

高级软件工程

选题报告

目录

1 项目概述.....	1
1.1 项目简介.....	1
1.2 项目背景及意义.....	1
1.3 特点与创新之处.....	1
2 项目开发环境及开发技术.....	1
3 项目实施方案.....	2
3.1 信用活动模块划分.....	2
3.2 信用活动流程.....	2
3.3 用户模块设计.....	3
3.4 团队分工.....	3
4 原型设计.....	3
4.1 用户管理.....	3
4.1.1 注册.....	3
4.1.2 登录.....	4
4.1.3 个人中心.....	4
4.1.4 找回密码.....	4
4.2 活动管理.....	5
4.2.1 系统首页.....	5
4.2.2 各类活动展示.....	6
4.2.3 活动发布.....	7
4.2.4 活动详情及论坛.....	8
4.2.6 活动进程管理.....	9
5 可行性分析.....	9
附件.....	11

1 项目概述

1.1 项目简介

大学生需要诚实守信的优良品质，目前各地高校没提供有效的途径来建立和培养大学生的信用。我们使用 Java 和 Web 编程语言、数据库技术等，对网站系统进行设计，包括前端的网站界面设计、后台的数据存储与管理设计、信用行为评价体系的设计等，将完成一个信用培养和记录的网站系统，提供学生信用的记录功能，设计并提供许多有趣的信用活动供学生参与，从而主动吸引和引导学生培养自己的信用素质。

1.2 项目背景及意义

高等学校是培养人才的地方，更加要树立以诚信为本的观念，构建和谐师生关系。如果诚信能够纳入校园文化之中，那么学校就可以获得良好的声誉。对高校来说，要获得良好的声誉和树立良好的形象，就要落实诚信这一守则。同时，高校对社会风气、价值观念等具有潜移默化的重要影响，高校的诚信建设可以推动社会信用的形成。

作为一个大学生，就要做到身体力行，要讲正气，讲科学，讲诚信，乐于助人，才能够营造良好诚信的校园人文环境。同时，大学生是国家未来各个领域的骨干，因此大学生诚信素质的提高必将对整个社会的道德建设起到积极的推动作用。此外，我国的诚信注重个人的人格，偏重于人的内在修养和人格完善。所以，大学生信用平台的建立，让他们在毕业求职时除了成绩单和各种资格证书，还可以向用人单位出示一份个人信用评估报告。对于个人来说，一份良好的信用记录能够带给我们一定的竞争优势；对用人单位而言，也有了一份清晰可信的关于应聘者品质的鉴定。可以预见，大学生信用平台的建立，为大学生提供各种有关诚信行为的活动，不仅有助于在校大学生诚信意识的培养，而且可以带动整个社会信用理念的提升与诚信氛围的营造。

1.3 特点与创新之处

本项目的特点是提供许多有趣的信用活动供学生参与，从而主动吸引和引导学生培养自己的信用素质。所设计的信用培养平台通过记录和评价学生参与信用活动的记录信息，以及设计一系列关于信用的活动来获取学生的信用信息，从而引导学生重视和维护自己的信用形象，建立自己的良好信用记录。

2 项目开发环境及开发技术

开发工具：MyEclipse 2014

数据库：Mysql

服务器：Tomcat 7.0

开发技术：前端采用 HTML+CSS 进行页面设计，使用 Javascript 设计页面动态效果及负责与后台数据的传输。后台采用 java 开发语言，使用 SSH 三大框架进行架构。

