# 華東郡工大學

## 信息科学与工程学院

\_\_《软件工程》\_\_实验报告

系	别	<u>计算机系</u>							
专	业	计算机科学与技术							
年	级	2020 级							
姓	名	刘子言							
指导教师		际 彤							

<u>2022-2023</u> 学年 第<u>1</u>学期

### 实验六 界面原型实验

#### 一、实验目的

- 1、了解慕客 RP 软件的使用,掌握基本操作;
- 2、掌握基础的界面原型设计。

#### 二、实验装置

个人 PC 机器, 慕客 RP 软件(Mockplus)客户端。

#### 三、实验要求

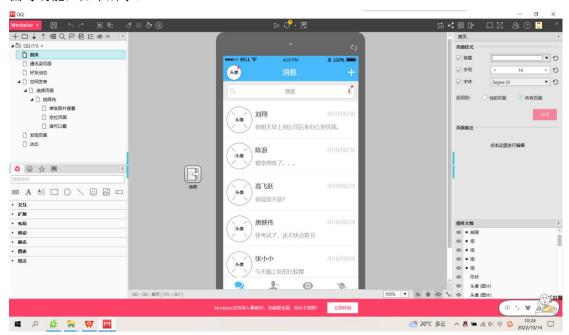
软件下载和视频学习:

- 1、下载摹容: https://www.mockplus.cn/download/mockplus
- 2、摹客界面与操作介绍 https://www.bilibili.com/video/BV16W411G7EZ

#### 四、实验内容

1、基础练习:在 Mock 自带的 QQ 设计样例基础上,为其增添登陆注册界面

首先,新建一个项目,选择使用 Mock 自带的"QQ"模板样例,浏览模板上已有的界面与功能,如下所示:



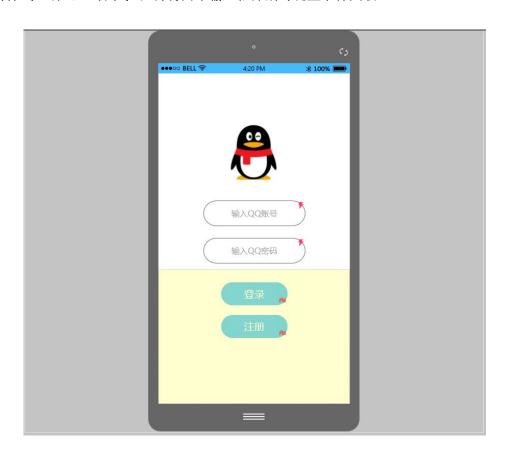
#### 1)设计登录、注册的跳转页面事件

•新建登录、注册页面,并按照逻辑将现有页面重新排序:

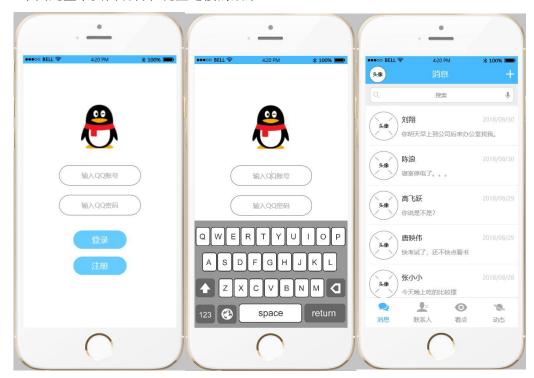
+ 🗅	+	1	絕	Q	7		3=	Ø	>>	×	
⊿ 🖹 Q0	_lzy (1	3)									
	登录										
	注册										
	首页										
通讯录页面											
	好友式	办态									
<b>4</b> 🗋	空间发	表									
▲ □ 选择页面											
▲ □ 选择完											
<b>单张照片查看</b>											
	定位页面										
			谁可	以看							
	发现员	面									
	动态										

#### • 登录界面的设计

登录界面包含:上方状态栏,一个 QQ 图标,两个输入框、两个按钮,以及隐藏键盘。将"登录"按钮链接到首页界面,"注册"按钮链接到注册界面,在页链接中设计跳转时的样式(动画、时间等),再将两个输入框分别与键盘事件关联。



