

C语言 课程设计任务书 1

一、设计题目

校园电子阅览室收费管理系统

二、设计目的

- 1、加深学生对该课程基础知识和基本理论的理解和掌握，培养学生综合运用所学知识独立分析和解决问题的能力；
- 2、培养学生在计算机软硬件开发、理论计算、查阅资料等方面的能力，使学生逐步树立正确的设计思想；
- 3、加强理论联系实际，培养学生科学严谨、实事求是的工作作风和勇于探索的创新精神。

三、任务描述

校园电子阅览室是一个方便校内读者查看和下载校图书馆收藏的电子书籍、期刊等相关资源的场所，为了帮助学校更好地管理电子阅览室，故设计一款校园电子阅览室收费管理系统是十分必要的。

本次设计的校园电子阅览室收费管理系统，主要用户分为两类用户：管理员和读者。各类用户要求实现的基本功能如下：

管理员：

- (1) 读者信息管理：录入和删除读者的基本信息。

读者主要信息：用户名、初始密码、上机时长、上机费用、下载篇数、下载费用等。

注：录入读者信息时，上机时长、上机费用、下载篇数、下载费用暂不录入。

- (2) 费用统计：统计和显示当日所有读者各自的上机时长和上机费用、下载篇数和下载费用；统计和显示阅览室当日上机总时长和总费用；统计和显示阅览室当日下载总篇数和总费用。

读者：

- (1) 修改密码：输入用户名和密码，验证成功后即可修改密码。

- (2) 上机管理：输入用户名和密码，验证成功后开始计算上机机时。上机过程中，若需下载资料，则按提示操作。

- (3) 下机管理：下机时，系统自动统计和显示有关费用详单，读者完成缴费后即可退出。

注：上机按小时收费，不足一小时按一小时计；下载文献按篇数计费。

四、设计要求

- 1、要求按照分析、设计、编码、调试和测试的软件开发过程独立完成一个校园电子阅览室收费管理系统；

- 2、应用模块化编程思想。系统的各项功能分别用函数编写，并通过主函数调用实现其所有功能；

- 3、系统完成的各项功能要求设计成一个菜单。开始运行程序时，先按用户分类显示主菜单，在选择了相关用户后，再显示该用户对应的菜单，然后用户通过菜单项选择操作完成相

应操作。例如

主菜单：

- 1 管理员
 - 2 读者
 - 3 退出系统
- 请选择[1/2/3]:

管理员菜单：

- 1 读者信息管理
 - 2 费用统计
 - 3 退出系统
- 请选择[1/2/3]:

读者菜单：

- 1 修改密码
 - 2 上机管理
 - 3 下机管理
 - 4 退出系统
- 请选择[1/2/3/4]:

五、输入和输出要求

- 1、系统界面尽可能友好、直观、易操作。程序运行时，先显示主菜单，用户可根据需要选定相应操作项目；
- 2、进入每个操作后，用户根据程序的提示信息，从键盘输入相应的数据；
- 3、要求用户输入数据时，给出清晰、明确的提示信息；
- 4、处理完成后，要清楚地给出运行结果。

六、验收要求

- 1、对编写的源程序的要求：
 - (1) 能够实现任务书中的功能；
 - (2) 尽可能使界面友好、直观、易操作；
 - (3) 源程序要有适当的注释，使程序容易阅读。
- 2、撰写“课程设计报告”，要求如下：
 - (1) 封面：采用学校规定的统一封面
 - (2) 任务书
 - (3) 目录：要求层次清晰，给出标题和页次。其最后一页是无序号的“参考文献”
 - (4) 正文，包括：
 - 1) 系统分析与设计
系统分析：简述系统要解决的问题是什么，规定软件做什么。
系统设计：阐述系统设计思路，系统功能划分，画出功能结构图。
 - 2) 详细设计与编码
详细设计：系统主要函数算法设计，画出流程图。
系统编码：给出程序代码。
测试数据和运行结果：设计有关测试数据并显示程序运行结果。
 - 3) 日志：记录每次安排、进度、遇到的问题及解决办法。

