酒店线上预订系统OBSH软件需求规格说明文档

1. 引言

1.1目的

本文档描述了酒店线上预订系统OBSH的功能需求和非功能需求。开发小组的软件系统实现与验证工作都以此文档为依据。

除特殊说明之外，本文档所包含的需求都是高优先级需求。

1.2范围

酒店线上预订系统OBSH是为传统的线下酒店开发的业务系统，开发的目标是帮助酒店处理线上的酒店预订，包括酒店的预订、酒店促销、入住信息处理、客房管理。

通过酒店线上预订系统OBSH的应用，期望为酒店提高酒店工作人员的工作效率、提高营销额和利润、提升酒店知名度、降低运营成本、吸引回头客并提高满意度。

1.3参考文献

1）软件工程与计算（卷二）

2）酒店线上预订系统OBSH用例文档V2.1

1. 总体描述

2.1商品前景

2.1.1背景与机遇

随着工作和生活节奏的加快，人们的差旅出行需要迅速提升，但是传统上的线下酒店预订模式有着很多不方便之处：因为目的地往往是外地，无法全面了解当地的酒店情况，选择范围大大受限，难以选择到最适合的酒店；提前预订的双方都有风险，酒店担心恶意预订，顾客担心酒店不符合预期；执行信用累计制度，防范恶意预订；酒店要及时掌握预订顾客的行程变化也会比较麻烦，需要频繁的长途联系；虽然过去的体验能够给未来带来参考，但是时间一长很多信息就会被遗忘掉，过去的参考作用就受到限制。

为了解决上述问题，方便人们出行中的酒店预订，酒店线上预订系统OBSH因而被要求开发。

2.1.2业务需求

BR1：在系统使用2个月后，酒店工作人员的工作效率提高50%

BR2：在系统使用6个月后，运营成本要降低10%

范围：人力成本和客房维护成本

度量：检查平均员工数量和平均每3000元营业额的酒店客房维护成本

BR3：在系统使用1年后，销售额度要提高30%

最好情况：50%

最可能情况：30%

最坏情况：10%

2.2商品功能

SF1：管理用户信息

SF2：提供会员服务，增加回头率

SF3：制定促销手段，处理闲置客房，吸引客户，增加营业额

SF4：帮助酒店工作人员处理客房的入住和退房信息

SF5：通过评价系统增加客户对酒店的信赖度，吸引客户增加营业额

SF6：与网站管理联合进行促销

SF7：掌握员工变动和授权情况

SF8：帮助酒店工作人员及时了解客房的预订情况，提高工作效率

SF9：处理客房信息

2.3用户特征

|  |  |
| --- | --- |
| 客户 | 任何人都可以注册登录该系统成为客户，客户可以随时修改自己的个人信息、查看指定商圈的酒店，同时也能申请注册VIP或者如果是合作企业的账号可以注册为企业会员来享受折扣优惠。客户可以即时下订单，撤销订单，但会影响自己的信用额度，信用值低于0则无法下订单，此外，客户可以通过向系统运营商充值的方式提高自己的信用值，也可以查看自己信用值变化的详细信息。  由于客户是来源于社会上各式各样的人，对于网络的操作能力各异，所以要求客户使用界面要尽可能简单易懂。 |
| 酒店工作人员 | 酒店的工作人员数由各自酒店决定，但是每一个录入的酒店都只配备一个使用该系统的酒店工作人员，他们每天都要查看一次当日收到的入住订单，以此来准备好线下的接受入住。当酒店的信息需要变更时，酒店工作人员要及时的进行更新（也包括酒店制定的优惠政策），当线上预订客房的客户前来入住时要及时修改客户订单信息。酒店工作人员的计算机操作能力较好。 |
| 网站营销人员 | 网站营销人员需要1~2人，他们需要及时更新网站的优惠政策，为了了解客户对该系统的使用情况，他们需要每日查看一次当日客户的总订单详情，同时对于客户对异常订单以及信用值扣除的申诉，要每日查看一次并及时回复以及决定是否同意申诉的内容。此外当收到客户的充值信息时要及时修改客户的信用值。网站营销人员的计算机操作能力较好。 |
| 网站管理人员 | 需要一个网站管理人员来管理包括客户，酒店，酒店工作人员以及网站营销人员的账户信息，可以进行修改添加，其中酒店和工作人员是一一对应关系，需要先录入酒店再录入酒店工作人员。网站管理人员的计算机操作能力较好。 |

2.4约束

CON1：系统将运行在Window 10操作系统上

CON2：系统不使用Web界面，而是图形界面

CON3：在开发中，开发者要提交软件需求规格说明文档、设计描述文档和测试报告。

CON4：使用分布式部署，要提供各自的应用部署

2.5假设和依赖

AE1：优惠政策中将选择优惠额度最高的进行，网站和酒店的优惠政策不单独计算。

AE2：网络畅通，不会发生故障

### AE3：所有操作任务的完成时间不会超过1个小时，即使用暂停与中断不会超过1个小时

### AE4：地址中的城市和商圈比较固定，事先被预置在系统数据中，且少量修改直接在后台数据中进行，不需要系统提供维护功能

1. 详细需求描述

3.1对外接口需求

3.1.1用户界面

3.1.2硬件接口

3.1.3软件接口

3.1.4通信接口

CI：客户端与服务器使用RMI的方式进行通信。