# 需求分析说明书

院 系： 软件学院

组 员：杨闯.于希光

编 制 人： 于希光

编制日期： 2015-5-25

审 核 人： 杨闯

# 1. 引言

## 1.1 编写目的

该软件需求规格说明描述了“比赛信息录入系统”的软件功能性需求和非功能性需求。，从而使开发团队能够明确地了解所开发系统的的各个方面，帮助他们在实际的开发过程中准确地完成所开发的模块，以满足用户的需求，其实程序真的挺简单，主要是基础不好时间紧迫没能够很详细的设计这个软件。主要是小组两人都是篮协的，所以就想出了这个设计。

本需求分析说明书的主要读者为（1）设计人员和开发人员，为明确软件需求、安排项目规划与进度、组织软件开发与测试，规范化本系统的编写；（2）用户，是否满足用户需求，以期调整和完善该比赛信息录入系统。方便以后比赛信息录入，比赛信息的查询。

## 1.2 背景

随着社会进步，人们对体育运动越来越重视，学校生活中大小比赛项目逐渐增多，比赛越多，自然需要一个方便的比赛信息录入系统来满足需求，方便统计信息、查询信息。

优秀的比赛信息录入系统能够提高比赛组织人员的工作效率、使比赛能够更有序的进行，确保各种比赛的严谨性、可靠性。更人性化的服务大众，提高大学生体育运动的质量，增加大学生参加体育活动的兴趣，提高大学生的身体素质，全方位的服务于大学生，因此，这个系统很充分的发挥它的作用。

## 1.3 项目研究现状

这是个小程序，就是简单的几个界面，简单的程序，简单的设计，因此项目研究现状略！

## 1.4 参考资料

JavaSWT设计。

数据库。

# 2. 任务概述

## 2.1 目标

完成一个运行于windows操作系统的环境下的比赛信息录入系统，提供快速的录入比赛信息、快速的查询比赛信息、快速的统计比赛数据、快速知晓比赛结果。系统实现后，大大提高了篮协的服务效率。降低服务过程中的错误发生率，减少信息交流的烦琐过程。

## 2.1.1 用户的特点

用户只有管理员

|  |  |
| --- | --- |
| **用户** | **权限** |
| 管理员 | 登录、录入比赛信息、删除比赛信息、修改比赛信息、查询比赛信息 |

# 3.需求规定

## 3.1 功能描述

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **模块名称** | **功能** | **子功能** | **功能说明**  **（见用例描述）** |
| 登  录 | 管理员登录 | 登录系统 |  |
| 录入 | 录入信息 | 录入信息 |  |
| 修改信息 |  |
| 删除信息 |  |
| 查询 | 查询信息 | 按照比赛时间查询 |  |
| 按照队伍名称查询 |  |

## 3.3 用例图

总和



## 比赛录入



### 比赛修改



### 删除比赛



### 查询比赛



## 3.4 用例描述

### 3.4.1 登录

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称： | 登录 |
| 角色： | 管理员 |
| 用例说明： | 管理员登录系统 |
| 前置条件： | 输入密码及账户 |
| 基本事件流： | 录入信息  修改信息  查询信息  删除信息 |
| 其它事件流： |  |
| 异常事件流： |  |
| 后置条件： |  |

### 3.4.2比赛录入

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称： | 录入信息 |
| 角色： | 管理员 |
| 用例说明： | 录入信息 |
| 前置条件： | 已经进入信息录入模块 |
| 基本事件流： | 1. 添加新的录入信息 2. 查询比赛信息 3. 修改比赛信息 |
| 其它事件流： |  |
| 异常事件流： |  |
| 后置条件： |  |

### 3.4.3比赛查询

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称： | 查询比赛 |
| 角色： | 管理员 |
| 用例说明： |  |
| 前置条件： | 已经进入比赛查询模块 |
| 基本事件流： | 输入要查询的时间  输入要查询的队伍名称 |
| 其它事件流： |  |
| 异常事件流： |  |
| 后置条件： |  |

### 3.4.5删除预订

|  |  |
| --- | --- |
| 用例名称： | 删除比赛 |
| 角色： | 管理员 |
| 用例说明： |  |
| 前置条件： | 已经进入比赛删除模块 |
| 基本事件流： | 1. 选择一条要删除的比赛信息 2. 删除本条比赛信息 3. 确定将永久删除所选中的预订信息 4. 取消将不做任何操作并返加预订管理窗口 5. 客户信息保存 |
| 其它事件流： |  |
| 异常事件流： |  |
| 后置条件： |  |

### 领域模型



### 非功能的规定

 （1）系统健壮：具有一定的容错能力，并且以友好的方式告之用户

1. 可复用性：系统组件可重复使用
2. 可扩展性：符合开闭原则，添加新功能时不会对原系统造成太大影响
3. 高效性：数据库设计良好，能够与系统较高效的交互
4. 安全性：系统可自动备份数据库，防止意外操作引起的数据损坏

## 3.7数据库管理能力要求

本系统使用MySQL数据库，用来存储订单，点餐单，结账单，商品等系统信息，数据库要求如下：

1. 在不影响效率的情况下尽可能满足3N范式
2. 数据库表之间联系紧密，便于维护
3. 满足数据库设计的重要原则

## 3.8接口

(1) 用户接口

用户在登录页面输入的用户名和密码，系统根据用户名判断用户的身份并赋予相应的权限。登录系统后即可进行相应的操作。

(2) 硬件接口（逻辑结构，物理地址）

软件支持常用的服务器及个人计算机。

(3) 软件接口

软件运行在windows操作系统之上，系统分为三层结构：表示层、应用层、数据存储层，采用MVC架构，软件在后台与数据库进行交互。

(4) 通信接口（局域网，远程串行设备）

系统暂时不作考虑。

# 4. 运行环境规定

## 4.1 硬件环境

## 4.2 软件环境

* Windows 2000以上版本系统，Windows 7为最佳
* JAVA虚拟机：JDK1.5或更高版本