4) 总结与思考

总结：设计实现的系统有哪些优点和需待改进的地方。

思考：对本次课程设计的总体认识。获得的有关经验和体会。

(5) 参考文献

3、课程设计验收要求：

(1) 运行所设计的系统；

(2) 回答有关问题；

(3) 提交课程设计报告；

(4) 提交源程序

七、进度安排

1、系统分析、设计准备阶段：6 学时

2、编程调试阶段：26 学时

3、总结和书写报告阶段：6 学时

4、考核阶段：2 学时

指导教师： _____ 年 ____ 月 ____ 日

C语言 课程设计任务书 2

一、设计题目

校园消费卡管理系统

二、设计目的

- 1、加深学生对该课程基础知识和基本理论的理解和掌握，培养学生综合运用所学知识独立分析和解决问题的能力；
- 2、培养学生在计算机软硬件开发、理论计算、查阅资料等方面的能力，使学生逐步树立正确的设计思想；
- 3、加强理论联系实际，培养学生科学严谨、实事求是的工作作风和勇于探索的创新精神。

三、任务描述

校园的消费场所主要包括：超市、书店、复印中心、食堂等，为了方便对这些场所收费服务集中管理及控制，故设计一款校园消费卡管理系统是十分必要的。

本次设计的校园消费卡管理系统，主要用户分为两类用户：管理员和消费者。各类用户要求实现的基本功能如下：

管理员：

- (1) 消费卡信息管理：录入和删除消费卡的基本信息；消费卡挂失。

消费卡主要信息：卡号、初始密码、学号/工号、姓名、班级/部门、当前状态（正常/挂失）、消费记录（含消费类别、金额等）、余额等

注：录入消费卡信息时，消费记录（含消费类别、金额等）、余额等暂不录入。

- (2) 消费统计：按消费类别统计显示消费情况和总额；按消费类别统计的总额由高到低排序输出；按“班级/部门”统计显示对应的消费情况。

消费者：

- (1) 修改密码：输入卡号和密码，验证成功后即可修改密码。

- (2) 消费结算：先输入消费类别和金额，然后完成结算。

注：结算时要先验证输入的卡号和密码是否正确，然后查看余额是否充足，否则结算失败。

- (3) 充值业务：输入卡号和密码，验证成功后可完成充值，并显示充值后的卡号信息。

四、设计要求

- 1、要求按照分析、设计、编码、调试和测试的软件开发过程独立完成一个校园消费卡管理系统；

- 2、应用模块化编程思想。系统的各项功能分别用函数编写，并通过主函数调用实现其所有功能；

- 3、系统完成的各项功能要求设计成一个菜单。开始运行程序时，先按用户分类显示主菜单，在选择了相关用户后，再显示该用户对应的菜单，然后用户通过菜单项选择操作完成相应操作。例如

主菜单：

- 1 管理员
- 2 消费者

3 退出系统

请选择[1/2/3]:

管理员菜单:

1 消费卡信息管理

2 消费统计

3 退出系统

请选择[1/2/3]:

消费者菜单:

1 修改密码

2 消费结算

3 充值业务

4 退出系统

请选择[1/2/3/4]:

五、输入和输出要求

1、系统界面尽可能友好、直观、易操作。程序运行时，先显示主菜单，用户可根据需要选定相应操作项目；

2、进入每个操作后，用户根据程序的提示信息，从键盘输入相应的数据；

3、要求用户输入数据时，给出清晰、明确的提示信息；

4、处理完成后，要清楚地给出运行结果。

六、验收要求

1、对编写的源程序的要求：

(1) 能够实现任务书中的功能；

(2) 尽可能使界面友好、直观、易操作；

(3) 源程序要有适当的注释，使程序容易阅读。

2、撰写“课程设计报告”，要求如下：

(1) 封面：采用学校规定的统一封面

(2) 任务书

(3) 目录：要求层次清晰，给出标题和页次。其最后一页是无序号的“参考文献”

(4) 正文，包括：

1) 系统分析与设计

系统分析：简述系统要解决的问题是什么，规定软件做什么。

系统设计：阐述系统设计思路，系统功能划分，画出功能结构图。

2) 详细设计与编码

详细设计：系统主要函数算法设计，画出流程图。

系统编码：给出程序代码。

测试数据和运行结果：设计有关测试数据并显示程序运行结果。

3) 日志：记录每次安排、进度、遇到的问题及解决办法。

4) 总结与思考

总结：设计实现的系统有哪些优点和需待改进的地方。

思考：对本次课程设计的总体认识。获得的有关经验和体会。

(5) 参考文献

3、课程设计验收要求:

(1) 运行所设计的系统;

(2) 回答有关问题;

(3) 提交课程设计报告;

