

系统设计说明书

"橙汁"软件系统



所属学校: __福州大学至诚学院_

团队名称: Happy tree friends

接手团队:______PlanB

指导老师: ______张栋__

项目时间: 2020-2021 第二学期

版本说明:

版本号	提交人	修改时间	修改内容
V0.1	马骏	2020/4/13	设定说明书大体框 架
V0.2	马骏、蔡泽华、朱紫阳、 王力杰	2020/4/14	完善系统设计说明 书的内容
V0.3	蔡泽华、林涛	2020/4/15	添补系统构思
V0.4	林涛	2020/4/20	添加系统接口部分
V0.5	朱紫阳	2020/4/20	添加封面,目录规范页码页脚。细调整图表的大小和位置
V0.6	陈家炜	2020/4/20	文档检验、文档标 准化、文档复查、 图篇、图表标注、 页面修改
V0.7	马鑫	2021/5/5	更改系统设计说明 书
V0.8	刘启麟	2021/5/8	修改 UML 设计图

目录

1.1 編写目的	第一章 引言	1
1. 3 预期读者 1. 4 术语说明 1. 5 参考资料 第二章 总体设计 2. 1 概述 2. 1. 1 功能描述 2. 1. 2 运行环境 2. 1. 3 开发环境 2. 2 系统总体结构和软件技术 2. 2. 1 系统构思 2. 2. 2 1 系统构思 2. 2. 2 软件框架 2. 2. 2. 1 类图 第三章 UML 设计图 3. 1 系统用例图 3. 2 活动图 3. 3 ER 图 3. 4 数据流图 第四章 系统功能设计 4. 1 基本功能 4. 2 功能展示 4. 3 接口设计 11	1.1 编写目的	1
1. 4 术语说明	1.2 撰写背景	1
1.5参考资料	1.3 预期读者	1
第二章 总体设计 2.1 概述 2.1.1 功能描述 2.1.2 运行环境 2.1.3 开发环境 2.2 系统总体结构和软件技术 2.2.1 系统构思 2.2.2 软件框架 2.2.2 软件框架 2.2.2.1 类图 第三章 UML 设计图 3.1 系统用例图 3.2 活动图 3.3 ER 图 3.4 数据流图 第四章 系统功能设计 4.1 基本功能 4.2 功能展示 4.3 接口设计 4.3 接口设计 11	1.4 术语说明	2
2.1 概述	1.5 参考资料	2
2. 1. 1 功能描述	第二章 总体设计	3
2. 1. 2 运行环境	2.1 概述	3
2.1.3 开发环境	2.1.1 功能描述	3
2. 2 系统总体结构和软件技术 2. 2. 1 系统构思 2. 2. 2 软件框架 2. 2. 2. 1 类图 第三章 UML 设计图 3. 1 系统用例图 3. 2 活动图 3. 2 活动图 3. 3 ER 图 3. 4 数据流图 第四章 系统功能设计 4. 1 基本功能 4. 2 功能展示 4. 3 接口设计 5 五章 系统出错处理设计 10 第五章 系统出错处理设计	2.1.2 运行环境	3
2. 2. 1 系统构思	2.1.3 开发环境	3
2. 2. 2 软件框架	2.2 系统总体结构和软件技术	4
2. 2. 2. 1 类图 第三章 UML 设计图 3. 1 系统用例图 3. 2 活动图 3. 3 ER 图 3. 4 数据流图 第四章 系统功能设计 4. 1 基本功能 4. 2 功能展示 4. 3 接口设计 10 第五章 系统出错处理设计	2.2.1 系统构思	4
第三章 UML 设计图 3.1 系统用例图 3.2 活动图 3.3 ER 图 3.4 数据流图 第四章 系统功能设计 4.1 基本功能 4.2 功能展示 4.3 接口设计 第五章 系统出错处理设计	2.2.2 软件框架	5
3.1 系统用例图 3.2 活动图 3.3 ER 图 3.4 数据流图 5.4 3 基本功能 5.4 3 接口设计 5.4 3 接口设计 5.5 3 5.	2. 2. 2. 1 类图	5
3. 2 活动图	第三章 UML 设计图	6
3.3 ER 图	3.1 系统用例图	6
3. 4 数据流图 9 第四章 系统功能设计 10 4. 1 基本功能 12 4. 2 功能展示 13 4. 3 接口设计 10 第五章 系统出错处理设计 11	3.2 活动图	7
第四章 系统功能设计 10 4. 1 基本功能 10 4. 2 功能展示 11 4. 3 接口设计 10 第五章 系统出错处理设计 11	3.3 ER 图	8
4. 1 基本功能	3.4 数据流图	9
4. 2 功能展示	第四章 系统功能设计	10
4.3 接口设计	4.1 基本功能	10
第五章 系统出错处理设计1	4.2 功能展示	12
	4.3接口设计	16
5.1 系统出错1	第五章 系统出错处理设计	17
	5.1 系统出错	17
5.2 处理方法1	5.2 处理方法	17

