

附件 1:

学号	201725040321
成绩	

# 移动终端开发技术 课程设计报告

题目	早餐供应平台
班级	17 软件技术三班
学号	201725040321
姓名	陈亦欣
小组成员	陈亦欣 赵宏鑫 邹家乐
指导教师	陈媛媛

2018 年 7 月 7 日

# 目 录

1. 需求分析.....	1
1.1 研究背景意义.....	1
1.2 早餐供应平台描述.....	1
1.3 开发运行环境.....	2
1.4 相关技术简介.....	2
2. 概要设计.....	3
2.1 简述.....	3
2.2 功能描述图.....	3
2.3 功能模块作用.....	4
3. 详细实现.....	5
3.1 系统的工程搭建.....	5
3.2 添加监听器的设计，及数据的传输.....	6
3.3 多个界面跳转的功能设计.....	6
3.4 功能实现.....	7
4. 系统分析.....	8
4.1 系统的整体架构.....	8
4.2 系统的功能划分.....	8
5. 单点用餐系统的界面设计.....	9
5.1 用餐系统的工程搭建.....	9
5.2 用餐系统功能界面设计.....	9
6. 拓展功能.....	10
6.1 方面.....	10
6.2 功能实现图.....	11
7. 操作流程.....	12
8. 运行结果.....	12
9. 总结.....	13

# 1. 需求分析

## 1.1 研究背景意义

随着移动技术和信息化生活的优化和发展，服务行业早已不同往日。网络送餐已经成为普遍现象，对此我们持保留态度。虽然网络送餐让生活更轻松更快乐。但另一方面，不完善不安全的订餐平台又在损失网上订餐的信誉和效率。因此，我们准备了早餐供应平台这个实战作业，早餐订餐是学生和办公人员使用率不高的方面，开发这个系统不仅是一次创业，也是想在这个新市场分一杯羹。

## 1.2 早餐供应平台描述

在 APP 上为早餐店的商家提供一个销售平台，提高店铺的销量和浏览量。让人们体会生活的快捷。

进入平台即可接受到店铺的信息，点击相应的店铺，进入主店铺内，其店铺内显示早餐供应产品，在选择你将购买的食物进行订单支付，并获取支付成功的提示！

## 1.3 开发运行环境

安卓系统和手机客户端

## 1.4 相关技术简介

Java SE 后台运行制作和控制，交换数据。

Android studio 首页和其他页面的制作。

首先应该是建立一个 activity 作为主界面，在其中我们将界面的布局定义为 LinearLayout 线性布局，在其中加入 TextView,将需要的图片传入 drawable 当中，接下来就是定义 ImageView 当中的内容；在 MainActivity 当中书写 Java 语句，对 TextView， ImageView 进行定义，因为 ImageView 在被点击时要进行页面的跳转，所以需要对其添加监听器。接着我们书写一个 Intent 方法来传输数据。

在建立好第一个 Activity 之后，我们来创建第二个 Activity 名为 Activity2 我们 app-java 中建立一个空的 Activity 这样他就可以同时出现 Activity 与 Main2Activity 这样 manifest 当中直接自动加入数据，就不会出现页面之间不能跳转的 Bug.接着我们来阐述一下 Activity2 的布局，其中我们整体上调用的是相对布局，因为要控制图片之间的位置关系。在相对布局当中我们又制定了三个相同的模块左侧图片右侧文字又运用的是线性布局的水平布局，在右侧文字部分因为要标注食物名称与食物的价格，选择框，所以我们将其定义为线性布局的垂直方式，最后在下面定义了一个 Button 为支付按钮。在 Main2Activity 中定义 ImageView,TextView,CheakBox,Button.并对 Button 添加监听器。之后书写 Toast.makeText();在其中定义点击支付按钮之后在下方显示“支付成功的语句”；