(4) 提交源程序

七、进度安排

1、系统分析、设计准备阶段: 6 学时

2、编程调试阶段: 26 学时

3、总结和书写报告阶段: 6 学时

4、考核阶段: 2 学时

指导教师: _____ 年 ____ 月 ____ 日

C语言 课程设计任务书 3

一、设计题目

校园超市管理系统

二、设计目的

- 1、加深学生对该课程基础知识和基本理论的理解和掌握，培养学生综合运用所学知识独立分析和解决问题的能力；
- 2、培养学生在计算机软硬件开发、理论计算、查阅资料等方面的能力，使学生逐步树立正确的设计思想；
- 3、加强理论联系实际，培养学生科学严谨、实事求是的工作作风和勇于探索的创新精神。

三、任务描述

校园超市是一个方便师生购物的小型购物场所，为了方便对超市管理，故设计一款校园超市管理系统是十分必要的。

本次设计的校园超市管理系统，主要用户分为两类用户：管理员和收银员。各类用户要求实现的基本功能如下：

管理员：

- (1) 商品管理：录入和修改商品信息。

商品信息包括：商品货号、名称、类别、数量、价格等。

- (2) 销售统计：统计显示畅销商品排行榜和滞销商品排行榜（对购物单信息中各商品销售数量排序）；统计显示总销售额；统计显示已销售商品信息和余留商品信息。

收银员：

- (1) 结账办理：录入顾客要结账的所有商品货号、数量，系统自动统计显示顾客的购物单信息，并统计总费用，顾客确认无误后完成支付。

购物单信息包括：商品货号、名称、单价、数量、金额等。

- (2) 退货办理：录入某位顾客要退货的所有商品货号、数量，系统自动统计显示顾客的退货单信息，并统计总费用。

退货单信息包括：商品货号、名称、单价、数量、合计等。

四、设计要求

- 1、要求按照分析、设计、编码、调试和测试的软件开发过程独立完成一个校园超市管理系统；
- 2、应用模块化编程思想。系统的各项功能分别用函数编写，并通过主函数调用实现其所有功能；
- 3、系统完成的各项功能要求设计成一个菜单。开始运行程序时，先按用户分类显示主菜单，在选择了相关用户后，再显示该用户对应的菜单，然后用户通过菜单项选择操作完成相应操作。例如

主菜单：

- 1 管理员
- 2 收银员
- 3 退出系统

请选择[1/2/3]:

管理员菜单：

- 1 商品管理
- 2 销售统计
- 3 退出系统

请选择[1/2/3]:

收银员菜单：

- 1 结账办理
- 2 退货办理
- 3 退出系统

请选择[1/2/3]:

五、输入和输出要求

- 1、系统界面尽可能友好、直观、易操作。程序运行时，先显示主菜单，用户可根据需要选定相应操作项目；
- 2、进入每个操作后，用户根据程序的提示信息，从键盘输入相应的数据；
- 3、要求用户输入数据时，给出清晰、明确的提示信息；
- 4、处理完成后，要清楚地给出运行结果。

六、验收要求

- 1、对编写的源程序的要求：

- (1) 能够实现任务书中的功能；
- (2) 尽可能使界面友好、直观、易操作；
- (3) 源程序要有适当的注释，使程序容易阅读。

- 2、撰写“课程设计报告”，要求如下：

- (1) 封面：采用学校规定的统一封面
- (2) 任务书
- (3) 目录：要求层次清晰，给出标题和页次。其最后一页是无序号的“参考文献”
- (4) 正文，包括：

- 1) 系统分析与设计

系统分析：简述系统要解决的问题是什么，规定软件做什么。

系统设计：阐述系统设计思路，系统功能划分，画出功能结构图。

- 2) 详细设计与编码

详细设计：系统主要函数算法设计，画出流程图。

系统编码：给出程序代码。

测试数据和运行结果：设计有关测试数据并显示程序运行结果。

- 3) 日志：记录每次安排、进度、遇到的问题及解决办法。

- 4) 总结与思考

总结：设计实现的系统有哪些优点和需待改进的地方。

思考：对本次课程设计的总体认识。获得的有关经验和体会。

- (5) 参考文献

- 3、课程设计验收要求：

- (1) 运行所设计的系统；
- (2) 回答有关问题；

(3) 提交课程设计报告;

