(以差勤管理為範例)

差勤管理系統設計文件

System Design Document

|  |  |
| --- | --- |
| 專案名稱 | 專案名稱 |
| 撰寫日期 | 撰寫日期 |
| 發展者 | 發展者姓名 |

**目錄**

[1. 系統架構設計(System Architecture Design) 2](#_Toc423794851)

[2. 模組介面設計(Module Interface Design) 2](#_Toc423794852)

[3. 流程設計(Process Design) 3](#_Toc423794853)

[4. 使用者介面設計(User Interface Design) 4](#_Toc423794854)

1. 系統架構設計(System Architecture Design)

說明：描述系統之架構，可用UML佈署圖(deployment diagram)或方塊圖(block diagram)表達此系統包含的軟體與硬體模組結構與佈署關係、以及網路拓樸架構。架構圖應與產品規格書的需求描述一致，但可特別強調實際軟硬體模組溝通介面與佈署環境的關係。

差勤管理系統主要用於管理與統計單位人員的出缺勤狀況，更是人力資源管理中不可或缺的一環。差勤管理系統的主要有三個硬體伺服器，功能分別時限請假處理、加班處理、與出缺勤管理，為提供員工線上輸入功能，系統使用Web介面設計。

差勤管理系統架構佈署於應用程式伺服器上，而資料庫則架構佈署於資料庫伺服器上。主要的作業係透過網頁方式提供服務，所有客戶端的電腦透過HTTP或TCP/IP的方式和伺服器主機連線，應用系統皆置於網頁伺服器上，有請假管理元件、加班管理元件、出缺勤管理元件與使用者申請作業元件。網頁伺服器的應用程式以ODBC方式和資料庫伺服器連線，並提供資料存取服務。

客戶端電腦

Linux 作業系統

應用程式伺服器

一般員工

差勤管理系統

My SQL

資料庫

Apache Server

瀏覽器

差勤

客戶端

人事管理員

Linux 作業系統

資料庫伺服器

**Figure 1. 系統架構圖 (System Architecture)**

1. 模組介面設計(Module Interface Design)

說明：將系統需求規格書中的模組介面需求做更明確的設計，可描述介面名稱、介面提供者、介面使用者、連結方式、輸入資料、輸出資料與對應之介面需求等。

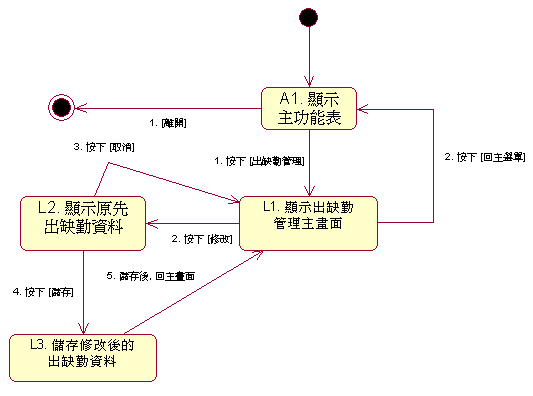
依照產品需求規格書中之介面需求，本系統對於介面設計上的限制如下：

|  |  |
| --- | --- |
| AMSID001 | 轉入打卡的檔案格式為ASCII文字檔格式 |
| AMSID002 | 使用者可同時使用mouse與Keyboard來操作 |

1. 流程設計(Process Design)

說明：可用UML活動圖(activity diagram)或狀態圖(state diagram)或流程圖(flow chart)描述所開發的系統流程，此部份是操作概念的細部設計。

1. **出缺勤管理流程圖**



**狀態描述(State description)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | A1. 顯示主功能表 |
| **Definition** | 進入主選單作業前，表示系統登入已完成，並依據使用者不同的權限顯示管理畫面或一般使用者的輸入選單 |
| **Activity** | 記錄使用者的編號於Session中 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | L1. 顯示出缺勤管理主畫面 |
| **Definition** | 本作業提供使用者執行對於出缺勤管理的修改與瀏覽的選項，但不包含新增與刪除作業 |
| **Activity** | None |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | L2. 顯示原先出缺勤資料 |
| **Definition** |  |
| **Activity** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Name** | L3. 儲存修改後出缺勤資料 |
| **Definition** |  |
| **Activity** |  |

1. **加班管理流程圖**

….

1. 使用者介面設計(User Interface Design)

說明：可用各種畫面設計方式，如網頁介面設計、投影片繪製等，設計主要系統畫面。此部份是使用者介面雛形設計的進階設計。

1. 登入畫面