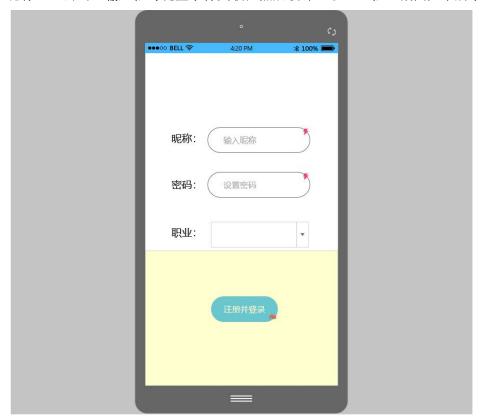
下面是登录页面跳转和键盘连接的效果:



#### • 注册页面的设计

注册界面包含:上方状态栏,三个输入框、一个按钮,以及隐藏键盘。

将"注册并登录"按钮链接到首页界面,在页链接中设计跳转时的样式(动画、时间等); 再将"昵称"、"密码"输入框与键盘事件关联;然后设计"职业"框。截图如下所示:



下面是注册键盘连接、下拉框的效果:



#### 2) 理解 OO 设计样例中其他页面的设计,包括组件使用,页面跳转等。

在演示窗口尝试其他页面的基本功能与页面跳转,并结合右下角组件大纲查看各页面组件的使用情况。例如:

首页的常用组件有头像、图表、搜索框、单行文字、线段等;通讯录页面新增了热区、标签组等;发现页面可以通过滚动区来浏览看点;

动态页面通过链接到好友动态,通过运用滚动取浏览动态,具体内容也是结合线段分区, 然后用图片、图标和文字填充内容;

点击左上角加号链接到空间发表界面,在空间发表的选择页面中,主要是运用复选框实现选中多张图片的功能;选完后的定位页面,运用到单选按钮组确定所在位置;选完后的谁可以看页面,运用到单选按钮组以及下拉列表框组件;空间发表功能的跳转主要也都是通过链接实现。

#### 2、高级练习:针对自己要做的项目软件,使用 MockPlus 绘制界面原型

我们的项目是餐厅点餐系统,主要分为:针对用户使用的微信点餐小程序(移动端)、针对店家使用的菜品/账务管理系统(PC端)这两部分。

我们为餐厅点餐系统项目选定了一个具体的场景——以"广式早茶餐厅"为例来完成设计。

#### 1) 微信点餐小程序

主要包含的界面: 首页、点单、订单、我的等。页面流如下:



#### • 首页与我的

- (1) 用户在首页可以选择点单,或查看会员中心、积分商城、优惠券等,点击可链接到下一个界面;
  - (2) 用户在我的界面可查看个人积分、优惠券会员信息等。



#### • 点单界面

- (1) 在点菜界面可以查看各类菜品信息;
- (2) 点击"加号"可以挑选菜品加入购物车,在下方查看菜品详细信息及金额;
- (3) 点击"下单"按钮可以跳转到下单界面。





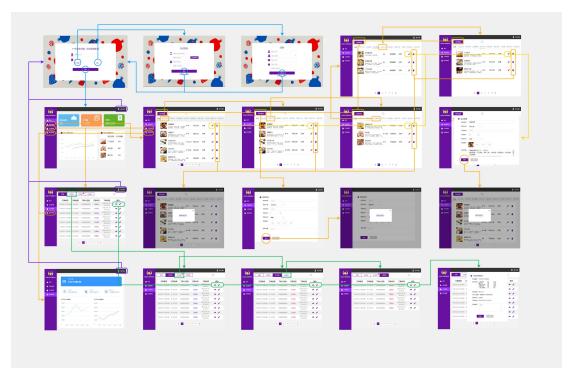
#### • 下单界面

- (1) 在下单界面可以看到顾客选择的所有菜品信息,确认以后提交订单;
- (2)下方有"加菜"按钮可返回点单界面加菜;"退菜"按钮可向店家申请退菜(退菜菜品未开始制作);
  - (3) "催菜"按钮可链接到催单界面,查看订单中所有菜品制作情况;
  - (4) "支付"按钮链接到微信支付功能。