3 项目实施方案

3.1 信用活动模块划分

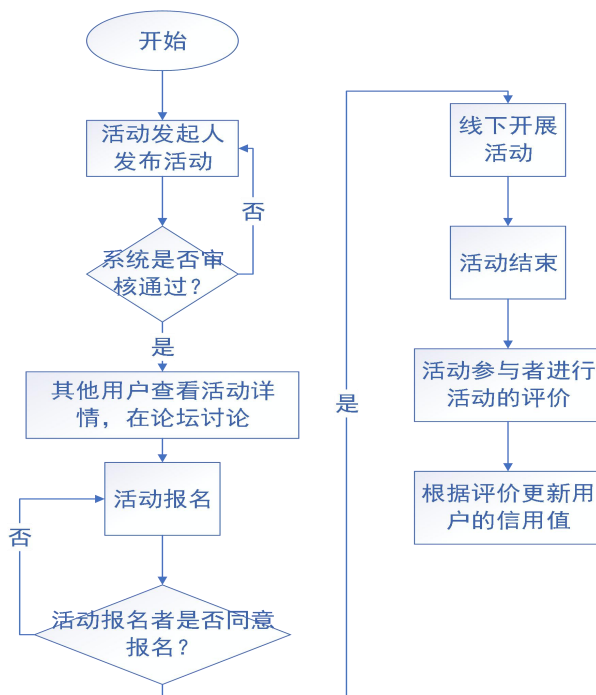
网站信用活动类型计划划分为五个模块：“一起约”、“远书荒”、“助成长”、“闲渔”、“小额借款”，活动具体描述如表 3-1 所示。

表 3-1 活动模块划分详情表

活动类别	描述
“一起约”	该模块活动包括学生平时所需一系列“约”行为，比如约球，约饭等等。约的双方可通过对方赴约情况，赴约满意度进行互评，获取对应的信用积分。
“远书荒”	该模块主要为学生提供借书功能，借方可在网站上发布自己的需求，学生也可以将自己的闲置书发布在网站上供人借阅，在双方完成一次交易时，通过对书籍的归还时间和保护程度等进行互评，获取信用积分
“助成长”	该模块为老师与学生之间信用活动，老师可在网站中发布自己的需求，学生可通过自己的能力选取对应的需求，在完成一次项目后双方可通过项目完成的情况等进行互评，获取信用积分
“闲渔”	该模块为学生提供闲置物品的买卖或者交换功能，学生可在平台上发布关于闲置物品的相关信息进行交易，在交易完成后对交易物品的满意度等进行互评，获取信用积分。
“个人中心”	该模块记录学生的个人信息，可供学生修改，记录学生的信用积分，并且学生可以从该模块查阅到自己参加活动进度，及信用积分的获取历史记录。

3.2 信用活动流程

整个活动的流程图如图 3-1 所示。



活动流程图 3-1

3.3 用户模块设计

用户模块功能如表 3-2 所示。

表 3-2 用户功能模块设计表

功能	描述
注册	未注册过的用户使用手机号进行账号注册
找回密码	用户通过获取手机验证码进行重置密码
个人中心	个人中心展示用户的基本资料和活动参与情况，并对参与的活动进程进行控制
登录	用户输入账号和密码进行登录系统，登录

3.4 团队分工

团队分工如表 3-3 所示。

表 3-3 团队分工

功能描述	负责人
用户管理模块，其中包括用户的登录、注册、找回密码、个人中心、修改用户信息等功能	陶涛
系统首页，各类活动分页展示，活动详情及论坛	范媛媛
活动发布，报名及通过报名信息	苏华
活动开展，结束，评价及信用分值的计算	赵晓南

4 原型设计

4.1 用户管理

4.1.1 注册

用户注册界面如图 4-1 所示。

The image shows a user registration form. At the top left is a blue box with the word 'logo'. To its right is the text '注册帐号'. Further right is the text '我已注册, 现在就' followed by a blue button labeled '登录'. Below these elements are three input fields: '手机号' (Phone Number) with a placeholder '可用于登录和找回密码', '密码' (Password) with a placeholder '密码', and '验证码' (Verification Code) with a placeholder '验证码'. To the right of the verification code field is a button labeled '获取短信验证码'. Below the input fields is a checkbox labeled '阅读并接受《协议》'. At the bottom is a large blue button labeled '注册'.

