

**信息与软件工程学院**

**项目报告**

课程名称： 程序设计项目实践（PBLF）

学 期： 2023-2024第1学期

项目名称： 游戏商城比价系统

授课教师： 吴佳

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 学号 | 姓名 |
| 1（组长） | 2023090909012 | 雷昊 |
| 2 | 2023090909024 | 陈俊宇 |
| 3 | 2023090909022 | 詹正祺 |
| 4 | 2023090909018 | 刘卓函 |
| 5 |  |  |

目录

[1 项目简介 3](#_Toc150185767)

[1.1 考核方式 3](#_Toc150185768)

[1.2 项目题目及内容简介 3](#_Toc150185769)

[1.3 项目组成员与分工 3](#_Toc150185770)

[2 需求分析 4](#_Toc150185771)

[2.1 选题的依据 4](#_Toc150185772)

[2.2 功能需求 4](#_Toc150185773)

[3 系统设计 5](#_Toc150185774)

[3.1 总体设计 5](#_Toc150185775)

[3.2 模块设计 5](#_Toc150185776)

[4 系统实现 7](#_Toc150185777)

[4.1 主函数 7](#_Toc150185778)

[4.2 其他函数 7](#_Toc150185779)

[5 测试 8](#_Toc150185780)

[6 总结 9](#_Toc150185781)

[姓名-学号 9](#_Toc150185782)

# 1 项目简介

## 1.1 考核方式

总成绩 = 项目和项目文档成绩(40%) + 汇报幻灯片成绩(20%)

+ 表达能力(20%) + 团队合作(20%)

