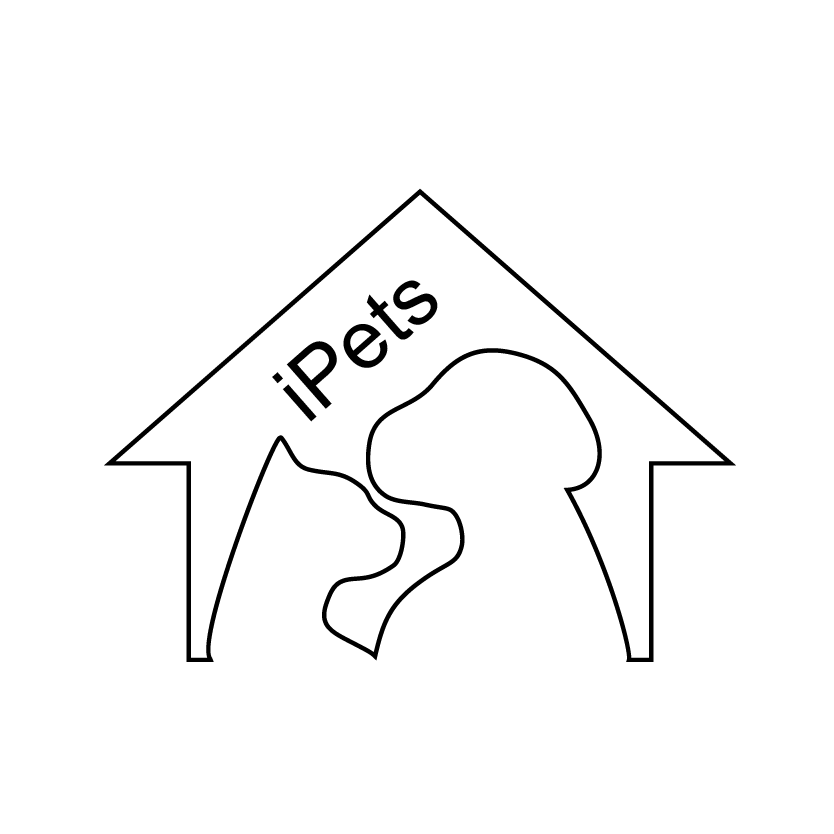
國立臺北商業大學

系統手冊封面

資 訊 管 理 系

109’資訊系統專案設計

**系統手冊**

****

**組 別：第109404組**

**題 目：iPets**

**指導老師：林俊杰老師**

**組 長：10646004 李怡蓁**

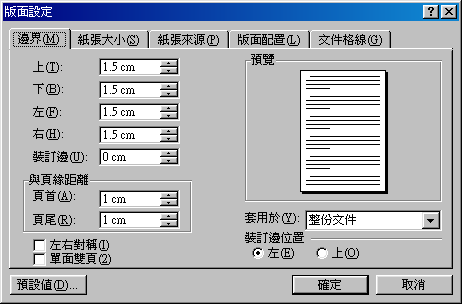
**組 員：10646043 蔡欣恬 N1066405 黃琳恩**

**N1066415 王偉霖 N1066423 劉芳汝**

**中華民國109年05月20日**

系統手冊內容格式

版面設定:



|  |  |
| --- | --- |
| 字型： | 段落： |
|  |  |

**大學部**-系統手冊大綱（物件導向）（50頁以上）

### 背景與動機

* + 1. 簡介：說明個案之背景資料。
    2. 問題與機會：說明個案之內、外在環境內容及為何要進行此一專題？它有什麼價值？
    3. 相關系統探討：描述目前既有的類似系統，及其異同。

### 系統目標與預期成果

* + 1. 系統目標。
    2. 預期成果：本專題之進行與成功可能得到的成果。

### 系統規格

* + 1. 系統架構：最好以圖示方式說明。
    2. 系統軟、硬體需求與技術平台。
    3. 使用標準與工具：使用到哪些軟體工程標準或規範，例如：UML、UP等，即使用到哪些CASE tools，例如：Microsoft Project。

### 專案時程與組織分工

* + 1. 專案時程：甘特圖或PERT／CPM圖。
    2. 專案組織與分工。

### 需求模型

(系統分析與設計應使用UML)