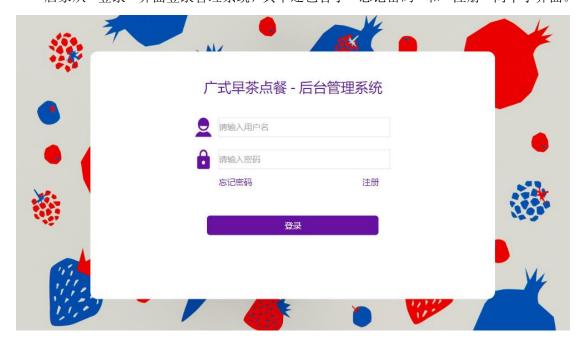
#### 2) 店家后台管理系统

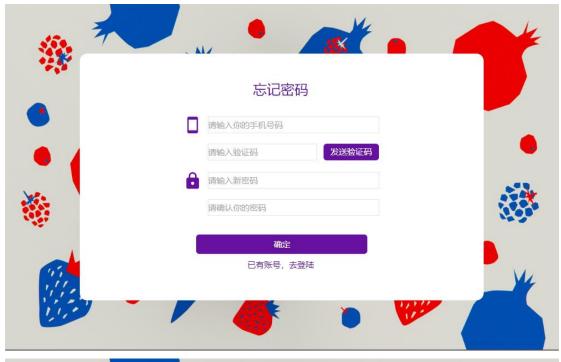
主要包含的界面: 登录界面, 首页界面, 菜品管理, 订单管理, 财务管理。

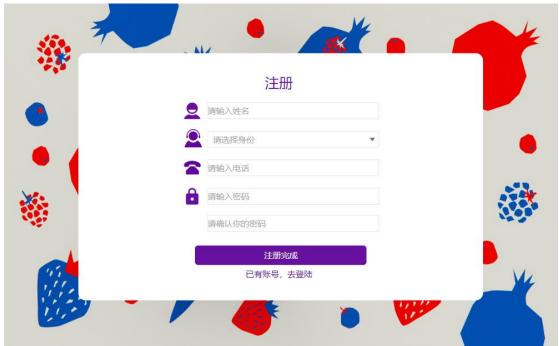


#### • 登录界面

店家从"登录"界面登录管理系统,其中还包含了"忘记密码"和"注册"两个子界面。







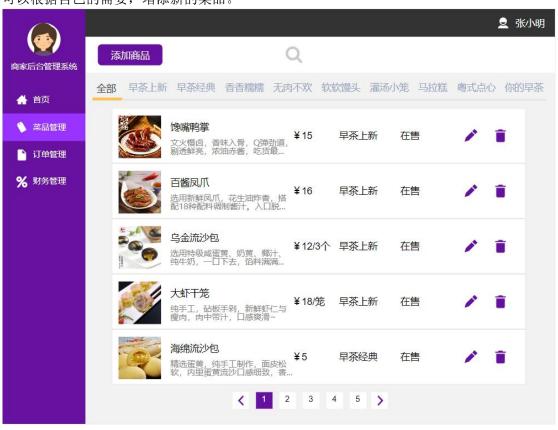
#### • 首页界面

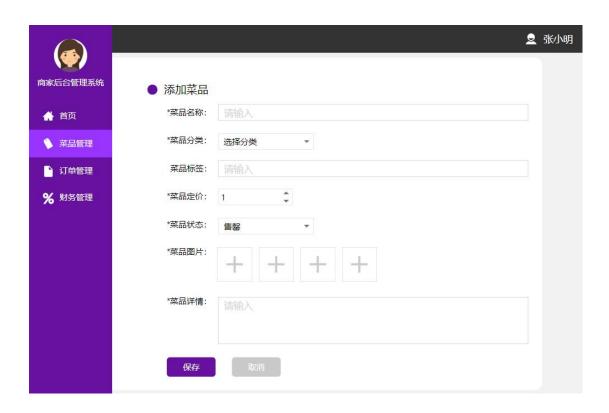
主要功能:显示商家后台管理的重要数据(如菜品总数、订单量、总收入等),另外还会显示收入的趋势统计以及菜品的销量排行。



