文档编号：ZHD-XQ-001

密级：仅限长沙牛耳信息技术有限公司内部使用

人事管理系统需求规格说明书

版本：1.0

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **作者** | 全员 | **日期** | 2020-04-08 |
| **审批人** | 谢海鸿 | **日期** | 2020-04-11 |

文档修订信息

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **状态** | **修订人** | **修改日期** | **版本** | **备注** |
| 新创建 | 谢海鸿 | 2020-04-08 | 1.0 |  |
| 编辑功能需求 | 谢海鸿 | 2020-04-11 | 1.0 |  |
| 编辑功能需求 | 何辉 | 2020-04-11 | 1.0 |  |
| 编辑功能需求 | 周怡珊 | 2020-04-11 | 1.0 |  |
| 编辑功能需求 | 龙珊 | 2020-04-11 | 1.0 |  |
| 编辑功能需求 | 陈良吉 | 2020-04-11 | 1.0 |  |
| 修改功能需求 | 谢海鸿 | 2020-04-13 | 1.0 |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

# 一、概述

人事系统有员工管理与分配，任务发布以及任务跟踪，薪资发放，角色授权等模块，对公司内部信息一体化，通过了细粒度的权限控制，各个职位之间分工明确。此系统适用于各大小公司后台人事管理，达到了高可用，可维护性强，可拓展性高等特点，各个职工分工明确，查询效率快，上下级之间的任务发布变得简单。

## 1.1、目的

本文档是利迪技术有限公司在与牛耳文化有限公司的人事管理系统实施合同基础上编制，通过规范软件项目承担单位的开发过程达到提高软件质量，降低维护成本的目的。本文档的编写为下阶段的设计、开发提供依据，为项目组成员对需求的详尽理解，以及在开发开发过程中的协同工作提供强有力的保证，同时本文档也作为项目评审验收的依据之一。开发者应根据本文档进行软件开发。本文档是对软件项目承担单位的基本要求。

## 1.2、范围

本文档用于指导软件开发者为牛耳文化有限责任公司开发软件项目的过程

## 1.3、读者对象

项目经理、客户、开发工程师、测试工程师、需求分析师、架构师、系统分析师以及参与此项目的其他人员。

## 1.4、参考文档

《利迪公司规章制度》

## 1.5、术语定义

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **术语** | **解释说明** | **备注** |
| JAVA EE | Java企业应用框架 |  |
| B/S架构 | Browser/Server[浏览器](https://baike.baidu.com/item/%E6%B5%8F%E8%A7%88%E5%99%A8)/[服务器](https://baike.baidu.com/item/%E6%9C%8D%E5%8A%A1%E5%99%A8)模式 |  |
| 角色权限 | 不同登录用户有不同权限 |  |
| 列表 | 查询出来的数据集合 |  |
| 状态 | 是否可用 |  |

# 系统说明

## 2.1、流程图



## 2.2、系统名称

本系统的为“人事管理系统 ”。

## 2.3、任务提出方

牛耳信息技术有限公司。

## 2.4、任务承接及实施者

发际线与我作队。

## 2.5、系统用户

本系统的用户为管理员、主管、员工。

## 2.6、与其它系统的关系

本系统为独立系统，和其它系统没有接口关系。

## 2.7、当遵循的标准或规范

本系统采用Oracle数据库，使用Java EE进行开发，采取B/S架构。数据库设计原则上符合第三范式，且规范，易于维护。程序需使用MVC模式，采用三层架构，保证系统的可维护性和可扩展性。

# 功能性需求

## 3.1、系统主流程

在登录时获取登录者的角色以及权限，成功后能进入到他所对应的权限主界面; 员工的考勤,查看考勤记录:如果出现异常(缺勤)经部门经理确认按迟到处理,员工的请假要写请假申请必须经部门经理审批，经人事部经理审批再登记请假，员工的加班首先要写加班申请必须经部门经理审批，经总经再办报备然后登记加班， 员工的出差首先要写出差申请必须经部门经理审批再经总经理审批再登记出差;员工的工资由各单位提供效绩工资总额，确定薪酬标准，经过上级审核、审批，即可发放工资并存档。员工可以对自己的任务进行查看，上级可以分配任务，员工也可以自己申请任务，得到上级批准后则可执行;使用rabbitMQ技术对公告进行实时推进。

