

# 软工Sprint1



小组成员：何逸沣，张亚琪，朱子奕，袁书起，王宇杰

# 目录

## CATALOGUE

1

Architecture  
Design

2

UI Design

3

Retrospective

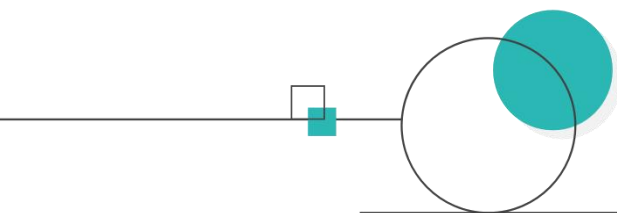
4

Demo

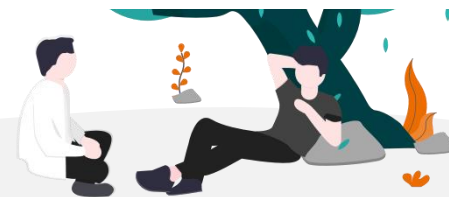
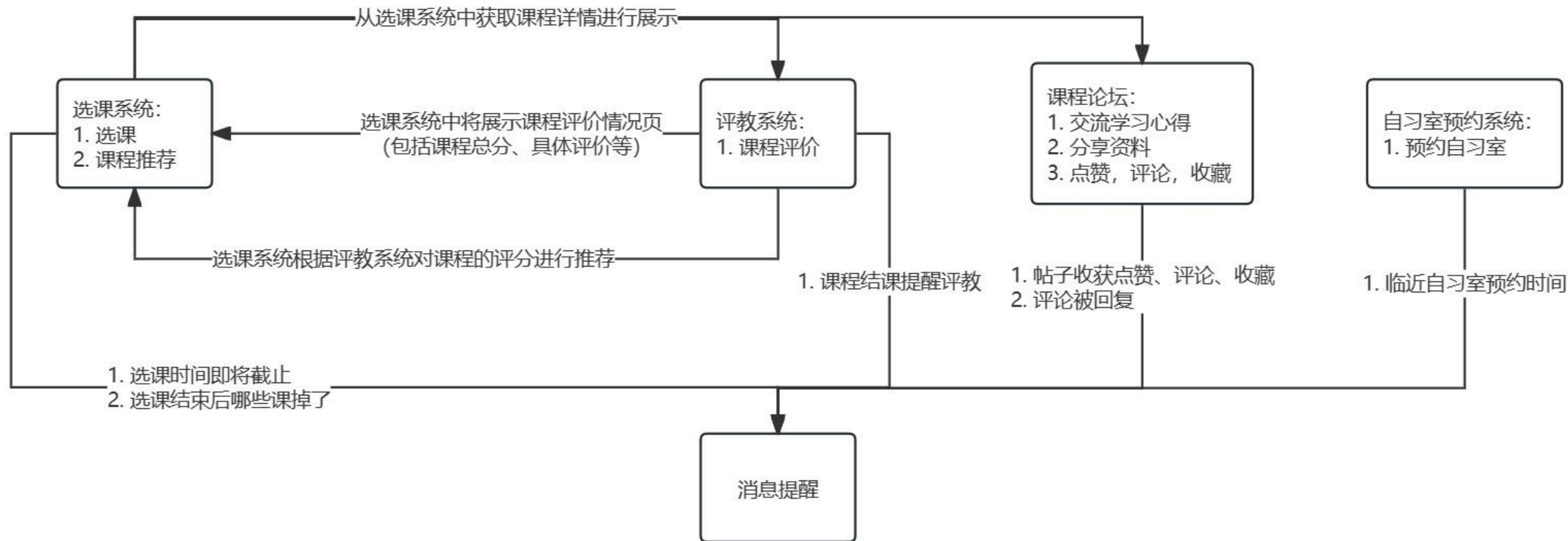