#### • 菜品管理

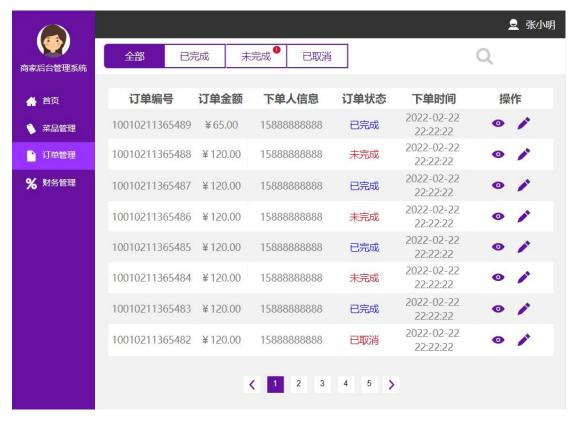
主要功能:可实现菜品信息的增、删、改、查。例如:在"添加商品"子页面中,商家可以根据自己的需要,增添新的菜品。

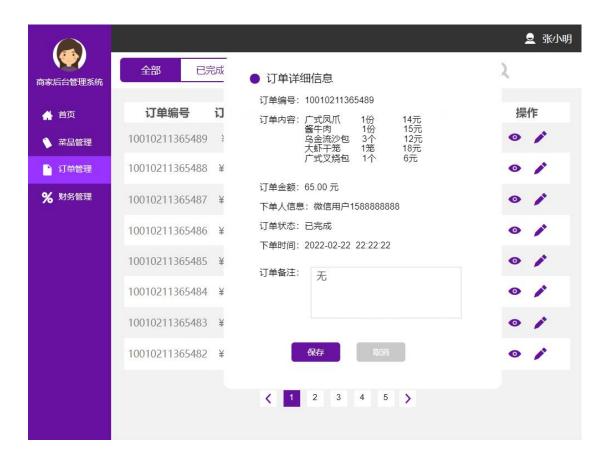




#### • 订单管理

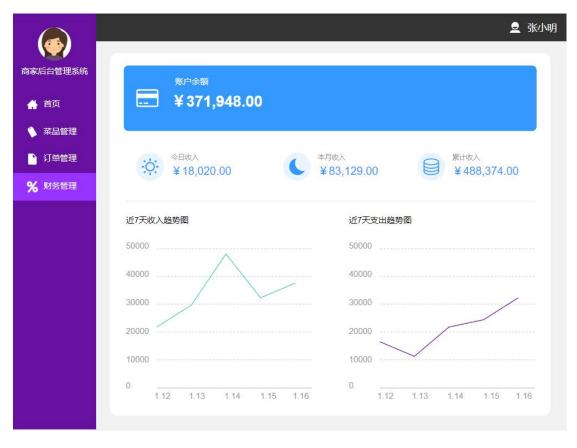
- (1) 可以看到商家的所有订单信息,以及已完成、未完成、已取消的订单的情况,方便商家管理菜量以及安排后厨的上菜;
- (2) 在订单管理界面点击查看/编辑按钮,可以看到单个订单的详细信息。可按照这些信息对厨房上菜进度进行调整,并将订单完成情况反馈到用户订单界面。





#### • 财务管理

主要功能:可以在这个界面查看商家收款的账户额度;并看到日、月以及累计收入的详细数据,并给出近7天该店收入、支出的趋势图,便于商家明确盈利情况,调整经营策略。



#### 五、实验心得

通过本次实验, 我掌握了如何使用慕客软件进行界面原型的设计。

除了掌握了基本操作以外,还和本小组的成员一起,利用该软件完成了对本小组项目的 界面原型的设计,使项目的需求更加清晰明了,有利于小组对项目的后续工作的开展推进, 收获颇丰。