最后再次创建一个活动 Activity3,与 Activity2 同理。之后运行出现

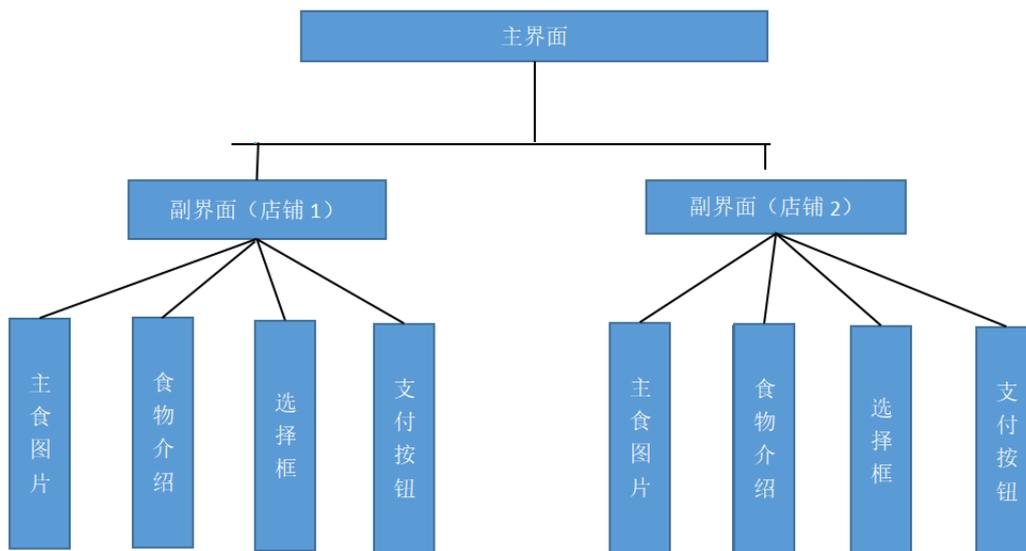
虚拟机，进行操作；

## 2.概要设计

### 2.1 简述

系统应用于所有的客户，满足他们对早餐的需求，节省他们的时间，方便他们的生活，系统便利，效果明显。

### 2.2 功能描述图



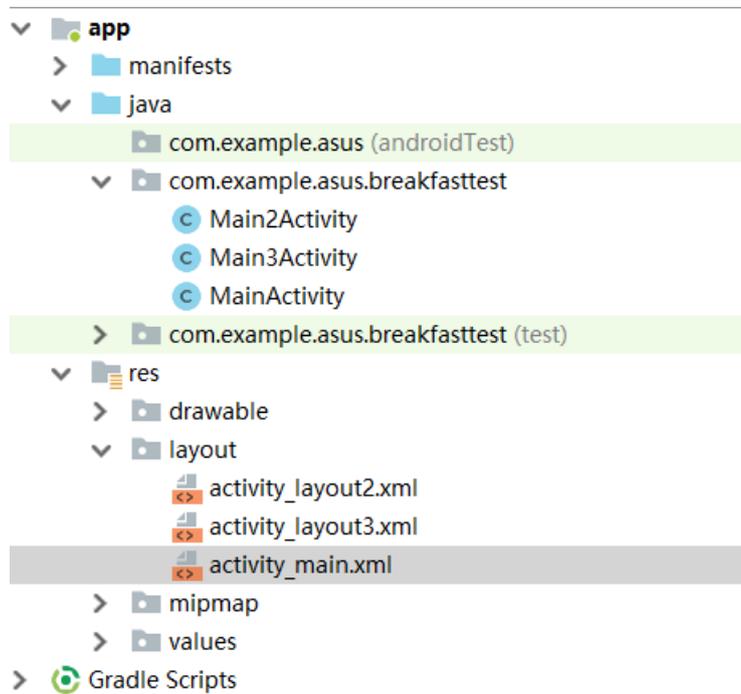
### 2.3 功能模块作用

- (1) 平台首页：显示多个店铺，当地的特色店铺，各种小吃，店铺显示名字与地址，让顾客选择距离自己较近，喜欢的店铺和想要吃到得的食物，连接跳转到的店铺的首页。

- (2) 店铺首页：显示店铺的各种食物并标注其名称及价格，满足客户的需求，勾选想要的食物，进行点餐。
- (3) 支付：勾选想要购买的早餐点击支付，显示支付成功。

## 3.详细实现

### 3.1 系统的工程搭建



## 3.2 添加监听器的设计，及数据的传输

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);
    EditText et = (EditText) findViewById(R.id.et);
    TextView tv1 = (TextView) findViewById(R.id.tv1);
    TextView tv2 = (TextView) findViewById(R.id.tv2);
    TextView tv3 = (TextView) findViewById(R.id.tv3);
    TextView tv4 = (TextView) findViewById(R.id.tv4);
    ImageView image_view = (ImageView) findViewById(R.id.image_view);
    ImageView image_view1 = (ImageView) findViewById(R.id.image_view1);
    image_view.setOnClickListener((view) -> { passDate(); });
    image_view1.setOnClickListener((view) -> { passDate1(); });
}

public void passDate() {
    Intent intent = new Intent(packageContext: this, Main2Activity.class);
    startActivity(intent);
}