(4) 提交源程序

七、进度安排

1、系统分析、设计准备阶段: 6 学时

2、编程调试阶段: 26 学时

3、总结和书写报告阶段: 6 学时

4、考核阶段: 2 学时

指导教师: _____ 年 ____ 月 ____ 日

C语言 课程设计任务书 4

一、设计题目

学生学费管理系统

二、设计目的

- 1、加深学生对该课程基础知识和基本理论的理解和掌握，培养学生综合运用所学知识独立分析和解决问题的能力；
- 2、培养学生在计算机软硬件开发、理论计算、查阅资料等方面的能力，使学生逐步树立正确的设计思想；
- 3、加强理论联系实际，培养学生科学严谨、实事求是的工作作风和勇于探索的创新精神。

三、任务描述

随着高校学生人数的增加，收取学费的工作量也成倍增加。为了减轻财务人员的负担，故设计一款学生学费管理系统是十分必要的。

本次设计的学生学费管理系统，主要用户分为两类用户：管理员和学生。各类用户要求实现的基本功能如下：

管理员：

- (1) 学生信息管理：录入、删除和修改学生信息。

学生信息：学号、姓名、专业、年级、班级、学费标准、缴费情况（学年、已缴学费等）等。

注：录入学生信息时，缴费情况暂不录入。

- (2) 缴费查询：分别按班级、学号等方式查询学生缴费情况。

(3) 缴费统计：分别按学年、按专业、按年级等形式统计显示学生缴费情况；统计指定学年学生已缴费总金额和未交费总金额。

学生：

- (1) 缴费：输入学号和要缴费学年，完成缴费。
- (2) 查询：查询个人缴费情况。

四、设计要求

1、要求按照分析、设计、编码、调试和测试的软件开发过程独立完成一个学生学费管理系统；

2、应用模块化编程思想。系统的各项功能分别用函数编写，并通过主函数调用实现其所有功能；

3、系统完成的各项功能要求设计成一个菜单。开始运行程序时，先按用户分类显示主菜单，在选择了相关用户后，再显示该用户对应的菜单，然后用户通过菜单项选择操作完成相应操作。例如

主菜单：

- 1 管理员
- 2 学生
- 3 退出系统

请选择[1/2/3]:

管理员菜单:

- 1 学生信息管理
- 2 缴费查询
- 3 缴费统计
- 4 退出系统

请选择[1/2/3/4]:

学生菜单:

- 1 缴费
- 2 查询
- 3 退出系统

请选择[1/2/3]:

五、输入和输出要求

- 1、系统界面尽可能友好、直观、易操作。程序运行时，先显示主菜单，用户可根据需要选定相应操作项目；
- 2、进入每个操作后，用户根据程序的提示信息，从键盘输入相应的数据；
- 3、要求用户输入数据时，给出清晰、明确的提示信息；
- 4、处理完成后，要清楚地给出运行结果。

六、验收要求

1、对编写的源程序的要求：

- (1) 能够实现任务书中的功能；
- (2) 尽可能使界面友好、直观、易操作；
- (3) 源程序要有适当的注释，使程序容易阅读。

2、撰写“课程设计报告”，要求如下：

- (1) 封面：采用学校规定的统一封面
- (2) 任务书
- (3) 目录：要求层次清晰，给出标题和页次。其最后一页是无序号的“参考文献”
- (4) 正文，包括：

1)系统分析与设计

系统分析：简述系统要解决的问题是什么，规定软件做什么。

系统设计：阐述系统设计思路，系统功能划分，画出功能结构图。

2)详细设计与编码

详细设计：系统主要函数算法设计，画出流程图。

系统编码：给出程序代码。

测试数据和运行结果：设计有关测试数据并显示程序运行结果。

3) 日志：记录每次安排、进度、遇到的问题及解决办法。

4) 总结与思考

总结：设计实现的系统有哪些优点和需待改进的地方。

思考：对本次课程设计的总体认识。获得的有关经验和体会。

(5) 参考文献

3、课程设计验收要求：

- | |
|--|
| (1) 运行所设计的系统;
(2) 回答有关问题;
(3) 提交课程设计报告;
(4) 提交源程序 |
| 七、进度安排
1、系统分析、设计准备阶段: 6 学时
2、编程调试阶段: 26 学时
3、总结和书写报告阶段: 6 学时
4、考核阶段: 2 学时 |
| 指导教师: _____ 年__月__日 |

