

|  |
| --- |
| 系统设计与实现计划 |
| 软件工程系列课程教学辅助网站 |
| 版本<1.0> |

|  |
| --- |
| 组长：童威男 组员：黄栋材、冯涛、徐鹏、陈泓见  2018-1-17 |

文档修改历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 作者 | 日期 | 版本 | 内容 |
| 冯涛 | 1月17日 | 1.0 | 系统设计与实现计划正式版 |
|  |  |  |  |

目录

[1. 引言 3](#_Toc504031149)

[1.1 标识 3](#_Toc504031150)

[1.2 背景 4](#_Toc504031151)

[1.2.1 概述 4](#_Toc504031152)

[1.2.2 项目名称 4](#_Toc504031153)

[1.2.3 项目委托单位 4](#_Toc504031154)

[1.2.4 项目的用户 4](#_Toc504031155)

[1.2.5 任务提出者 4](#_Toc504031156)

[1.2.6 项目主要承担部门 4](#_Toc504031157)

[1.2.7 项目建设背景 4](#_Toc504031158)

[1.3 文档概述 5](#_Toc504031159)

[2 项目概述 5](#_Toc504031160)

[2.1 工作内容 5](#_Toc504031161)

[2.2产品 5](#_Toc504031162)

[2.2.1 程序 5](#_Toc504031163)

[2.2.2 文档 5](#_Toc504031164)

[2.3 验收标准 5](#_Toc504031165)

[2.3.1 验收方式 5](#_Toc504031166)

[2.4 系统运行环境 5](#_Toc504031167)

[2.4.1 运行 5](#_Toc504031168)

[2.4.2 开发 5](#_Toc504031169)

[2.4.3 环境 6](#_Toc504031170)

[3 时间管理计划 6](#_Toc504031171)

[3.1 WBS 6](#_Toc504031172)

[3.2 OBS 6](#_Toc504031173)

[4. 范围管理计划 6](#_Toc504031174)

[4.1 计划目标 6](#_Toc504031175)

[5. 质量管理计划 6](#_Toc504031176)

[5.1 设计 6](#_Toc504031177)

[5.2 开发 6](#_Toc504031178)

[5.3 收尾 7](#_Toc504031179)

# 1. 引言

## 1.1 标识

[标识号]：SDP-\*\*\*（\*为数字）

[标题]：系统设计与实现计划

[缩略词]：SDP

[版本号]：0.1

[发行号]：1.0

## 1.2 背景

### 1.2.1 概述

为了让学生能够获得最多的资料，使学生及时的了解世界需求工程的最新动态，以及学生和教师的有效地沟通，提出了这么一个设想；作为学生需要一个与教师及同学之间相互交流，及获取资料的平台；还有一些同学并没有选这几门课，但是也想了解项目管理，需求工程，统一建模的相关知识，以备到时决定该选不选这门课程。通过这三方提出的需求考虑，我们构思出一个软件工程教学、学习、交流的网站。

### 1.2.2 项目名称

软件工程系列课程教学辅助网站

### 1.2.3 项目委托单位

浙江大学城市学院软件工程专业教学组

### 1.2.4 项目的用户

用户范围：浙江大学城市学院

用户群体：软件工程专业学生、教师；非软件学院但对课程感兴趣的学生

### 1.2.5 任务提出者

杨枨、侯宏伦教授

### 1.2.6 项目主要承担部门

G24小组

### 1.2.7 项目建设背景

21世纪是以网络的全面深入运用为特征的世纪。网络环境下的教育不仅是教育信息化的必然产物，也是教育改革发展的必然走向。通过因特网或其他数字化内容进行学习交流与教学的活动即网络化学习（e-learning），可以充分利用现代信息技术所提供的、具有全新沟通机制与丰富资源的学习环境，实现一种全新的学习交流方式；这种学习交流方式将改变传统教学中教师的作用和师生之间的关系，从而根本改变教学结构和教育本质。美国教育部2000年12月向国会递交的"国家教育技术计划"中打算以网络化学习作为提高年青一代"21世纪能力素质"的根本措施。技术的教育应用成为教育改革和人才培养的重要途径之一。

在这一大背景下教学、学习、交流网站应运而生。超文本特性可实现对教学信息最有效的组织与管理。网络化的学习有利于充分实现交互与共享，有利于激发学生的学习兴趣和充分体现学习主体作用，有利于培养学习者的信息素养和信息能力。另一方面教师利用教学、学习、交流网站可以充分发挥网络特性，对学生，教学进行更为有效的管理，同时也有了更为便利的信息发布手段。

## 1.3 文档概述

本文档主要分析和计划如何获取、确认和评审项目需求过程，其中包括时间管理计划、范围管理计划、成本管理计划、质量管理计划、沟通管理计划和配置系统管理计划等。

# 2 项目概述

## 2.1 工作内容

根据已经确定完成的项目需求，进行对整个系统的设计系统并编码实现。同时在整个过程中对时间、范围、成本、质量进行管理控制。

## 2.2产品

### 2.2.1 程序

|  |  |
| --- | --- |
| 名称 | 软件工程系列课程教学辅助网站 |
| 所用编程语言 | JAVA/JavaEE |
| 存储形式 | MySQL |

### 2.2.2 文档

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **编号** | **文档名称** | **形式** | **介质** |
| 1 | 设计实现计划 | 文档 | 电子、纸质 |
| 2 | 总结报告 | 文档 | 电子、纸质 |

## 2.3 验收标准

### 2.3.1 验收方式

* 验收最终提交的产品是否符合客户需求，并通过测试

## 2.4 系统运行环境

### 2.4.1 运行

CentOS【注释1】

### 2.4.2 开发

Sublime Text3【注释2】

Eclipse

### 2.4.3 环境

配置网站主要根据服务器的性能作为本系统的源环境

# 3 时间管理计划

## 3.1 WBS

详情见WBS文件

## 3.2 OBS

详情见OBS文件

# 4. 范围管理计划

## 4.1 计划目标

1. 根据用户需求以及界面原型进行设计
2. 根据用例图以及设计对各个功能进行开发
3. 测试计划
4. 根据需求文档对已开发功能进行测试
5. 客户确认
6. 安装部署计划
7. 维护计划

# 5. 质量管理计划

## 5.1 设计

1 根据已经确认的用户需求以及确定完成的界面原型，对话框图，用例图对整体软件进行设计

2 根据用例图细分功能点逐个设计

## 5.2 开发

1 根据已经提交的设计文件以及用例图进行开发

2 结队编程，边开发边根据用例进行测试

3 每开发完一个功能点，对该功能进行测试核实

## 5.3 收尾

1 整体设计，开发结束，根据测试计划进行测试，并进行初步的集成测试

2 客户进行确认