图 4-1 用户注册界面

4.1.2 登录

用户登陆界面如图 4-2 所示。



图 4-2 用户注册界面

4.1.3 个人中心

用户个人中心界面如图 4-3 所示。



图 4-3 个人中心界面

4.1.4 找回密码

用户找回密码界面如图 4-4、图 4-5、图 4-6 所示。



图 4-4 用户找回密码界面



图 4-5 用户找回密码界面



图 4-6 用户找回密码界面

4.2 活动管理

4.2.1 系统首页

系统首页界面如图 4-7 所示。



图 4-7 系统首页

4.2.2 各类活动展示

活动展示界面如图 4-8 所示。

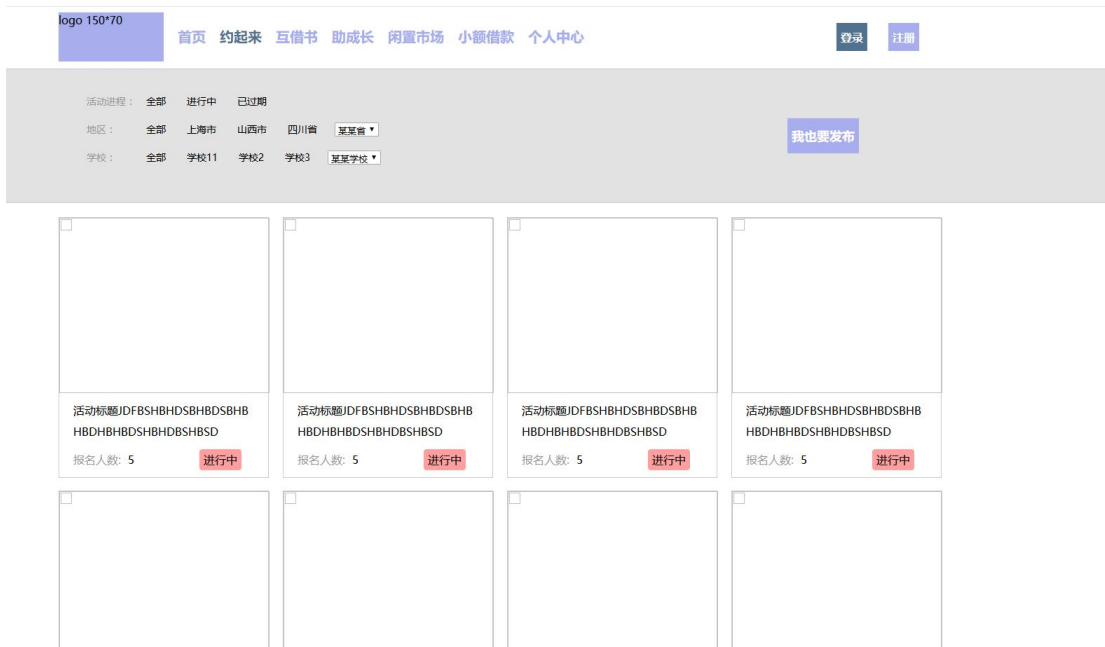


图 4-8 活动展示界面

4.2.3 活动发布

活动发布界面如图 4-9、图 4-10、图 4-11 所示。



图 4-9 活动发布界面



图 4-10 活动发布界面



图 4-11 活动发布界面

4.2.4 活动详情及论坛

活动详情界面如图 4-12、图 4-13 所示。



图 4-12 活动详情界面

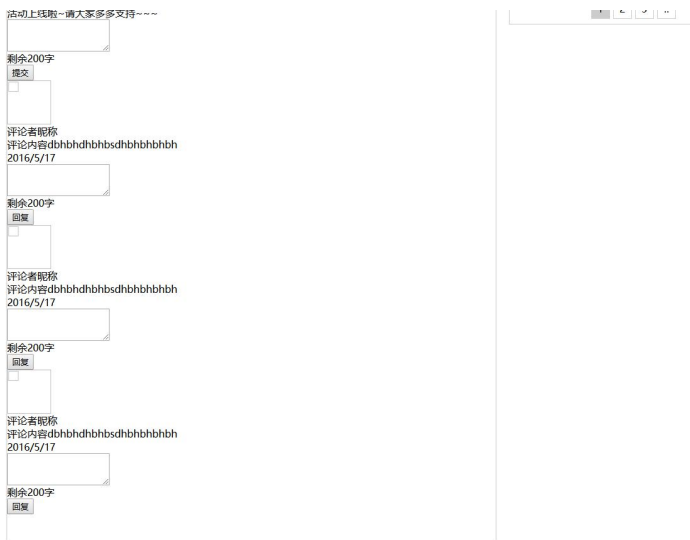


图 4-13 活动详情界面

4.2.6 活动进程管理

活动进程管理界面如图 4-14 所示。



图 4-12 活动进程管理界面

5 可行性分析

在技术上，本项目通过运用 HTML、CSS、DIV、框架等对网页的前端界面进行设计与美化。运用 java web 开发技术、SSH 框架等 web 设计技术实现网站后台的数据存储与管理，设计一个可以让学生在日常生活中建立自己的信用档案的活动培养平台。

在活动上，网站活动大体划分为“一起约”，“远书荒”，“助成长”，“闲渔”，“小额借款”五个方面，这五个方面的活动与大学生的日常生活息息相关。在“一起约”模块中，可以解决大学生在日常生活进行活动中缺少人数的尴尬，并且在是否赴约是否准时赴约上也体现了大学生的信用度。在“远书荒”模块中，大学生可以通过他人的推荐借到好书，并且可以将自己已看过书目借阅出去。在“助成长”模块中，老师可以发布自己的项目需求，学生也可以通过做项目提高自己的自身能力。在“闲渔”模块中，学生可以将自己闲置的物品进行买卖与交换，从而获取利益。在“小额借款”模块中，学生可以通过平台发布自己的需求，通过自己已获取的信用积分来获得别人的信任，从而借到款。以上活动可以为学生的生活提供方便，使得学生有兴趣参与，从而学生通过参与我们的活动培养了自己的信用。

