**点餐系统**

**迭代计划**

**版本 1.0**

**修订历史**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **日期** | **版本** | **说明** | **作者** |
| 2017年11月14日 | 1.0 | 初始版本 | 朱志鑫，邵长旭，刘犇 |

**山东大学**

**软件学院软件工程**

目录

[1、简介 3](#_Toc393824825)

[2、目的 3](#_Toc393824826)

[3、范围 3](#_Toc393824827)

[4、定义、首字母缩写词和缩略语 3](#_Toc393824828)

[5、参考文档](#_Toc393824829) 3

[6、计划 4](#_Toc393824830)

[7、迭代任务 4](#_Toc393824831)

[7.1 迭代阶段 4](#_Toc393824832)

[7.2 迭代细分 4](#_Toc393824833)

[8、人员配备 6](#_Toc393824837)

[9、系统边界图 6](#_Toc393824838)

[10、ER图 7](#_Toc393824839)

[11、评估标准 7](#_Toc393824841)

[12、项目总结 8](#_Toc393824842)

## **1、简介**

在我们日常的饭店就餐过程中，大都采用人工点餐，结账过程，程序繁琐，且由于服务员的干扰，聚会过程不尽兴，我们打算设计一款在线点餐系统供用户更加

方便快捷的完成预订点餐服务，且在一个不受外人干扰的氛围中就餐。

为促进餐饮行业的发展并提高客户的就餐体验，我们设计了一个点餐系统app。该app针对的是特定的商店，具有多种功能。商家和顾客分别用两个不同的app，针对商家，设计了平板界面，针对顾客设计了手机界面。此外，我们还进行了一些更人性化的设计，能让顾客与前台工作人员进行互动。

顾客还可以在手机上直接对商家进行催单，顾客也能对商家和餐品进行打分和评价。

## **2、目的**

## 本迭代计划编的目的是合理安排组织成员，有效利用时间，以确保项目进度，预见项目风险等活动。使项目严格按照网站开发流程进行，遵循正规的顺序开展。同时，项目开发成员通过此计划书明确项目目标和各自职责。它说明程序的开发方法，是一种计划，以指导工作之用。将描述基于Android的软件项目中精化迭代的详细计划。在此迭代中，将确定系统的设计，并改进整个项目的高级执行计划，制定严格的时间安排，但是保持灵活的特性

## 3**、范围**

精化迭代计划适用于由小组开发的基于Android的点餐系统项目。本文档将供开发小组使用。

## **4、定义、首字母缩写词和缩略语**

|  |  |
| --- | --- |
| **缩写、术语** | **解释** |
| Bmob | 提供后台服务的后段云 |
| Android Studio | Android开发工具 |

## **5、参考文档**

## 1、《Android Studio应用开发实战详解》作者： [王翠萍](javascript:void(0);)

2、《数据库系统概念》 Abraham Silberschatz, Henry F. Korth, S. Sudarshan 著, 杨冬青改编机械工业出版社 2013

3、CSDN论坛

4、百度百科词条

## **6、计划**

精化迭代将完成对需求的分析，同时还将完成用例的分析与设计。另外还将开发架构原型，以点餐系统1.0版 所需架构的可行性和性能。

## **7、迭代任务**

### 7.1 迭代阶段

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **迭代时间段** | **任务** | **产品** | **人员分工** |
| 第3—5周  （第一次迭代） | 完成软件基本框架，实现商家端的管理餐桌，添加菜品，管理房间，用户端的登录点餐，呼叫前台功能 | 点餐系统1.0版 | 朱志鑫 计划、编码  邵长旭 制作、数据库  刘犇 收集材料，编码 |
| 第5—8周  (第二次迭代) | 实现商家端的设置，结账，查看评价，用户端的连接wifi，结账，评价，催单功能。 | 点餐系统2.0版 | 朱志鑫 计划、编码  邵长旭 制作、数据库  刘犇 收集材料，编码 |