第一章 引言

1.1 编写目的

本设计说明书文档包括该项目的背景、目标、建设内容、系统架构、接口、功能模块、部署环境、功能设计等的描述,用于指导该项目的开发与部署,同时本文档也作为系统未来维护或扩展的重要参考技术资料。

1.2 撰写背景

软件名称: 橙汁

开发团队: Happy tree friends

接手团队: PlanB

开发者: 林涛、陈德渠、蔡泽华、张体杰、陈家炜、朱紫阳、王力杰、马

骏

接手者: 王昱翔、马鑫、冯琳、刘启麟、翟怡慧

内容概要:

旨在为至诚学子提供便捷的课表查询,以及成绩查询与考试通知等功能。

1.3 预期读者

用户:了解功能模块和系统性能。

测试人员:对软件进行功能性测试。

开发人员:可以根据本文档了解系统框架构成。

1.4 术语说明

序号	名称	定义
1	Арр	(应用程序,Application 的缩写) 一般 指手机软件
2	Android Studio	谷歌推出的一个 Android 集成开发工具
3	UML	统一建模语言
4	ER 图	提供了表示实体类型、属性和联系的方法,用来描述现实世界的概念模型
5	Jetpack	JetPack是Google推出的一些库的集合, 是 Android 基础支持库 SDK 以外的部分
6	LiveData	一个能够感知生命周期、可观察的数据持有类,它可以以一个更解耦的方式来共享数据
7	Activity	Android组件中最基本也是最为常见用的四大组件之一,提供一个屏幕,用户可以用来交互为了完成某项任务
8	Shared Preferences	Android系统中一种轻量级的数据存储方式