C语言 课程设计任务书 5

一、设计题目

校园家教管理系统

二、设计目的

- 1、加深学生对该课程基础知识和基本理论的理解和掌握，培养学生综合运用所学知识独立分析和解决问题的能力；
- 2、培养学生在计算机软硬件开发、理论计算、查阅资料等方面的能力，使学生逐步树立正确的设计思想；
- 3、加强理论联系实际，培养学生科学严谨、实事求是的工作作风和勇于探索的创新精神。

三、任务描述

校园家教管理系统是一个家教管理的信息化平台，可以为有勤工俭学需求的同学提供更多就业机会，帮助他们快速找到适合自己的家教工作。故设计一款校园家教管理系统是十分必要的。

本次设计的校园家教管理系统，主要用户分为两类用户：管理员和家教人员。各类用户要求实现的基本功能如下：

管理员：

- (1) 课程信息管理：录入、删除和修改课程信息。

课程信息：课程编号、课程名、授课时间、要求、课程状态（已选/未选）、家教人员编号等。

注：家教人员编号暂不录入。

- (2) 家教人员查询：按家教编号查看家教个人信息；按专业查看并显示家教个人信息，并统计总的人数；按年级查看并显示家教个人信息并统计总的人数。

- (3) 课程授课查询：按家教编号查询显示该家教人员所有授课课程信息；按课程状态查询和显示已选课程和未选课程信息；按授课时间查看课程信息。

家教人员：

- (1) 个人信息管理：录入和修改个人有关信息。

个人信息：家教编号（4 位整数，由系统自动生成）、姓名、学号、性别、年龄、专业、班级、电话、住址等。

- (2) 报名：查询未选课程，选择合适的课程报名（把家教人员编号填写到课程信息中，并修改课程状态）。

注：一名家教最多可报名 3 门课程。

四、设计要求

- 1、要求按照分析、设计、编码、调试和测试的软件开发过程独立完成一个校园家教管理系统；
- 2、应用模块化编程思想。系统的各项功能分别用函数编写，并通过主函数调用实现其所有功能；
- 3、系统完成的各项功能要求设计成一个菜单。开始运行程序时，先按用户分类显示主菜单，在选择了相关用户后，再显示该用户对应的菜单，然后用户通过菜单项选择操作完成相

应操作。例如

主菜单：

- 1 管理员
 - 2 家教人员
 - 3 退出系统
- 请选择[1/2/3]：

管理员菜单：

- 1 课程信息管理
 - 2 家教人员查询
 - 3 课程授课查询
 - 4 退出系统
- 请选择[1/2/3/4]：

家教人员菜单：

- 1 个人信息管理
 - 2 报名
 - 3 退出系统
- 请选择[1/2/3]：

五、输入和输出要求

- 1、系统界面尽可能友好、直观、易操作。程序运行时，先显示主菜单，用户可根据需要选定相应操作项目；
- 2、进入每个操作后，用户根据程序的提示信息，从键盘输入相应的数据；
- 3、要求用户输入数据时，给出清晰、明确的提示信息；
- 4、处理完成后，要清楚地给出运行结果。

六、验收要求

1、对编写的源程序的要求：

- (1) 能够实现任务书中的功能；
- (2) 尽可能使界面友好、直观、易操作；
- (3) 源程序要有适当的注释，使程序容易阅读。

2、撰写“课程设计报告”，要求如下：

- (1) 封面：采用学校规定的统一封面
- (2) 任务书
- (3) 目录：要求层次清晰，给出标题和页次。其最后一页是无序号的“参考文献”
- (4) 正文，包括：

1) 系统分析与设计

系统分析：简述系统要解决的问题是什么，规定软件做什么。

系统设计：阐述系统设计思路，系统功能划分，画出功能结构图。

2) 详细设计与编码

详细设计：系统主要函数算法设计，画出流程图。

系统编码：给出程序代码。

测试数据和运行结果：设计有关测试数据并显示程序运行结果。

3) 日志: 记录每次安排、进度、遇到的问题及解决办法。

4) 总结与思考

总结: 设计实现的系统有哪些优点和需待改进的地方。

思考: 对本次课程设计的总体认识。获得的有关经验和体会。

(5) 参考文献

3、课程设计验收要求:

(1) 运行所设计的系统;

(2) 回答有关问题;

(3) 提交课程设计报告;

