控风险状态，定期提交风险报告。必要时将突发情况在小组群内通知所有组员，并由组长做出临时处理决定。每周例会上小组讨论形成一致意见后即为通过，相关负责人针对改进意见开展下一周工作，小组会议持续评估其成效。每一项目阶段结束之前(里程碑前后)，组织一次阶段评审会，评估整个阶段的工作效率和成果质量。尽量与项目例会合并，可以邀请老师给出相关建议。

## 3.4 风险管理计划

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 风险 | 标题 | 可能性 | 影响 | 优先级 | 规避或减轻策略 | 负责人 | 预定完成日期 |
| 1 | 开发技术不成熟 | 30% | 灾难 | 高 | 提前制定好相关学习计划；降低设计难度 | 李熙  宋子怡  许永健  黄垄生  蔡肖筱 | 第16周前 |
| 2 | 需求变更 | 50% | 严重 | 中 | 制定需求时考虑全面，组内开会时积极提出想法。 | 李熙 | 第16周前 |
| 3 | 缺乏设计人才 | 60% | 严重 | 中 | 可以参考其他项目的设计风格。 | 李熙  宋子怡  许永健  黄垄生  蔡肖筱 | 第16周前 |
| 4 | 小组内部意见不合 | 20% | 灾难 | 高 | 有问题及时召开会议商讨，及时解决问题，充分进行讨论，达成统一。 | 李熙  宋子怡  许永健  黄垄生  蔡肖筱 | 第16周前 |

风险的详细描述如下:

风险一:开发技术不熟练

组内成员对Spring等框架还处于初级学习阶段，使用并不熟练，可能导致开发进度受阻，代码交流困难。

风险二:需求变更频繁

在设计开发过程中可能发现原有需求不容易转化为设计稿,在测试体验过程中可能发现用户体验不好、设计不合理，这都会带来需求的重新变更。这两种情况，尤其后一种要尽量避免，以免带来重复开发的浪费。

风险三:缺乏设计人才

设计对一个软件来说很重要，但项目组内没有这方面的人才，可能导致产品吸引力下降，界面开发环节上耗费较多时间等。可参考其他优秀项目的设计风格弥补小组这方面的缺陷问题。

风险四：小组内部意见不合

团队开发过程中，最重要的是团结，遇到问题时需要充分讨论，最终保持统一意见。

## 3.5 项目收尾计划

在开发阶段结束后，开发人员之间会进行代码走查，减少bug,并在测试阶段更新源代码，测试人员根据测试文档进行软件测试，提高软件正确性。最终交付几得商城管理系统软件。

# 第四章 计划过程

## 4.1 过程模型

应用瀑布模型，软件开发的各项活动严格按照线性的方式进行，当前活动接受上一活动的工作结果，实施完成所需的工作内容。当前活动的工作结果需要进行验证，如果验证通过，则该结果作为下一项活动的输入，继续进行下一项活动，否则返回进行修改。因此，这种模型强调文档的作用，并要求每个阶段都有仔细验证。

## 4.2 方法、工具和技术

本小组的团队组织结构为主程序员式组织结构;编程语言为java;采用面向对象的分析设计方法;利用 UML进行系统建模;统一文件命名、代码版式、注释等编码规范:编码人员进行代码走查后再进行代码编译:测试人员根据测试文档进行单元测试;最后实现软件的交付。

## 4.3 基础设施

个人PC，笔记本

# 第五章 支持过程

## 5.1 工作包

|  |  |
| --- | --- |
| 工作任务 | 工期 |
| 后台模块设计 | 48小时 |
| 用户模块设计 | 72小时 |
| 后台代码编制 | 72小时 |
| 用户代码编制 | 80小时 |
| 后台单元测试 | 24小时 |
| 用户单元测试 | 72小时 |
| 后台功能测试 | 18小时 |
| 用户功能测试 | 48小时 |
| 系统验证测试 | 80小时 |

## 5.2 依赖关系

1.强制性依赖关系：需求分析需要在软件设计之前完成。

2.软逻辑关系：由项目经理据情况而定。

3.外部依赖关系：环境测试依赖于外部设备

4.内部依赖关系：项目团队在开发的时候自由调整。

## 5.3 资源需求

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 活动名称 | 需求名 | 需求量 |
| 模块设计 | 软件设计师 | 1人 |
| 代码编制 | 程序员 | 3人 |
| 软件测试 | 测试人员 | 1人 |
| 项目计划审核、建议 | 专家 | 1人 |
| 项目部署 | 服务器 | 1台 |

## 5.4 预算与资源分配

1. 团队运作，相关技术培训，估10万人民币一年。
2. 服务器机房租用，估10万人民币。
3. 校园商城推广费用以及用户补贴，初期需要大量投资，估10万人民币。
4. 各类相关的公关费用，估5万人民币。
5. 应急存储资金，估5万人民币。
6. 管理储备资金，估15万人民币。

## 5.5 进度表

第8周：完成项目可行性研究报告和项目计划说明书。

第9周:完成需求规格说明并撰写需求规格说明。

第10周:完成系统设计并撰写软件设计文档

第11周~第15周:完成编码测试。

第16周:完成软件交付并撰写总结文档。

# 预计计划结论

对该项目我们已经有了初步的计划，并且对相关的专业知识进行了学习，努力朝着理想的方向进行设计与开发，相信经过努力一定会成功完成其功能的设计，达到满意的效果！