## 1.2 项目题目及内容简介

## 1.3 项目组成员与分工

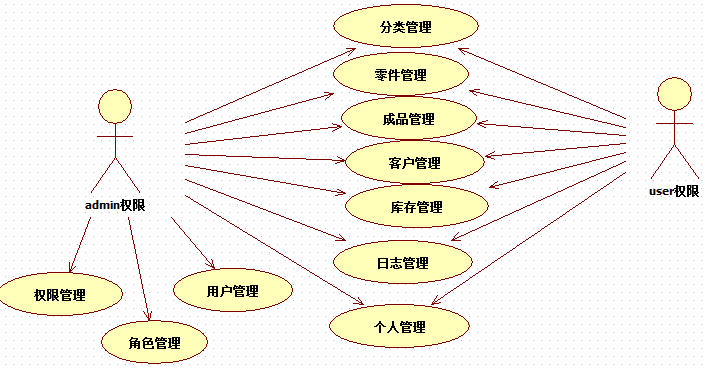
# 2 需求分析

## 2.1 选题的依据

## 2.2 功能需求

使用UML用例图说明系统功能

示例：



# 3 系统设计

## 3.1 总体设计

销售管理

主

界

面

显

示

功

能

选

择

销

售

管

理

信

息

输

入

销

售

管

理

信

息

修

改

销

售

管

理

信

息

查

询

销

售

管

理

信

息

导

入

销

售

管

理

信

息

导

出

销

售

管

理

信

息

删

除

图3-1

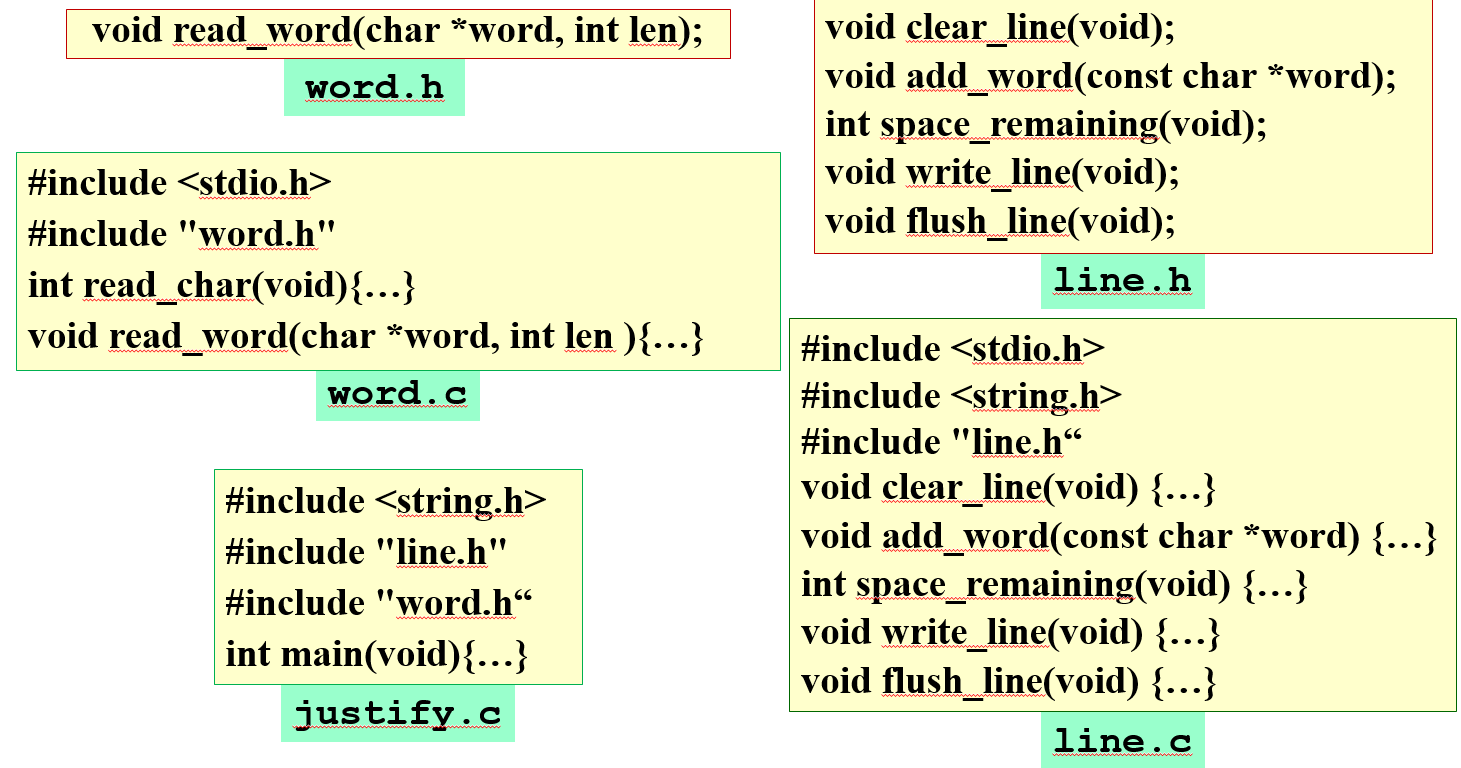
类似的功能模块框图

## 3.2 模块设计

可以包括以下内容：

给出多个文件之间的关系

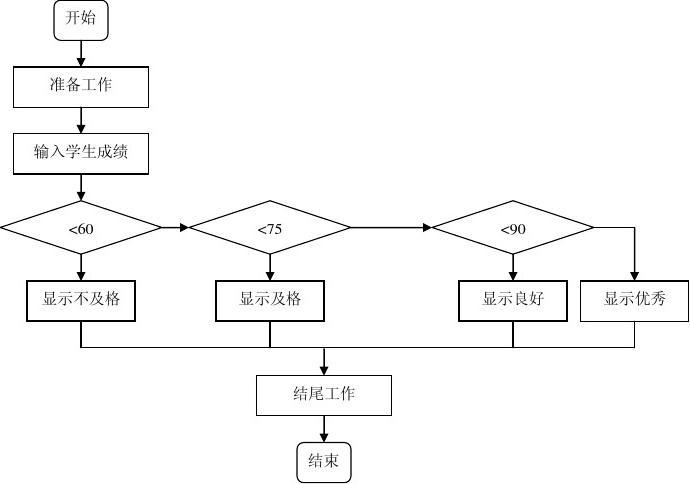
给出文件包含的函数原型



# 4 系统实现

## 4.1 主函数

用程序流程图说明实现思路



关键代码分析

## 4.2 其他函数

# 5 测试

# 6 总结

## 姓名-学号

你的总结

学到了什么？

痛点和难点

自己的贡献

如何与他人合作？