# Architecture Design



# Architectural Design



# Architectural Design

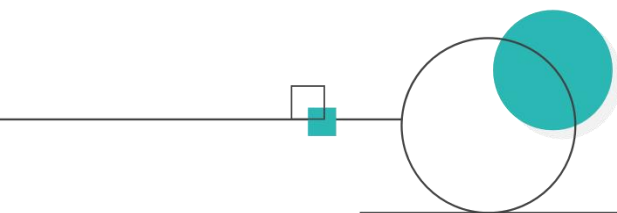
- 系统主要分为5个component
  - 1. 选课：提供积分选课、课程推荐服务
  - 2. 评教系统：提供课程评价
  - 3. 课程论坛：发布帖子分享学习心得，上传文件分享资料、帖子可点赞，评论，收藏
  - 4. 自习室预约系统：提供预约自习室服务，可见已被预约的时段
  - 5. 消息提醒：汇总以上系统的消息提醒，支持自定义消息提醒（待办）



# Architectural Design

- 系统交互：
  - 1. 选课系统中将展示课程评价情况页(包括课程总分、具体评价等)
  - 2. 选课系统根据评教系统对课程的评分进行推荐
  - 3. 评教系统和课程论坛从选课系统中获取课程详情进行展示
  - 4. 以下场景将会进行消息提醒：
    - 1. 选课系统中选课时间即将截止、选课结束后哪些课掉了
    - 2. 评教系统中课程结课提醒评教
    - 3. 论坛系统中帖子收获点赞、评论、收藏或评论被回复
    - 4. 预约系统中临近自习室预约时间提醒用户
    - 5. 自定义提醒（待办）





# 布局设计

侧边栏

□ 首页

○ 选课

□ 我要选课

— — —

☆ 评教

△ 论坛

◇ 预约

□ ← 收缩

首页 ×

评教

论坛

» 中/EN





# 主体部分-首页

姓名

学号

今日课程	
软工 10:20	一科报告厅
——	——
——	——

2021202220232024

消息提醒.

选课  
评教  
论坛  
预约  
待办

## 主体部分-选课系统

课程名称		开设部门	
------	--	------	--

查询

已选学分: 0

剩余分数: 100

<div> <div>已选</div> <div>通识必修</div> <div>通识选修</div> <div>培养方案内课程</div> </div>								
类型	名称	代码	学分	学时	部门	信息	容量/已选	Operations
								<div></div> <div>ADD</div>
								<div></div> <div>ADD</div>
								<div></div> <div>ADD</div>

