1. 首先，软件采用的是原型开发方法。因为火车订票系统需求明确，变化较小。基本方法是在投入大量的人力、物力之前，在限定的时间内，用最经济的方法构造一个系统原型，使用户早期看到未来系统的概貌，在系统原型的实际运行过程中与用户一起发现问题，提出修改意见，不断完善原型，使它逐步满足用户的需求。
2. 在软件开发过程中增进用户与开发人员之间的沟通，启迪和发掘用户的真实需求；

用户在系统开发过程中起主导作用，随时提供现场的第一手资料，帮助开发者认识用户的真正需求。

降低开发风险，更有效地辨认用户需求，减少了开发人员对用户需求的误解，避免了较大偏离情况的发生。

帮助开发人员尽早验证系统架构、关键算法、人机交互等设计方案的有效性。

原型方法不如瀑布方法成熟和便于管理控制。

由于用户的大量参与，也会产生一些新的问题，如原型方法的评估是否完全合理。

原型的开发者在修改过程中，容易偏离原型的目的，使用者在看到原型的功能逐渐完备后，以为原型可以联机使用了，而疏忽了原型对实际环境的适应性及系统的安全性、可靠性等要求，便直接将原型系统转换成最终产品。这种过早交付产品的结构，虽然缩短了系统的开发时间，但损坏了系统的质量，增加了维护代价。