## 3.2、模块分工

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 负责人 | 需求名称 | 流程 |
| 何辉 | 人事管理 | 实现人员离职时任务交接，上级接管，用户管理，角色管理，登陆时判断用户角色。 |
| 周怡珊 | 考勤管理 | 实现员工的上下班打卡，请假审批，加班模块，出差模块，考勤统计。 |
| 龙珊 | 薪资管理 | 对员工薪酬支付原则，薪酬策略、薪酬水平、薪酬结构、薪酬构成进行确定、分配和调整。 |
| 谢海鸿 | 任务管理 | 员工可以查看自己的任务，上级对任务的分配，员工可以自己申请任务。 |
| 陈良吉 | 公告通知 | 公告拟稿，进入主界面能查看公告，使用rabbitMQ。 |
|  |  |  |

## 3.3、人事管理

### 3.3.1、登录

填写正确的登录名，密码和验证码后将自动查询用户的角色以及所具有的权限，密码会经过MD5盐值加密比较。

## 3.4、考勤管理

### 3.4.1、考勤登记

员工的出勤记录，上下班打卡时间，缺勤记录。

### 3.4.2、请假审批

员工的请假记录，请假开始时间和结束时间，请假类型。

请假流程，员工递交请假申请要经上级领导批准同意

### 3.4.3、加班模块

员工的加班记录，加班开始时间和结束时间，加班类型。

### 3.4.4、出差模块

员工的出差记录，出差起始时间和结束时间，出差类型。

## 3.5、薪资管理

### 3.5.1、记录查询

根据日期查询薪资记录，返回日期内的查询结果。

### 3.5.2、薪资调整

提供各单位效绩工资总额，确定薪酬制度，确定薪酬标准，核算薪资制作工资表及说明，

经过上级审核、审批通过，工资与员工个人银行账号对应，存档并发放薪资，员工领取薪资。

## 3.6、任务管理

### 3.6.1、查看任务

员工只能查看自己的任务与进度，上级员工可以查看直接下属的任务以及进度。

### 3.6.2、分配任务

上级分配任务时首先判断任务状态，如果是新任务则分配给对应的下属，或是执行中需要交接的先把任务进度归档再选择交接人。

### 3.6.3、任务申请

员工写好任务计划书并提交给上级审查，若任务通过则存档并执行，若未通过则把意见返回给员工。

## 3.7、公告通知

### 3.7.1、公告拟稿

管理员拟定最新的公司消息并发布。

### 3.7.2、查看公告

进入主界面后即可查看最新公告。

# 非功能性需求

## 4.1、技术需求

### 4.1.1、软硬件环境需求

1) 系统应可运行于Windows平台或Unix平台（数据库服务器运行于Windows平台）

2) 系统采用B/S架构，可通过浏览器访问

3) 系统运行于局域网或广域网环境中

4) 系统采用的Java JDK版本为1.8（或更高版本）

5) 系统数据库使用Oracle 11g（或更高版本）

### 4.1.2、安全保密需求

1) 本系统的系统架构，以及权限机制可以保证系统的安全性。首先，从系统架构看，本系统采用B/S模型，从而使服务器数据源与客户端分离，保证了数据的物理独立性；其次，本系统的用户授权机制通过角色的定义管理实现，通过定义某些角色能进行的操作权限，和定义用户拥有的角色，限定用户的操作权限，实现对用户的授权

1. 因本数据属于公司内部管理用关键数据，因此除公司管理人员外，其他人员不得访问，要求设有登录密码检验功能，并且此密码可以在以后进行修改

### 4.1.3、可维护性和可扩展性

本系统的应用平台设计中选择B/S结构，采用基于JAVA技术并且符合Java EE开发规范的系统应用平台，并采用三层结构，使系统具有良好的可维护性和可扩展性

### 4.1.4、可使用性

要求容易使用，界面友好

### 4.1.5、软件编码的要求

1) 模块化编码

2) 代码可读性

3) 可维护性

4) 模块接口标准化

5) 界面风格统一

6) 注释的应用

## 4.2、性能需求

本系统在正常的网络环境下，应能够保证系统的及时响应：

登录成功后主界面响应不超过6秒

点击菜单按钮数据显示不超过8秒

## 4.3、文档需求

### 4.3.1、文档清单

交付验收时需交付的文档清单：

《需求规格说明书》

《详细设计说明书》

《用户操作手册》

# 验收标准

验收内容应该包括：合法性检查、文档检查、软件一致性检查、软件系统测试与测试结果评审等几项工作。

人事管理系统验收标准为：

* 实现所有功能需求
* 满足非功能性需求
* 系统设计文档完整，且符合规范
* 代码符合规范，且与系统设计一致