public void passDate1() {
    Intent intent1=new Intent(packageContext: this,Main3Activity.class);
    startActivity(intent1);
}
```

## 3.3 多个界面跳转的功能设计

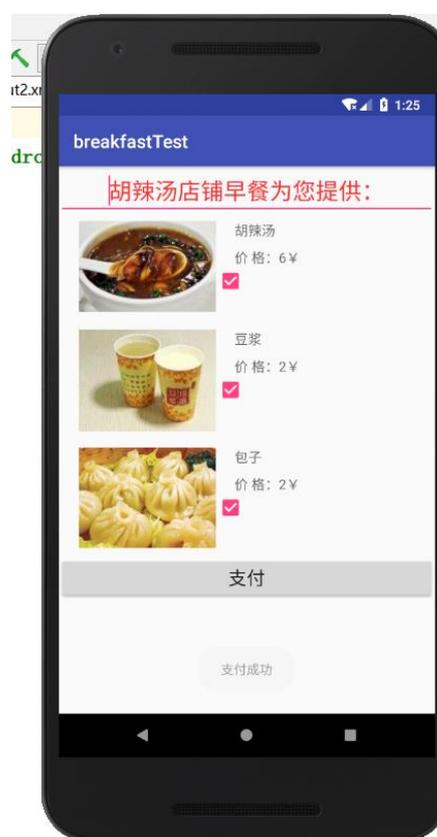
```
<application
    android:allowBackup="true"
    android:icon="@mipmap/ic_launcher"
    android:label="breakfastTest"
    android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
    android:supportsRtl="true"
    android:theme="@style/AppTheme">
    <activity android:name=".MainActivity">
        <intent-filter>
            <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
            <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
        </intent-filter>
    </activity>
    <activity android:name=".Main2Activity">
    </activity>
    <activity android:name=".Main3Activity">
    </activity>
```

### 3.4 功能实现

主页面显示店铺，进入店铺，显示店铺的各种食物并标注其名称及价格，满足客户的需求，勾选想要的食物，进行点餐。勾选想要购买的早餐点击支付，显示支付成功。

(1) 进入主界面，选择相应的店铺

(2) 进入店铺，勾选食物，点击支付



## 4.系统分析

### 4.1 系统的整体架构

C/S 体系结构，以客户的智能手机和电脑为网络基础，MySQL 数据库和交换机构成数据库服务器为中心，在早餐订购平台支持下的两层结构模型。客户操作模块布置在智能手机上，数据存储存储在服务器上的数据库中。客户手机依靠服务器获得所需要的网络资源，而服务器为客户平台提供网络必须的资源。

### 4.2 系统的功能划分

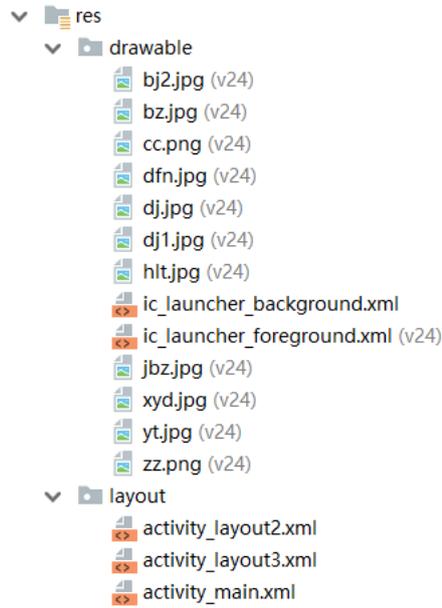
界面部分：安卓语言编写，实现好看使用的布局，让用户获得和电脑相同的体验。

后台部分：由安卓和 Java 语言编写让软件自主运行，让客户订单信息和商铺信息自有交互使用。

数据处理：记录订单数据，上传给商铺。商铺也能要求更新商铺信息。

# 5.单点用餐系统的界面设计

## 5.1 用餐系统的工程搭建



## 5.2 用餐系统功能界面设计

```
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:id="@+id/activity_main"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical"
    android:background="@drawable/bj2"
>
    <EditText
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="早餐供应系统"
        android:textSize="30sp"
        android:textColor="#FF2D2D"
        android:gravity="center"
        android:id="@+id/et"
    />
    <ImageView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:src="@drawable/cc"
        android:id="@+id/image_view"
    />
    <TextView
        android:layout_width="match_parent"
```