* + 1. 使用者需求：需求清單及其說明，需分功能需求與非功能需求兩部分描述。
    2. 使用個案圖(Use case diagram)。
    3. 使用個案描述：使用活動圖(Activity diagram)描述之。
    4. 分析類別圖(Analysis class diagram)，甚至分析物件圖(Analysis object diagram)。

### 設計模型

* + 1. 循序圖(Sequential diagram)或通訊圖(Communication diagram)。
    2. 設計類別圖(Design class diagram)，甚至設計物件圖(Design object diagram)。

### 實作模型

* + 1. 佈署圖(Deployment diagram)。
    2. 套件圖(Package diagram)。
    3. 元件圖(Component diagram)。
    4. 狀態機(State mac**h**ine)，甚至時序圖(Timing diagram)。

### 資料庫設計

* + 1. 資料庫關聯表：需註明參考關係及限制(Constraints)。
    2. 表格及其Meta data。

### 程式

* + 1. 元件清單及其規格描述。
    2. 其他附屬之各種元件。

### 測試模型

* + 1. 測試計畫：說明採用之測試方法及其進行方式。
    2. 測試個案與測試結果資料。

### 操作手冊

介紹系統之元件及其安裝及系統管理。

### 使用手冊

介紹各畫面、操作之移轉，以類似State Transition Diagram之表示之。

### 感想

說明感想與建議。

### 參考資料

附錄 審查評審意見之修正情形。

[附註] 光碟內學生繳交下列資料

1. 系統簡介（PDF檔）、系統手冊PDF檔或MarkDown檔
2. 物件導向系統分析與設計VPP檔
3. 資料庫 MDF與LDF檔
4. 所有軟體元件 (元件、函式庫…等)
5. 安裝程式，能將系統完整安裝至PC或NB執行

**第一章 背景與動機**

**1-1簡介**

**一、寵物飼養背景與現況**

近年來，由於「臺灣的人口結構性變化」和「個人經濟壓力因素」，讓寵物陪伴變成主流，現代的年輕族群結婚後未必會生育孩子，反而會選擇飼養寵物，因為飼養寵物的花費及精力遠遠小於養育孩子，導致現在社會上部分家庭都會飼養寵物，將寵物當成孩子寵愛。

現在的社會給年輕族群帶來許多壓力及負擔，當人們感到身心俱疲的時候總會要有一個抒壓、療養的管道，而寵物的存在便會是最佳首選，當人在極度疲憊的情況下，看到一個可愛的貓狗跟你撒嬌，其實疲憊感瞬間可以降低許多，你的喜怒哀樂，都將會有一個可愛的寵物替你一起面對，雖然無法和牠言語，但再多的話也無法表達出內心的不快樂，陪伴才是最佳消化情緒的辦法，那目前依照台灣家庭飼養寵物的方向來看，飼養狗的比例最為高，故此次寵物居家管理專題的對象設定為狗。

**二、寵物居家管理相關系統背景與現況**

目前在手機商店的寵物居家管理程式只有少數幾個，經過我們的觀察後，發現功能幾乎大同小異，而且UI設計風格差不多，整體來說就是相互模仿。所以本次專題想要嘗試做出較精美的UI介面，較完善的管理功能，讓飼養寵物的家庭可以舒適的使用。

除了手機的應用程式外，我們也有設計網頁版的居家管理系統，兩邊的系統內容是相容的，還會將兩邊系統做出區隔，手機版本有定位功能、寵物辨識，網頁版本會則有寵物辨識以及寵物圖片風格轉換，結合現在主流趨勢人工智慧，讓本次專題的管理系統更加豐富化。

**1-2 問題與機會**

**1-3 相關系統探討**

自古，人類無法脫離群體生活，而現今，透過網際網路應用，延續著原本使人類從信件往來和電話寒暄，演變成串聯你我的社交聯繫。下列是根據調查指出網路和流動應用程式的成長趨勢。

根據財團法人台灣網路資訊中心2019調查指出，推估全國上網人數經推估已高達 2,020 萬，整體上網率達 85.6%。根據應用程式市場研究機構調查指出，全球智慧型手機用戶在 2018 年在 App 應用軟體的活躍度將近 3 個小時、下載量成長達35％、貢獻金額達台幣 3.14 兆元，呈大幅成長。