表 1-1 术语说明

1.5 参考资料

- [1] 健康保健知识库系统设定说明书
- [2]《软件工程》第八版 作者: 罗杰 S.普莱斯曼

第二章 总体设计

2.1 概述

2.1.1 功能描述

课表查询: 登录之后, 打开 App 首页即能看到课表

成绩查询: 用户可以在菜单栏选择成绩查询, 即可看到自己的综合成绩

和统考成绩

考试通知: APP 会在考试前通知用户考试时间和地点

2.1.2 运行环境

运行要求: Android5.0 及以上

2.1.3 开发环境

Android Studio

2.2 系统总体结构和软件技术

2.2.1 系统构思

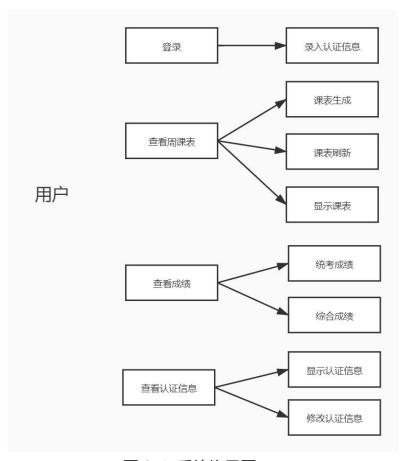


图 2-1 系统构思图

2.2.2 软件框架

2.2.2.1 类图

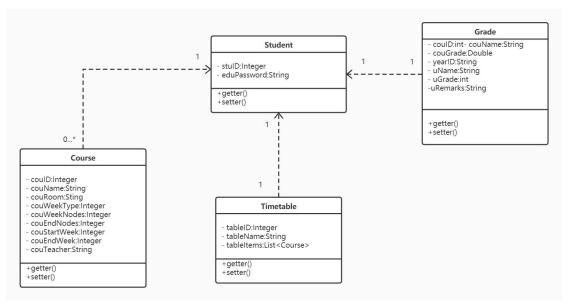


图 2-2 类图

第三章 UML 设计图

3.1 系统用例图

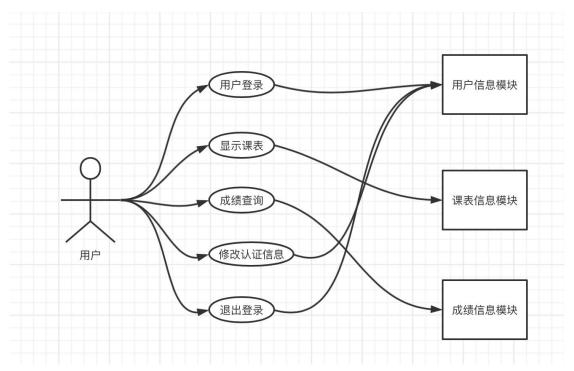


图 3-1 用例图

3.2 活动图

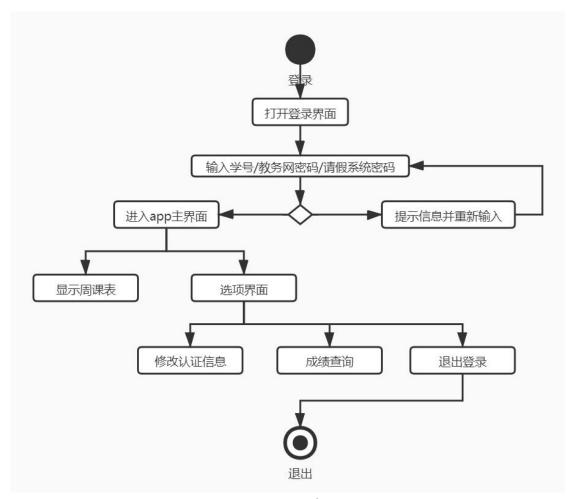


图 3-2 活动图

3.3 ER 图

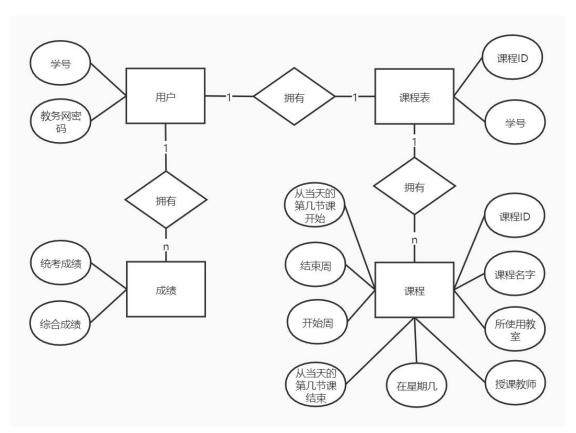


图 3-3 E-R 图

实体	属性		
用户 (学生)	学号,教务网密码,请假系统密码		
成绩表	综合成绩,统考成绩		
课程表	学号,课程号		
课程	课程号,课程名称,使用教室,授课老师,开始周,结束周,具体的日期(星期几),当日授课开始的具体时间,当日结束的具体时间		