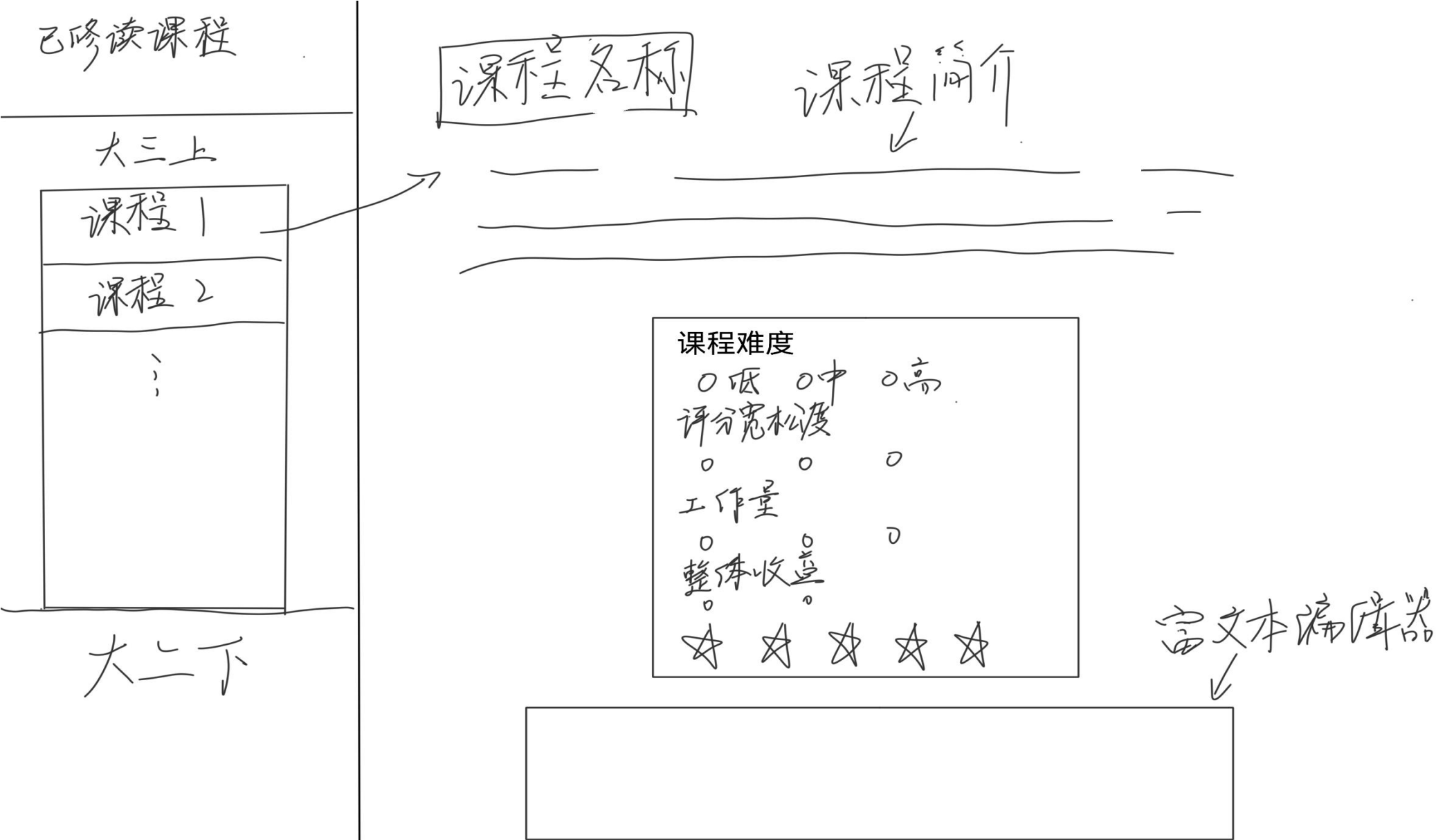
Total/ xx

100/page v

< 1 2 3 4 >
Go to 

4

# 主体部分-评教系统



# 主体部分-课程论坛

<div>帖子</div> <div>排序 点赞最多 学期 全部 课程 全部 共8条点评 写帖子</div>		2023秋 2022秋
<div>匿名用户 2023年12月29日 11:51</div> <div>分享课程材料</div> <div>政: ~~~~~</div> <div>大学物理 2023秋 张小红</div> <div>0 0 1</div>		李军学
		2023秋 2022秋
		吴留锁
		2023秋 2022秋
		李军学
		2023秋 2022秋
		吴留锁
		2023秋 2022秋
<div>匿名用户 2023年12月29日 11:51</div> <div>大学物理选谁的课</div> <div>政: ~~~~~</div> <div>大学物理 2023秋</div> <div>0 0 1</div>		鲁大为
		2022秋
		赵悦
		2024春
<div>匿名用户 2023年12月29日 11:51</div>		刘松
		2024春