(4) 提交源程序

七、进度安排

1、系统分析、设计准备阶段: 6 学时

2、编程调试阶段: 26 学时

3、总结和书写报告阶段: 6 学时

4、考核阶段: 2 学时

指导教师: _____ 年 ____ 月 ____ 日

C语言 课程设计任务书 6

一、设计题目

学生毕业设计选题系统

二、设计目的

- 1、加深学生对该课程基础知识和基本理论的理解和掌握，培养学生综合运用所学知识独立分析和解决问题的能力；
- 2、培养学生在计算机软硬件开发、理论计算、查阅资料等方面的能力，使学生逐步树立正确的设计思想；
- 3、加强理论联系实际，培养学生科学严谨、实事求是的工作作风和勇于探索的创新精神。

三、任务描述

学生毕业设计选题系统是一个毕业设计选题管理的信息化平台，可以减轻相关人员的工作压力，也为学生选题提供便利。故设计一款学生毕业设计选题系统是十分必要的。

本次设计的学生毕业设计选题系统，主要用户分为两类用户：管理员和学生。各类用户要求实现的基本功能如下：

管理员：

(1) 学生信息管理：录入、删除和修改学生基本信息。

学生信息：学号、姓名、专业、班级、课题编号、课程名称、导师姓名等。

注：课题编号、课程名称、导师姓名暂不录入。

(2) 课题信息管理：录入、删除和修改课题基本信息。

课题信息：课题编号、课题名称、导师姓名、适用专业、状态（已选/未选）、学生学号、学生姓名。

注：学生学号、学生姓名暂不录入。

(3) 选题查询：分别按专业、班级等多种形式查询显示学生信息表中学生选题情况；查询显示课题信息表中已选课题和未选课题情况；按导师查询显示课题表选题情况。

注：一名导师可指导学生人数最多不超过 8 人。

学生：

(1) 选题：查看课题信息表中未选课题，然后完成选题（将本人信息填写到学生信息表和课题信息表中）。

注：一名学生只能选一个课题。

(2) 查询：查询个人选题情况。

四、设计要求

1、要求按照分析、设计、编码、调试和测试的软件开发过程独立完成一个学生毕业设计选题系统；

2、应用模块化编程思想。系统的各项功能分别用函数编写，并通过主函数调用实现其所有功能；

3、系统完成的各项功能要求设计成一个菜单。开始运行程序时，先按用户分类显示主菜单，在选择了相关用户后，再显示该用户对应的菜单，然后用户通过菜单项选择操作完成相应操作。例如

主菜单：

- 1 管理员
- 2 学生
- 3 退出系统

请选择[1/2/3]：

管理员菜单：

- 1 学生信息管理
- 2 课题信息管理
- 3 选题查询
- 4 退出系统

请选择[1/2/3/4]：

学生菜单：

- 1 选题
- 2 查询
- 3 退出系统

请选择[1/2/3]：

五、输入和输出要求

- 1、系统界面尽可能友好、直观、易操作。程序运行时，先显示主菜单，用户可根据需要选定相应操作项目；
- 2、进入每个操作后，用户根据程序的提示信息，从键盘输入相应的数据；
- 3、要求用户输入数据时，给出清晰、明确的提示信息；
- 4、处理完成后，要清楚地给出运行结果。

六、验收要求

1、对编写的源程序的要求：

- (1) 能够实现任务书中的功能；
- (2) 尽可能使界面友好、直观、易操作；
- (3) 源程序要有适当的注释，使程序容易阅读。

2、撰写“课程设计报告”，要求如下：

- (1) 封面：采用学校规定的统一封面
- (2) 任务书
- (3) 目录：要求层次清晰，给出标题和页次。其最后一页是无序号的“参考文献”
- (4) 正文，包括：

