**数学与信息技术学院**

实 验 报 告

**实验课程名称： 软件工程**

**实验项目名称：** 用户界面设计与实现

**专 业 班 级： 19计科本3班**

**学 号：**  20191141221

**姓 名：**  殷梦哲

**指 导 教 师：**  霍丽娜

**实验目的：**

1.了解用户交互设计的原则

2.掌握原型设计工具的使用

3.掌握软件功能实现的基本过程

**实验内容：**

1. 从以下题目中任选一个，进行需求分析，然后设计用户界面，可以用word、绘图、photoshop、Axure等工具，设计软件系统的页面布局，可以自制图片素材或上网搜索。
2. 用所学技术实现系统中用户登录的功能，以及添加信息的功能。

候选题目：

* 图书管理系统
* 机票预订系统
* 学生选课系统
* 网上书城
* 班级成员管理系统
* 自拟题目

**实验结果：**

1. 需求分析

**系统总体设计需求分析**

用户模块: 不同用户角色(学生、老师、管理员)用户登助及退出和的维护等。

课程模块: 包含课程的信息维护及选课,退课等操作。

教师模块: 包含教师信息维护、所教课程的信息维护。

学生模块: 包含学生信息维护、所选课程维护等信息。  
**系统功能模块需求分析**

**用户模块需求分析**

1.用户需要分三个角色: 学生、教师、系统管理员，不同的角色具有不权限。  
 a）学生角色:具有在看课程、选课和退选、管理自己个人信息(如修改密码)  
 b)教师角色:具有添加和管理课程、查看自己课程的选课结果、(修改密码等)  
 c)管理员角色:就有学生管理、课程管理、教师管理、添加学生,添加课程等。  
2.登录功能:  
 不同的用户输入用户名和密码后，选择自己所属角色，点击登录按钮，登录。进入系统主页面后，点击注销则退出登录。  
**课程模块需求分析**  
1.课程模块具有课程管理的功能:

a)添加课程:新增一门课程，输入课程编号、课程名称、课程所属学院、所属专业、课程类型。  
 b)删除课程:选中某个课程后，点击可删除课程。.  
 c)修改课程信息：选中某个课程后，点击修改，可以查看和修改课程的信息。  
2.选课模块  
 a)学生登录系统后,可以查看课程，选中想要的课程后，点击确定选课，则选完成课程。  
 b)学生登录系统后,可以查看自已已选的课程并且可以退选课程、查看已修的课程。  
 c)教师登录系统后,可以在看自己负责教授的课程的选课情况。  
**教师模块需求分析**  
教师模块负责教师信息和所教授的课程维护。  
1.教师登录后可以查看个人的信息,修改个人信息。  
2.教师登录后,可以查看自己所教授课程的选课情况。  
**学生模块需求分析**  
学生模块负责学生信息和所教授的课程维护。  
1.学生登录后可以查看个人的信息，修改个人信息。  
2.学生登录后，可以查看自己所选课程的选课信息。

用户界面设计

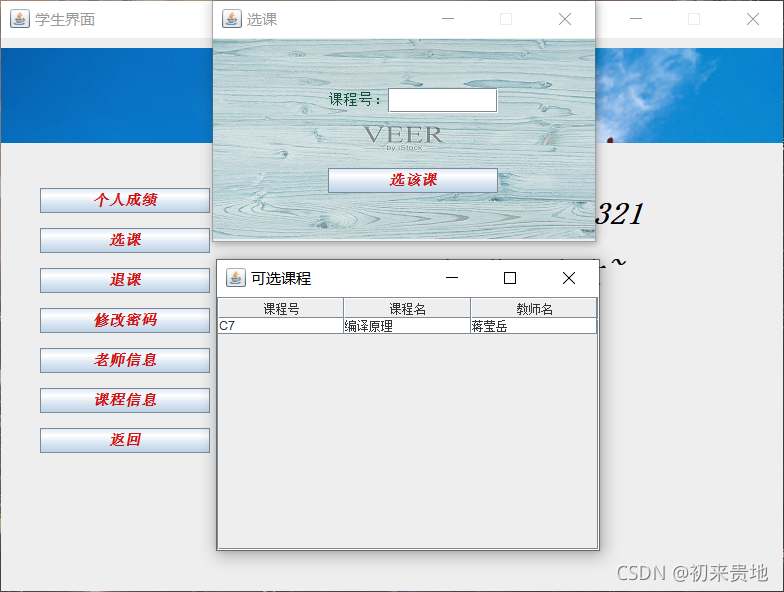


2.