```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:id="@+id/activity_main2"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical"
    >
    <EditText
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="胡辣汤店铺早餐为您提供: "
        android:textSize="25sp"
        android:textColor="#FF2D2D"
        android:gravity="center"
        android:id="@+id/text_view1"
    />
    <LinearLayout
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="horizontal">
        <ImageView
            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="wrap_content"
            android:id="@+id/image_view"
            android:src="@drawable/hlt"
            android:paddingTop="60dp"
        />
    </LinearLayout>
</RelativeLayout>
```

## 6. 拓展功能

### 6.1 不足方面

首先我感觉应该添加一个登陆模板，在用户进入主界面之前进行一个用户的注册，界面。

其次，在支付完成以后，点击支付按钮，会再次弹出一个界面显示其支付价额，最终完成支付。

### 6.2 功能实现图

#### (1) 登录界面

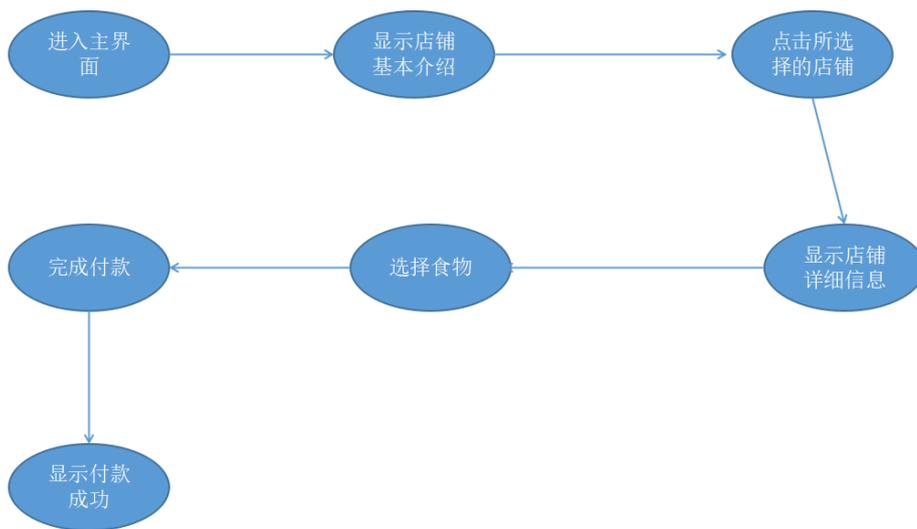
The diagram illustrates a login interface with the following components:

- Header:** A yellow bar at the top with the text "登录界面".
- Input Fields:** Two rows of input fields. The first row has a yellow label "用户名" and a white input box. The second row has a yellow label "密码" and a white input box.
- Buttons:** Two orange buttons at the bottom: "登录" (Login) on the left and "注册" (Register) on the right.

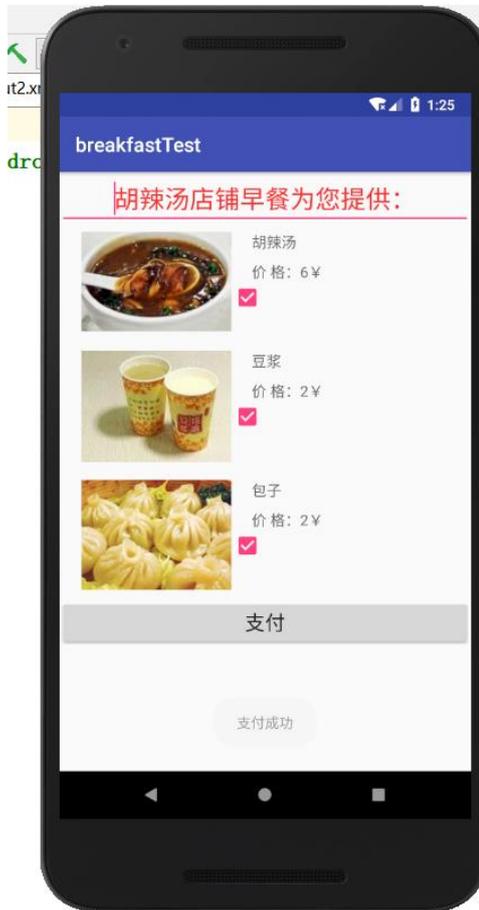
## (2) 支付界面



## 7. 操作流程



## 8. 运行结果



## 9.总结

首先对市场进行调研，对早餐供应系统进行具体的了解，然后再进行数据的收集。最后着手于对系统的设计，首先是界面的布局一定要严谨，其次是对相应 MainActivity.java 的编程。注意监听器的添加及数据的传递。最后是 mainfast 的内容设置，其关乎到每一个 activity 之间的跳转。经过对一个 APP 的设置过程，可以更加清晰地梳理一个项目运行的基本操作，即内用的书写；也可以在错误中积累经验，为以后的设计提供帮助。我会更加努力学习这方面的知识，弥补不足，提高自我。