1) 系统分析与设计

系统分析：简述系统要解决的问题是什么，规定软件做什么。

系统设计：阐述系统设计思路，系统功能划分，画出功能结构图。

2) 详细设计与编码

详细设计：系统主要函数算法设计，画出流程图。

系统编码：给出程序代码。

测试数据和运行结果：设计有关测试数据并显示程序运行结果。

3) 日志：记录每次安排、进度、遇到的问题及解决办法。

4) 总结与思考

总结：设计实现的系统有哪些优点和需待改进的地方。

思考：对本次课程设计的总体认识。获得的有关经验和体会。

(5) 参考文献

3、课程设计验收要求：

(1) 运行所设计的系统；

(2) 回答有关问题；

(3) 提交课程设计报告；

(4) 提交源程序

七、进度安排

1、系统分析、设计准备阶段：6 学时

2、编程调试阶段：26 学时

3、总结和书写报告阶段：6 学时

4、考核阶段：2 学时

指导教师： _____ 年 ____ 月 ____ 日

C语言 课程设计任务书 7

一、设计题目

教师上课考勤管理系统

二、设计目的

- 1、加深学生对该课程基础知识和基本理论的理解和掌握，培养学生综合运用所学知识独立分析和解决问题的能力；
- 2、培养学生在计算机软硬件开发、理论计算、查阅资料等方面的能力，使学生逐步树立正确的设计思想；
- 3、加强理论联系实际，培养学生科学严谨、实事求是的工作作风和勇于探索的创新精神。

三、任务描述

作为学生平时成绩考核的重要依据，教师上课考勤也是一个必不可少的环节。为了方便教师考勤，使学生及时了解考勤信息，故设计一款教师上课考勤管理系统是十分必要的。

本次设计的教师上课考勤管理系统，主要用户分为两类用户：教师和学生。各类用户要求实现的基本功能如下：

教师：

(1) 学生信息管理：录入、删除和修改学生基本信息。

学生信息：学号、姓名、专业、班级、出勤记录等。

注：出勤记录暂不录入。出勤记录应该包含上课时间、学生出勤状态(出勤、旷考、迟到等)

(2) 考勤管理：按上课时间录入（上课点名）和修改学生出勤状态。

(3) 查询统计：按上课时间查询和显示学生出勤信息；按班级查询和显示学生出勤信息；统计和显示一学期学生个人总的出勤情况（包括出勤次数、迟到次数、旷考次数等）。统计和显示一学期班级所有学生总的出勤情况。

学生：

(1) 考勤查询：按上课时间查看个人出勤情况。

(2) 统计查询：查询个人出勤情况。

四、设计要求

1、要求按照分析、设计、编码、调试和测试的软件开发过程独立完成一个教师上课考勤管理系统；

2、应用模块化编程思想。系统的各项功能分别用函数编写，并通过主函数调用实现其所有功能；

3、系统完成的各项功能要求设计成一个菜单。开始运行程序时，先按用户分类显示主菜单，在选择了相关用户后，再显示该用户对应的菜单，然后用户通过菜单项选择操作完成相应操作。例如

主菜单：

1 教师

2 学生
3 退出系统
请选择[1/2/3]:

教师菜单:

1 学生信息管理
2 考勤管理
3 查询统计
4 退出系统
请选择[1/2/3/4]:

学生菜单:

1 考勤查询
2 统计查询
3 退出系统
请选择[1/2/3]:

五、输入和输出要求

1、系统界面尽可能友好、直观、易操作。程序运行时，先显示主菜单，用户可根据需要选定相应操作项目；

2、进入每个操作后，用户根据程序的提示信息，从键盘输入相应的数据；

3、要求用户输入数据时，给出清晰、明确的提示信息；

4、处理完成后，要清楚地给出运行结果。

六、验收要求

1、对编写的源程序的要求：

- (1) 能够实现任务书中的功能；
- (2) 尽可能使界面友好、直观、易操作；
- (3) 源程序要有适当的注释，使程序容易阅读。

2、撰写“课程设计报告”，要求如下：

- (1) 封面：采用学校规定的统一封面
- (2) 任务书
- (3) 目录：要求层次清晰，给出标题和页次。其最后一页是无序号的“参考文献”
- (4) 正文，包括：

1)系统分析与设计

系统分析：简述系统要解决的问题是什么，规定软件做什么。

系统设计：阐述系统设计思路，系统功能划分，画出功能结构图。

2)详细设计与编码

详细设计：系统主要函数算法设计，画出流程图。

系统编码：给出程序代码。

测试数据和运行结果：设计有关测试数据并显示程序运行结果。

3) 日志：记录每次安排、进度、遇到的问题及解决办法。

4) 总结与思考

总结：设计实现的系统有哪些优点和需待改进的地方。

思考：对本次课程设计的总体认识。获得的有关经验和体会。

(5) 参考文献

3、课程设计验收要求：

(1) 运行所设计的系统；

(2) 回答有关问题；

(3) 提交课程设计报告；

(4) 提交源程序

七、进度安排

1、系统分析、设计准备阶段：6 学时

2、编程调试阶段：26 学时

3、总结和书写报告阶段：6 学时

4、考核阶段：2 学时

指导教师：_____年__月__日

C语言 课程设计任务书 8

一、设计题目

学生公寓管理系统

二、设计目的

- 1、加深学生对该课程基础知识和基本理论的理解和掌握，培养学生综合运用所学知识独立分析和解决问题的能力；
- 2、培养学生在计算机软硬件开发、理论计算、查阅资料等方面的能力，使学生逐步树立正确的设计思想；
- 3、加强理论联系实际，培养学生科学严谨、实事求是的工作作风和勇于探索的创新精神。