在功能上，该网站通过对每个活动的参与方式进行详细介绍，学生可以通过简单的按钮来参与活动，或者通过星级评价来确认活动，当一个信用活动得到确认，就可以获得相应的信用分，每个模块的信用分不同，学生之间的评价及活动完成的情况相互综合，使信用分更加合理。

在团队上，苏华擅长使用 html、css、java、js、Bootstrap 框架、sqlserve 语言，熟悉开发工具 idea、eclipse，图片处理工具 PS。个人性格随和，做事有自己的计划与目标，有良好的团队协作精神，对工作认真负责，能够虚心接受他人的意见和建议，对软件工程开发、管理过程和测试都具有浓厚兴趣。赵晓南

熟练掌握网站的前后台开发，熟练使用 CSS+HTML 对前端网页设计，熟悉前端 Bootstrap 框架、EasyUI、EXT 等框架。掌握后台 SSH 三大框架的搭建与开发。性格活泼开朗，喜欢团队氛围，热爱与团队成员进行思想的碰撞。范媛媛熟练掌握 Java、C、C++、Js、Mysql 等语言，熟悉 Mybatis、springMVC、Jquery、Extjs 开发框架，熟练使用 Eclipse、MyEclipse、Matlab、Visual Studio 等开发工具以及 Powerdesigner、Office 等应用软件。了解常用的设计模式。性格开朗随和有耐心，善于与人沟通，能够接受他人的意见和建议。自学能力较强，有良好的团队精神。陶涛较为熟练使用 php、Java、mysql 语言，开发工具 vs，dw，eclipse，办公工具 word、ppt，熟悉数据流服务器 sqlserver。生活中是一位风趣幽默的队友，性格开朗，与人相处融洽聪明，善于沟通表达，想法比较多，有较好代码编写习惯。

附件

福州大学“高级软件工程”

项目开发评审表

项目名称	大学生信用培养平台		队长	苏华	队员	陶涛 赵晓南 范媛媛
所在学院	数学与计算机科学学院	专业	软件工程			
评分内容	评分项目	评价描述				分数
	文档格式					
	项目内容					
	PPT 制作					
	PPT 演讲					
评审成员名单						
评审小组意见						
	年 月 日					