实体关系: 用户与签到表为一对一, 用户与课程表为一对一, 课程表与课程为一对多

表 3-1 E-R 表

3.4 数据流图

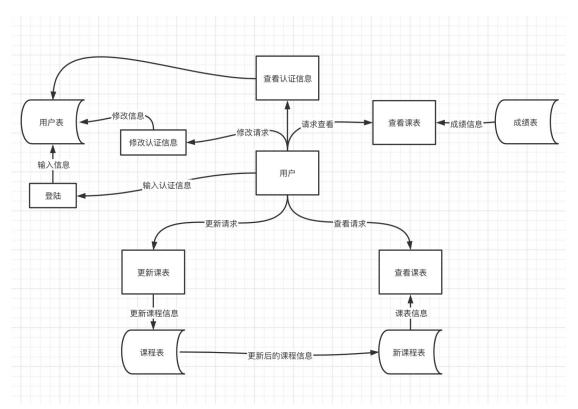


图 3-4 数据流图

第四章 系统功能设计

4.1 基本功能



表 4-1 登录界面功能表

数据表设计:

Name	Code	Data Type	Length	Primary
eduPassword	eduPassword	varchar(20)	20	
leavePassword	leavePassword	varchar(20)	20	
stuID	stuID	int(9)	9	X

表 4-2 用户数据表

stulD: 学生的学号

eduPassword: 教务网密码

leavePassword: 请假系统的密码



表 4-3 侧边功能表

4.2 功能展示



表 4-4 软件主界面

数据表设计:

Name	Code	Data Type	Length	Primary
couID	couID	int		X
couName	couName	varchar(20)	20	
couRoom	couRoom	varchar(20)	20	
couStartNodes	couStartNodes	int		
couEndNodes	couEndNodes	int		
couStartWeek	couStartWeek	int		
couEndWeek	couEndWeek	int		
couTeacher	couTeacher	varchar(10)	10	
couWeek	couWeek	int		
couWeekType	couWeekType	int		

表 4-5 周课表数据表

coulD:每门课程专门的ID

couName: 课程名

couRoom: 本课程所使用的教室

couTeacher: 授课老师

couWeek: 这门课是在星期几上

couWeekType: 单双周的判断

couStartWeek: 这门课程开始于第几周

couEndWeek: 这门课结束于第几周

couStartNodes: 这门课是从当天的第几节课开始

couEndNodes: 这门课是从当天的第几节课结束



表 4-6 班级未签功能表



表 4-7 认证信息修改功能表

4.3 接口设计

由于项目目前使用模拟登陆的方式获取信息,所以暂不使用后端接口,目前主要接口为读取 SQLite 数据库的接口。

序号	功能说明	调用方法	入参	出参	备注
1	封装学生	setStudent	Student 对	无	
	信息对象		象		
2	获取学生	getStudent	无	Student 对象	
	信息对象				
3	删除学生	delStudent	无	无	注销时清
	信息				除用户数
					据
4	封装成绩	setGrade	Grade 对	无	
	信息对象		象		
5	获取成绩	getGrade	无	Grade 对象	
	信息对象				
6	封装课程	setCourse	Course 对	无	
	信息		象		
7	获取课程	getCourseByID	课程 ID	Course 对象	
	信息				
8	删除课程	delCourseByID	课程 ID	无	
	信息				
9	获取课程	getAllCourse	无	List < Course >	获取所有
	对象集合				课程
10	删除所有	delAllCourse	无	无	清除用户
	课程信息				课表信息

表 4-8 接口设计表

第五章 系统出错处理设计

5.1 系统出错

该项目使用 Android Jetpack 组件进行开发,使用 LiveData 存储数据, LiveData 在底层数据库更改时通知视图,对视图的内容进行更新,可以保证 Activity 销毁或者重建时用户数据不丢失,但在系统出错或者手机死机,重启的 情况下,数据会丢失。

5.2 处理方法

使用 SharedPreferences 和 SQLite 数据库实现数据的持久化,可以保证系统出错时或者是手机死机、重启时,数据不会丢失。

该软件会定时刷新用户课表数据,保证课表信息处于最新状态,用户也可以 通过手动刷新的方式,手动刷新课表信息。