西安邮电大学本科毕业设计（论文）开题报告

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号 | 04123036 | 姓名 | 李轩 | 导师 | 余浚 |
| 题目 | 校内勤工俭学发布系统 | | | | |
| 选题目的（为什么选该课题）  在大学生活中，勤工俭学是每一个大学普遍存在的一个现象，部门同学可以利用课外空闲的时间寻找一份合适的工作，不仅可以通过工作锻炼自己，还可以赚取一定的工资来减轻父母的压力。然而大部门学校的勤工俭学管理部门还是通过传统的口耳相传的方式来发布工作并进行一些相应的管理，这种方法不仅古老，更不利于需要工作的学生第一时间找到合适的工作。根据此环境，目前我们要完成的项目就是完成一套科学化、专业化的管理学校勤工俭学的系统。让需要打工的学生第一时间找到自己心仪地工作，让勤工俭学的工作人员随时掌握目前学校的工作安排情况。在这个网络日益发展的web2.0时代,网上发布并查找信息已经成为最简单方便的方式，只需要坐在家里就可以清清楚楚地知道自己所需要的工作或者管理自己的业务工作。这个系统在以后应该会得到广泛的应用并日臻完善。身为计算机院的学生，我们应该学以致用，完成一款完善的勤工俭学管理系统。让学生第一时间找到自己心仪的工作，并且随时查看自己个人的信息、工作、工资等情况。让老师能在第一时间发布需要人员的工作岗位，随时掌握各个岗位负责学生的情况，以及工资的统计及发放。基于WEB的校内勤工俭学系统的就是该管理系统的实现过程，不但能锻炼学生编程能力，以及业务设计处理能力和实际动手能力，更具有一定的实用价值。 | | | | | |
| 前期基础（已学课程、掌握的工具，资料积累、软硬件条件等）  已学课程：计算机导论与C基础、网页设计、数据库原理及应用A、数据结构A、算法设计与分析A  掌握的工具：PhpStorm、mysql、apache  硬件条件：Windows 操作系统计算机  参考文献：  [1] Matt Zandstra 著，《深入PHP：面向对象、模式与实践（第3版）》，人民邮电出版社，2011年  [2]姜承尧 著，《MySQL技术内幕:InnoDB存储引擎》， 机械工业出版社， 2013年  [3]Baron 王小东 著，《高性能MySQL》，电子工业出版社，2010年  [4] 李刚 著，《疯狂HTML 5/CSS 3/JavaScript讲义》，电子工业出版社，2012年 | | | | | |
| 要解决的问题（做什么）  校内勤工俭学发布系统设计主要研究目标：系统主要分为管理员和用户两大模块，为管理员提供发布勤工俭学工作信息，管理学生工作等所有相关功能，为用户提供查看工作信息，管理个人工作等相关所有功能  校内勤工俭学发布系统设计预期目标   1. 各模块都具有自己独立的功能，对每一种用户都能提供个性化的功能服务 2. 管理员模块可以发布信息，管理工作，查看工作，统计学生工作情况，派发工资等。 3. 学生模块可以查看工作，参加工作，查看个人信息，统计工资等。 4. 游客模块，查看信息，评论工作等。 5. 程序功能设计合理，期望可以投入正常使用   具体实现：  1.前端实现  前端页面  前端页面采用HTML+CSS实现页面效果，并完成大量页面，管理员，用户，游客都有自己独立的页面可进行访问，并使用javascrip语音进行与后台的交互，保证数据的有效实现。  后台实现  后台基于PHP语言开发，利用ThinkPHP框架进行MVC分层架构，完全使用OOP编程模式；数据层使用mysql数据库对数据进行管理，并在合适处进行一定的优化以便提升查询速度，减轻服务器压力。 | | | | | |
| 工作思路和方案（怎么做）  首先，拿到资料进行研究并与老师商量系统的需求，理清所有的需求，写成需求文档。然后合作整理数据库的思路，记录基本的表和基本表之间的关系，用powerdesigner并进行表字段的记录和表之间关系的连接，然后生成数据库的设计，最后在用mysql建立数据库；然后搭建框架将每个需求都用逻辑代码来进行实现并校验健壮性，并与数据库连接进行数据处理；最后设计UI界面和前端页面。  1.收集相关的资料。  Web程序开发框架，推荐算法设计相关资料。  2.根据收集到的资料进行分析和书面统计，并勾勒出大概的内容。  管理系统的需求分析，及系统框架的设计，数据流向设计，推荐算法的选择  设计及整合方式。  3.根据书面分析的结果建立数据库并建立相应的数据表以及在这些数据表中  填写适当的记录以供开发测试。  4.设计并实现勤工俭学发布系统前端页面，以辅助后台逻辑设计，及逻辑视图的返  回。  5.编写后台程序代码，将所有页面按照设计的框架及逻辑连接起来，并实现该  系统中应该具有的所有功能，以至于整个系统的初步完成。  6.对系统已初步完成的功能进行组合测试；加入大量测试数据，对发布管理系统  效果进行测试，并完成bug修补。  7.对所有的页面进行适当的调整和修饰，使之看起来更加美观和合理，以便于整体效果更加完美，交互设计更加科学，用户界面更加友好。  8.系统的最终实现。 | | | | | |
| 指导教师意见  签字 年 月 日 | | | | | |