# **蓝鸥e家——资源回收O2O平台**

--可行性分析报告--



|  |  |
| --- | --- |
| **作 者：** | **厉佩强** |
| **日 期：** | **2018-1-19** |
| **审 核：** | **全小组成员** |
| **完成日期：** | **2018-1-21** |

组长：厉佩强

组员：蒋家俊、金浩楠、黄鹏羽、朱赛奎

日期：2018.1.19

**文档修订记录**

| **版本** | **修订日期** | **修订人** | **修订说明** | **修订状态** | **审核人** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 0.0.1 | 2018-1-19 | 厉佩强 | 完成初稿 | S | 全小组 |
| 0.1.0 | 2018-1-21 | 厉佩强 | 正式内部版本 | A | 全小组 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

修订状态：S--首次编写，A--增加，M--修改，D--删除；

日期格式：YYYY.MM.DD。

**参考文献**

| **序号** | **参考文档** | **版本** | **日期** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 第九届中国大学生服务外包创新创业大赛A05-资源回收O2O平台 | 1.0 | 2017.11.6 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

目录

[第一章 概述 3](#_Toc7960)

[1.1. 项目名称 3](#_Toc8807)

[1.2. 整体背景 3](#_Toc31489)

[1.3. 业务背景 3](#_Toc10960)

[1.4. 编写目的 3](#_Toc2813)

[第二章 可行性分析的前提 4](#_Toc1622)

[2.1. 项目要求 4](#_Toc16540)

[2.2. 项目目标 4](#_Toc19716)

[2.3. 条件、资源的限制 4](#_Toc30098)

[2.4. 可行性分析的方法 5](#_Toc21577)

[第三章 对系统功能的主要说明 6](#_Toc10734)

[3.1. 功能图 6](#_Toc8913)

[3.2. 管理员功能概要 6](#_Toc7460)

[3.3. 用户功能概要 6](#_Toc18410)

[3.4. 废品回收商贩功能概要 7](#_Toc24646)

[第四章 方案概要 8](#_Toc23384)

[4.1. 目标问题 8](#_Toc13087)

[4.2. 主体思路 8](#_Toc20614)

[4.3. 做法 8](#_Toc19213)

[4.4. 亮点 8](#_Toc24688)

[第五章 风险管理 9](#_Toc22993)

[5.1. 可能存在的问题 9](#_Toc10177)

[5.2. 不确定性分析 9](#_Toc7081)

[5.3. 风险控制 9](#_Toc17143)

# 概述

## 项目名称

蓝鸥e家（资源回收O2O平台）

## 整体背景

资源回收的巨大市场空间及交易规模：随着我国人民生活水平的提高，废旧物品产生量也在剧增。根据一份再生资源回收利用市场分析报告中写到，目前的中国再生资源回收企业有5000多家，回收加工处理工厂3000多家，年经营额在6000亿至7000亿元间。将进城收废品的农民工计算在内，从业人员接近1000万。2014年我国十大类别的再生资源回收总量约为2.56亿吨，回收总值为5902.8亿元。在所有再生资源类别中，C 端消费品可回收资源占总回收总值的27% 左右，主要包括一些废纸、废塑料、废弃电子电器产品、废木材（家具）和废纺织品等。

## 业务背景

互联网+废品回收的想象空间：从资源回收产业链改造的角度去说，互联网取缔了“回收站点”，将零散的回收从业者个人统一起来，使旧物直接从用户家中到达回收基地（大型回收分拣处理企业），缩短了产业链流程以节约成本，包括单人、单点覆盖面的时间成本，运输成本、层层转手产生的二次成本。如果从规模上来说，在完全规模化以后，还能实现城市回收基地的取代，直接与再生产企业建立业务往来，这中间成本几乎为零。

另一方面，如果旧物回收工具能够成功进入家庭或社区，成为一道入口，在这个方向上将更加具有想象力。

## 编写目的

通过对本项目所必需的经济、技术、设备等因素进行详细分析，推论出本项目是否可行。

# **可行性分析的前提**

## 项目要求

**技术要求**

1. 前端技术：js、jQuery、H-UI等前端框架。
2. 后端技术：Java、Python等。
3. Web容器：tomcat、Jboss等。
4. 基于微信公众号的开发。
5. SOA架构体系。

**任务要求**

1. 需求分析文档。
2. 系统设计文档。
3. 测试案例。
4. 源码与数据库。
5. 部署测试环境测试。

**提交文档**

1. 项目概要介绍
2. 项目简介ppt。
3. 项目详细方案。
4. 系统演示视频。
5. 需求分析文档。
6. 系统概要设计。
7. 系统详细设计。
8. 测试案例。
9. 测试报告

