潍坊科技学院 本科生毕业设计（论文）开题报告

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学院 | 智能制造学院 | 专业 | 计算机科学与技术 | 班级 | 一班 |
| 姓名 |  | 学号 |  | 指导教师 | 侯凤霞 |
| 设计（论文）  题 目 | 基于Vue框架的电子商城购物平台的设计与开发 | | | | |
| 1. **选题的目的和意义**   自从微信推出了微信小程序，微信小程序就迅速的普及在各个行业当中，许许多多的app应用被简化成了小程序这一便捷的功能推出。同时根据小程序的特性推出了各种独具匠心的应用，相对于传统的app来说，小程序确实能够大大的降低开发的成本和难度，但也意味着需要掌握整个微信小程序的各种接口功能、应用场景等相关技术点。  本电子商城购物平台微信小程序推出的目的是为了让用户购买电子产品能更方便省时，让商家降低成本提高效益，对于电子商城购物平台微信小程序相对于以往的购物销售方式的创新在于它的完全自助性，其表现在于：1、用户通过微信app可以随时随地的使用小程序进行查询所需电子产品； 2、用户可以直接通过小程序进行支付、购买所需电子产品；3、用户可以在小程序上看到自己已购买的商品，从这些小程序所带来的创新用户可以体验到从选择到结账都可以快速完成，这将大大提高用户的购物体验。 | | | | | |
| 1. **国内外研究现状，拟解决的关键问题和创新点**   自从2017年1月9日，微信上线微信小程序以来，基于微信海量的用户量以及小程序这种轻量化的特点，使得小程序在餐饮、物流、电商等领域得到了迅速的发展，微信小程序的推出也带动了整个应用开发行业的升级。基于微信的整个生态圈而推出的微信小程序，不仅能够连接线上线下，还能利用微信生态当中的微信公众号与之相关联，在支付方面也直接关联上了微信本身的微信支付以及微信绑定的银行卡。这也就使得微信小程序是一个革命性的诞生，其将每个独立的app端都能装进微信这个app当中，并利用微信的整个生态圈，给用户提供了极大的便利以及高效的生活出行方式。微信是中国网民用户人数最多、最经常使用的“连接型”APP，除了即时通信外，其衍生出来的社交服务朋友圈、信息阅读、服务订阅号以及微信支付等已经高频度、深层次地渗透进了网民日常生活。Web1.0时代将网络信息资源连接成了一个巨大的资源信息网，人们通过浏览网站来获取信息。Web2.0是信息交互平台，是基于社交以广大的互联网用户为主体，允许个人通过网络技术创建信息生成内容。那么现在微信小程序的出现，也代表着Web3.0时代实现了实体设备的连接、人与人的连接、人与物的连接、人与环境的连接，并开始迈向虚拟与现实、线上与线下的高连接阶段，连接将变成“Anytime、 Anywhere、Anyway”，无处不在的连接构成了将来的数据网络，真正满足用户的个性化和全方位的需求。  从根本上说，微信小程序的出现带来了互联网的新的浪潮，迎来了新的革命。虽微信小程序简洁且高效，但其还存在着功能无法实现全面性的展开，用户需要自己去发现该小程序以及商家的推广应用。小程序关联着微信整个生态圈，它带给用户的体验将会是更加省时、省事、省力的，它诠释了商业应该存在于无形、在合适的时候自动响应以满足或主动激发用户需求的理念。  本次开发的基于微信小程序的电子商城购物平台相对于传统的APP脱离了平台的限制，只要完成开发即可在Android端和IOS端都可以访问，将传统购物模式改进成了基于微信的小程序的移动购物模式，让用户通过微信平台可随时随地的进行单子产品的购买，也可以提高商家的销售量，对商家的发展具有很大的帮助。 | | | | | |
| **三、研究的可行性分析**  1、技术可行性  技术可行性是指学习的技术是否能够完成本项目，如果团队本身没有相关的技术储备，而又能够迅速掌握此类技术，那项目应该达不到我们的设计要求。本电子商城购物平台基于微信小程序开发，系统采用WXML 、WXS、JS小程序编写语言、MYSQL数据库等技术进行开发设计，作为计算机专业学生，在学校期间就接触到许多关于编程方面的知识，当然也包括各种编程软件，对他们的了解度也比较系统，所以技术开发上面还是有一定把握。  2、经济可行性  项目需要考虑花费问题，我们必须考虑系统开发中所有的花费进行计算，我们要考虑到系统需不需要太大的资金。所以开发这个程序软件并不会涉及到经济上面的开销，在开发软件的选择上也不会额外付费安装软件，在开发软件的官网上面就可以下载需要的软件，并根据提示的安装步骤安装软件到自己的电脑上面。因此，该项目的实施在经济上完全可行。  3、操作可行性  操作可行性主要是针对系统用户而言，一个系统再完美，技术再先进，用户不去使用，或者用户根本不会使用，该系统存在的价值也是不大的。本电子商城购物平台具有易操作、易管理、交互性好的特点，在操作上是非常简单的，所以从用户的角度而言，没有任何学习成本，因此，操作上是可行性的。 | | | | | |
| **四、研究思路和研究方法**  1.研究技术路线  该系统是基于微信小程序的电子商城购物平台，系统小程序端采用微信开发平台提供的开发工具开发，XHTML，WXSS，js和一些微信小程序中的api，服务器端使用Java作为后台开发语言、MySQL作为数据库管理系统。  2.研究方法  （1）完成系统调查，分析整个系统的业务流程，根据每个模块的功能实现需求分析。  （2）进行系统总体设计。  （3）数据库设计  a.建立概念模型，并用E-R图描述；  b.将概念模型转换成关系模式，进行实体与联系的描述  c.数据库结构的详细设计  （4）系统实现  本系统采用微信开发者工具、Java语言进行开发设计；数据库选择MYSQL数据库。运用图形界面、核心代码及相应的说明文字解析系统重要模块的实现过程和结果。  （5）系统测试  结合软件工程中的测试方法，设计相应的测试用例，对系统进行简单测试。  3.要解决的关键问题  （1）对数据库知识了解不足，所以对数据库设计可能存在困难。  （2）后台数据库要设计多张表，这些表的每一个字段的定义、类型的定义，涉及到表与表之间如何更好的关联等一系列的问题。  （3）权限问题：所有的用户都是以唯一的ID登录，登录成功后进行相关操作，为了确保数据的安全性就必须对用户的权限进行管理等。  为解决上面的问题，主要寻求指导老师的帮助，多听取老师意见，通过网上论坛、使用搜索引擎查阅资料等方式解决的。 | | | | | |
| 1. **预期成果形式描述**   （1）实现一个完整的基于微信小程序的电子商城购物平台的设计与实现，可以运行演示。  （2）预计本系统的页面完整，页面所有文字和图片无漏字、错字、重叠不显示的现象，页面所有链接和按钮都能够跳转和使用。系统所有功能满足需求分析，功能正常运行。  （3）用户登录、退出功能都能正常运行成功。  （4）满足了不同权限的用户功能需求，用户在微信客户端可查看商品信息、支付购买商品、管理个人订单等，管理员可在后台进行信息的管理。 | | | | | |
| 1. **指导教师意见**   开题报告符合要求  指导教师：  年月日 | | | | | |
| **七、二级学院意见**  二级学院：  2020/4/3 | | | | | |