### 

### 7.2 迭代细分

### 第一次迭代细分：

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **任务** | **开始日期** | **结束日期** | **可交付工件** | **负责人** |
| 第一次迭代阶段会议 | 2017.11.02 | 2017.11.04 | 详细迭代计划文档 | 全体成员 |
| 确定系统架构 | 2017.11.05 | 2017.11.05 | 系统架构模型 | 全体成员 |
| 初步的用户界面原型和风格指南 | 2017.11.07 | 2017.11.10 | 商家端的原始界面草图 | 全体成员 |
| 创建、复审并批准初步的用户界面原型 | 2017.11.12 | 2017.11.14 | 商家端界面设计 | 全体成员 |
| 编写测试用例 | 2017.11.18 | 2017.11.19 | 测试用例文档 | 全体成员 |
| 数据库设计 | 2017.11.20 | 2017.11.21 | 可操作的数据库 | 邵长旭 |
| 实现商家对房间的管理 | 2017．11.22 | 2017.11．24 | 房间管理模块 | 全体成员 |
| 实现商家对餐桌的管理 | 2017．11.24 | 2017.11.25 | 餐桌管理模块 | 全体成员 |
| 实现商家对菜品的管理 | 2017．11.25 | 2017.11.26 | 菜品管理模块 | 全体成员 |
| 实现用户登录 | 2017．11.27 | 2017.11.27 | 用户登录模块 | 全体成员 |
| 实现用户呼叫前台，点餐 | 2017．11.27 | 2017.12.02 | 用户呼叫前台，点餐模块 | 全体成员 |
| 发布点餐系统1.0版 | 2017．12.03 | 2017.12.04 | 点餐系统1.0版 | 全体成员 |

## 8.人员配备

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **姓　名** | **性别** | **在本项目中承担的工作** |
| 邵长旭 | 男 | 计划、编码、数据库 |
| 朱志鑫 | 男 | 计划、编码 |
| 刘犇 | 男 | 收集材料、计划、编码 |

## 9、系统边界

商家端系统

客户

商家

登陆

客户端系统

点餐

链接Wifi

评价

催单

呼叫前台

管理预订餐桌

添加菜品

创建房间

设置

结账

客户端：

* 获取桌号和验证码
* 点餐，获取商家端所有上线餐品
* 提交订单
* 催单（给商家发催单消息）
* 连接商家wifi
* 与前台对话
* 对就餐进行评价
* 就餐完毕，离桌
* 创建房间时生成
* 对餐品可修改，告罄或因其他原因无法售卖，则将该餐品下线
* 查看餐桌信息时，显示点餐账单
* 实时监听是否催单，及时处理
* 将wifi设置在本店信息的表里，便于顾客加载
* 与顾客实现实时对话
* 显示所有顾客的评价信息
* 结账后，清楚该桌所有的对话信息，催单信息，点餐信息

商家端：

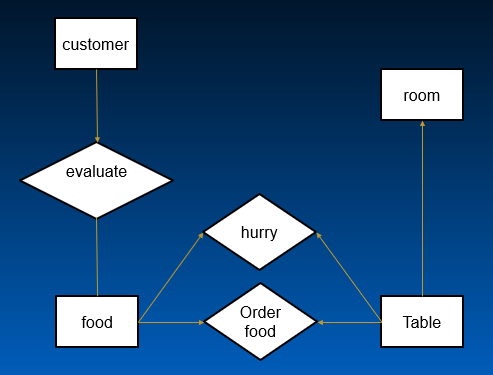
## 10、ER图

实体：

联系：

属性：

公交管理信息系统中的实体可以定义顾客，食品，房间，桌子和他们之间的联系，评价，订单，催单的联系，系统整体的E-R图如下所示：



## 11、评估标准

此迭代的主要目的是完成所选系统边界图中商家和用户的部分的分析设计与实现，并开发出一个部分功能可用的点餐系统1.0版。