## 项目目标

1. 实现社区用户下单，提交废品回收订单
2. 系统自动派单给相应的废品回收员
3. 废品回收员上门收废品，完成订单
4. 平台对社区用户的订单进行支付
5. 废品种类可管理、订单可管理、社区用户可管理、废品回收可管理
6. 基于微信公众号实现整体业务，便于线上推广

## **条件、资源的限制**

1. 对于微信公众号的理解与使用
2. 对于SOA架构的理解与运用
3. 前端框架的应用
4. 前后端之间的数据传递

## **可行性分析的方法**

1. 经济可行性：

该系统开发主要是大学生提高自身的外包项目，目前的书籍，软件，均无开销，因此可行。

1. 技术可行性：

该项目由5人共同开发，界面原型用AxureRP制作，前端用HTML5语言，后端使用Java语言，数据库方面使用Mysql进行数据存储，这些都是我们5人大学期间学过的内容，几个重要的技术部分基本都有，在操作上基本没有什么困难，所以可行。

1. 设备可行性：

所有的设备基本都能够完成各个技术所需要的软件，（webstorm，eclipse，wechat）所以可行。

1. 法律可行性：

该项目由我们小组独立开发，并没有抄袭其他现有的项目，不存在侵犯专利权、侵犯版权等问题。这是一个微信公众号，不存在侵犯国家、集体和他人的利益。

1. 用户使用可行性：

该公众号操作简单，并配有用户使用手册和帮助中心，无需对用户进行培训，可以满足大部分用户的要求。

1. 推广的可行性：

目前的公众号上有类似的废品回收公众号，但这其中一些是回收公司的品牌介绍，一些与本项目的类似的公众号还有欠缺，而且基于现在的微信的普及，公众号的推广成本较低，所以可行。

# **对系统功能的主要说明**

## **功能图**



## **管理员功能概要**

1. 管理用户类别。
2. 已交易订单的管理。
3. 未交易订单的管理。
4. 重置用户密码。
5. 废品类别的管理。
6. 获取微信用户信息授权。

## **用户功能概要**

1. 交易订单查询功能。
2. 订单状态查询。
3. 取消订单。（涉及系列待定问题）。
4. 收益查询功能。
5. 用户反馈。

## **废品回收商贩功能概要**

1. 查看当前订单情况，显示地理位置，顾客电话，可回收的物品名称，数量。（订单信息待定）
2. 交易订单查询功能。（按日期分类）
3. 查看所有待接订单，（可根据地域分类）（自动按距离排序）。
4. 完成订单付款。

# 方案概要

## 目标问题

详见《第九届中国大学生服务外包创新创业大赛企业命题类赛题手册》赛题05，问题描述。

## 主体思路

首先对本项目进行可行性分析，确定用户需求，在明确需求之后制定合理的项目计划，确定项目的主要目标，在需求文档明确的情况下，开始项目开发，了解项目所需的开发语言以及开发平台，开发接口，选定开发语言之后，若有需要进一步学习，则安排合适人选在规定时间内完成学习，充分利用现有的资源，由于本项目基于微信公众号的开发，在此之前并没有接触过相关项目，所以还需增强对微信公众号开发的了解，开发完成后，再对其进行测试，最后移交给用户使用。

## 做法

管理员管理平台与用户使用平台在WEB端采用HTML5语言进行开发，后端运用集成开发环境，实现前后端的数据交互，并用java实现数据处理系统，用于对数据库进行数据操作并返回相应的内容。用户端在web开发完成后接入到微信公众号接口中进行使用。

## 亮点

1. 响应废品资源回收的巨大市场空间。
2. 使废品回收效率更高。

# **风险管理**

## **可能存在的问题**

1. 小组成员中途退出
2. 无法按时提交任务
3. 组内成员出现矛盾
4. 开发设备故障
5. 需求确定的不够详细
6. 开发语言不够熟练

## **不确定性分析**

1. 项目开发成本的不确定性。
2. 项目开发所需技术的不确定性。
3. 项目开发环境的不确定性。
4. 项目开发所需资源的不确定性。
5. 项目开发人员状况的不确定性。
6. 项目开发成果的不确定性。

## **风险控制**

1. 组内成员人身遇到突发状况的风险：上报项目经理，重新规划分配任务。
2. 组内尚未完全具备完成任务的知识水平的风险：项目经理主动承担责任，并且分配具备知识技能的组员完成，当全部不具备该知识技能时，指定某组员学习。
3. 开发设备故障自行解决。
4. 需求组内成员确定后不可多次修改。