**第二章 系統目標與預期成果**

**第二章 系統目標與預期成果**

**3-3 使用標準與工具**

**表3-3-1 使用標準與工具表**

|  |  |
| --- | --- |
| **開發工具** | Visual Studio Code、Android studio |
| **網頁前端** | 開發語言：HTML5、CSS3、JavaScript、Java  函式庫、套件：jQuery、Bootstrap4、Vue.js |
| **網頁後端** | Python、java |
| App**前後端** | 開發語言:Java |
| **資料庫** | Firebase |
| **美工** | Adobe Illustrator |
| **文件** | Microsoft Words |
| **簡報** | Microsoft PowerPoint |
| **專案管理** | GitHub |
| **版本控制** | GitHub |
| **系統架構** | Visual Paradigm |
| **系統分析、設計** | Visual Paradigm |

**第四章 專案時程與組織分工**

**4-1專案時程**

表4-1-1專案時程表

：預期進度

：實際進度

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **時間**  **事項** | **2020年** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **1月** | | **2月** | | **3月** | | **4月** | | **5月** | | **6月** | | **7月** | | **8月** | | **9月** | | **10月** | | **11月** | |
| **題目構思** |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **技術學習** |  | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **系統功能分析** |  | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Prototype設計** |  | | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | | | | | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **UI/UX設計** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **資料庫設計** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **資料庫建置** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **前端程式碼**  **撰寫** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **後端程式碼**  **撰寫** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **App程式碼**  **撰寫** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **文件製作** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **簡報製作** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **影片製作** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **海報製作** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**4-1專案組織與分工**

表4-1-2分工表

* **：主要負責 ○：次要負責**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **時間**  **事項** | **李怡蓁** | **蔡欣恬** | **黃琳恩** | **王偉霖** | **劉芳汝** |
| **題目構思** |  | **●** |  |  |  |
| **技術學習** | **●** | **●** | **●** | **●** | **●** |
| **系統功能分析** |  | **○** |  |  |  |
| **Prototype設計** | **●** |  |  |  | **●** |
| **UI/UX設計** | **●** |  |  |  | **●** |
| **資料庫設計** |  |  |  | **●** |  |
| **資料庫建置** |  |  |  |  |  |
| **前端程式碼**  **撰寫** |  |  |  |  |  |
| **後端程式碼**  **撰寫** |  |  |  |  |  |
| **App程式碼**  **撰寫** |  |  |  |  |  |
| **文件製作** |  |  |  |  |  |
| **簡報製作** |  |  |  |  |  |
| **影片製作** |  |  |  |  |  |
| **海報製作** |  |  |  |  |  |

**第五章 需求模型**

**5-1專案組織與分工**

表5-1-1功能需求表

|  |  |
| --- | --- |
| **項目** | **說明** |
| 註冊會員 |  |
| 登入 |  |
| 會員資料修改 |  |
| 寵物資料管理 |  |
| 行事曆排程 |  |
| 定位/搜尋店家 |  |
| 辨識品種 |  |
| 文章推薦 |  |
| 募款合作宣傳 |  |
|  |  |
|  |  |

表5-1-2非功能性需求表

|  |  |
| --- | --- |
| **項目** | **說明** |
| 維護性 |  |
| 相容性 |  |
| 易使用性 |  |
| 安全性 |  |
| 兼容性 | 本系統支持多種作業系統使用。（嗎？）XD |

**5-2使用個案圖(User daigram)**

**5-3使用個案描述**

**5-4分析類別圖**

**第六章 設計模型**

**6-1循序圖(Sequential diagram)**

**6-2設計類別圖(Design class diagram)**

**第七章 實作模型**

**7-1佈署圖(Deployment diagram)**

**7-2套件圖(Package diagram)**

**7-3元件圖(Component diagram)**

**7-4狀態機(State mechine)**

**第八章 資料庫設計**

**8-1資料庫關聯表**

**8-2表格及其Meta data**

**第九章 程式**

**9-1元件清單及其規格描述**

附錄

審查評審意見之修正情形

|  |  |
| --- | --- |
| **評審建議事項** | **修正情形** |
|  |  |