用户登录功能



选课功能



退课功能



老师信息



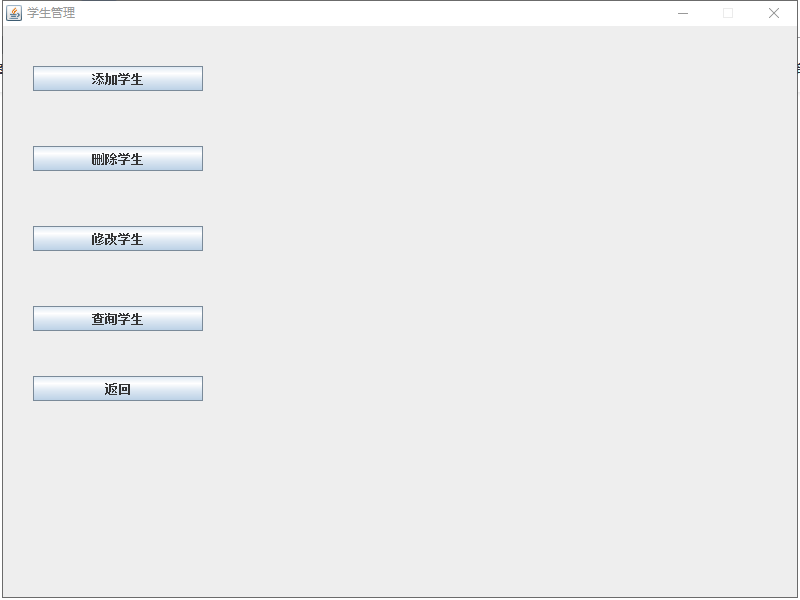
课程信息

****

管理员界面

****

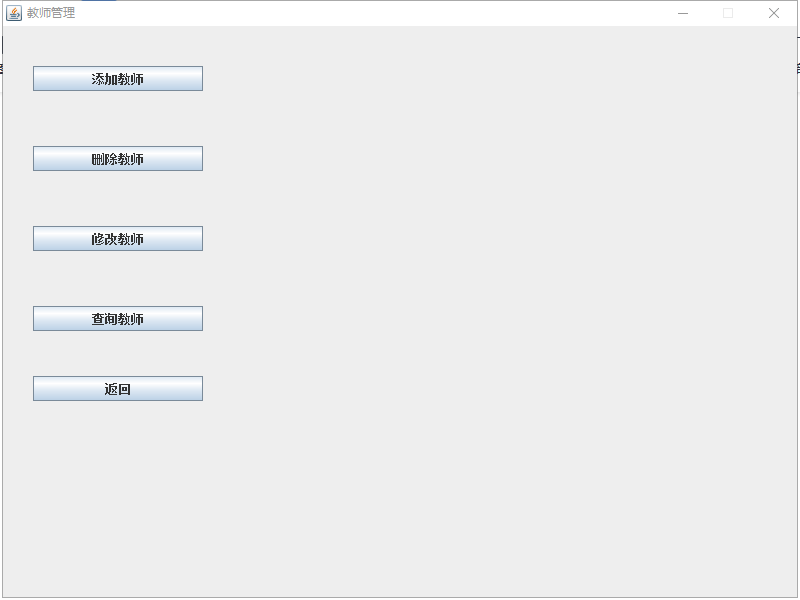
学生管理

****

课程管理

**![@8GBI8@D3{S2KWKO3XPZ](J](data:image/png;base64,)**

教师管理

****

**实验总结：（写出自己的心得或收获）**

通过本次实验，基本了解了用户交互设计的原则，掌握了原型设计工具的使用，掌握软件功能实现的基本过程。