# 主体部分-自习室预约系统

一丹

琳恩

涵泳

2024-04-15

规格

搜索

提交预定到预定成功

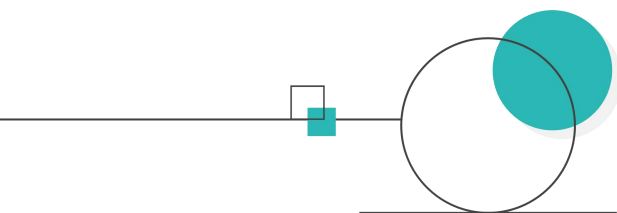
活动中

活动结束

会议室	操作	
一丹 310	预定	
一丹 312	预定	
琳恩 108	预定	
琳恩 109	预定	
涵泳 108	预定	



# Retrospective



# Retrospective

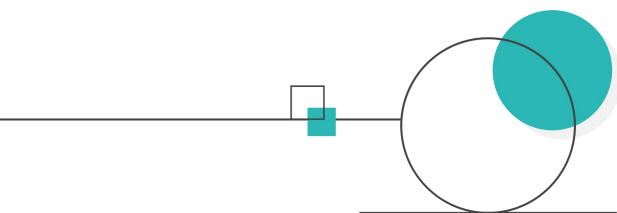
**1. 定期meeting**我们原计划的执行情况并不理想，一方面是因为团队成员都是第一次开发web项目，需要一定时间来熟悉框架和进行前后端的协同配合。另一方面大家在推进项目上都有点拖，团队里没有pusher，为了解决这个问题，我们决定定期meeting，确保每个人都清楚自己的任务和截止日期。这样能更好地同步和推进进度。

**2. API接口文档**在Sprint 1中，我们意识到API文档的重要性。早点定下来，能让前端和后端的工作更加顺畅。否则经常导致互相等待。


**3. 前端部分代码重用**前端部分中其实有许多代码是类似的（如网络请求），团队中一个人搞好其他人就可以照着逻辑写了，也有利于保持代码结构的统一性。多阅读队友的代码。相应地代码也要有足够的注释，减小队友阅读难度



# 4 Demo








## ZZQ0301

 10210001




.....





 点击按钮进行验证



signIn



10210001

2023

2021

2022

2024

	Date	Name
选课	2016-05-02	王小虎
评教	2016-05-04	王小虎
课程论坛	2016-05-01	王小虎
自习室预约	2016-05-03	王小虎
自定义		

我要选课 ×

课程名称

开设部门

查询

已选学分: 0

剩余分数: 100

- 全部
- 通识必修
- 通识选修
- 培养方案内课程

课程类型	课程名称	课程代码	学分	学时	课程部门	课程信息	容量/已选	Operations
专业必修课	数据结构	CS101	4	64	计算机科学	张三; A101; { "days": ["Monday", "Wednesday", "Friday"], "times": ["09:00", "10:00", "11:00"] }	100; 0	<div></div> <div>Add</div>
专业必修课	电路原理	EE200	4	64	电子工程	李四; B202; { "days": ["Tuesday", "Thursday"], "times": ["12:00", "13:00"] }	100; 0	<div></div> <div>Add</div>

**简介：**《原神》是由上海米哈游网络科技股份有限公司制作发行的一款开放世界冒险游戏，于2017年1月底立项 [27]，原初测试于2019年6月21日开启 [1]，再临测试于2020年3月19日开启，启程测试于2020年6月11日开启 [2]，PC版技术性开放测试于9月15日开启，公测于2020年9月28日开启 [3]。在数据方面，同在官方服务器的情况下，iOS、PC、Android平台之间的账号数据互通，玩家可以在同一账号下切换设备。游戏发生在一个被称作“提瓦特大陆”的幻想世界，在这里，被神选中的人将被授予“神之眼”，导引元素之力。玩家将扮演一位名为“旅行者”的神秘角色，在自由的旅行中邂逅性格各异、能力独特的同伴们，和他们一起击败强敌，找回失散的亲人——同时，逐步发掘“原神”的真相

课程难度

☒ 低 ☐ 中 ☐ 高

评分宽松度

☒ 低 ☐ 中 ☐ 高

工作量

☒ 低 ☐ 中 ☐ 高

整体收益

☒ 低 ☐ 中 ☐ 高

总体评价

☆☆☆☆☆

留言

Please input

提交



感谢  
您的观看和收听

---