三、任务描述

学生公寓是提供学生在校住宿的场所,为了方便公寓管理,为学生提供更加优质的服务,故设计一款学生公寓管理系统是十分必要的。

本次设计的学生公寓管理系统,主要用户分为两类用户:管理员和学生。各类用户要求实现的基本功能如下:

管理员:

(1) 学生信息管理: 录入, 删除和修改学生基本信息。

学生信息: 学号、姓名、专业、年级、班级、楼号、房间号等。

(2) 维修管理: 先查看学生的报修申请信息(可根据维修状态查询), 然后完成维修(改写维修状态、填写维修日期等)。

(3) 信息查询: 学生信息查询: 分别按专业、年级、班级查询并显示学生信息; 报修信息查询: 分别按报修日期、维修状态查询并显示保修信息。

学生:

(1) 报修申请: 公寓设施出现问题, 填写维修信息。

维修信息: 楼号、房间号、报修人姓名、问题、报修日期、维修状态、维修日期等。

注: 维修状态、维修日期暂不输入。

(2) 报修查询: 查询并显示本人报修结果。

四、设计要求

1、要求按照分析、设计、编码、调试和测试的软件开发过程独立完成一个学生公寓管理系统;

2、应用模块化编程思想。系统的各项功能分别用函数编写, 并通过主函数调用实现其所有功能;

3、系统完成的各项功能要求设计成一个菜单。开始运行程序时, 先按用户分类显示主菜单, 在选择了相关用户后, 再显示该用户对应的菜单, 然后用户通过菜单项选择操作完成相应操作。例如

主菜单:

- 1 管理员
- 2 学生
- 3 退出系统

请选择[1/2/3]:

管理员菜单:

- 1 学生信息管理
- 2 维修管理
- 3 信息查询
- 4 退出系统

请选择[1/2/3/4]:

学生菜单:

- 1 保修申请
- 2 保修查询
- 3 退出系统

请选择[1/2/3]:

五、输入和输出要求

1、系统界面尽可能友好、直观、易操作。程序运行时，先显示主菜单，用户可根据需要选定相应操作项目；

2、进入每个操作后，用户根据程序的提示信息，从键盘输入相应的数据；

3、要求用户输入数据时，给出清晰、明确的提示信息；

4、处理完成后，要清楚地给出运行结果。

六、验收要求

1、对编写的源程序的要求：

- (1) 能够实现任务书中的功能；
- (2) 尽可能使界面友好、直观、易操作；
- (3) 源程序要有适当的注释，使程序容易阅读。

2、撰写“课程设计报告”，要求如下：

(1) 封面：采用学校规定的统一封面

(2) 任务书

(3) 目录：要求层次清晰，给出标题和页次。其最后一页是无序号的“参考文献”

(4) 正文，包括：

1) 系统分析与设计

系统分析：简述系统要解决的问题是什么，规定软件做什么。

系统设计：阐述系统设计思路，系统功能划分，画出功能结构图。

2) 详细设计与编码

详细设计：系统主要函数算法设计，画出流程图。

系统编码：给出程序代码。

测试数据和运行结果：设计有关测试数据并显示程序运行结果。

3) 日志：记录每次安排、进度、遇到的问题及解决办法。

4) 总结与思考

总结：设计实现的系统有哪些优点和需待改进的地方。

思考：对本次课程设计的总体认识。获得的有关经验和体会。

(5) 参考文献

- | |
|---|
| <p>3、课程设计验收要求：</p> <ul style="list-style-type: none">(1) 运行所设计的系统；(2) 回答有关问题；(3) 提交课程设计报告；(4) 提交源程序 |
| <p>七、进度安排</p> <ul style="list-style-type: none">1、系统分析、设计准备阶段：6 学时2、编程调试阶段：26 学时3、总结和书写报告阶段：6 学时4、考核阶段：2 学时 |
| <p>指导教师：_____年____月____日</p> |