O.O社会资讯互助网站系统分析报告

一.开发背景

1.引言

这一份报告是为了让读者能够更好的理解这个项目的价值以及他所处的定位，以便开发人员能够更好的整理自身的思路来进行研发。

2.研发背景

纵观整个互联网环境，我们并没有发现有哪一款网站系统是专门发布关于社会资讯，例如社会中各种信息，生活中遇到的问题，或者关于某些事情的认真交流，这些大都属于某些网站的其中一个模块。或许以上的描述有些模糊，那么举个例子，就拿当前最大的交流网站百度来说，每当我们遇到某些问题（什么问题都行），当我们想要寻找答案的时候，大多数人都会上百度查找，或者到贴吧中询问人，又或者是百度知道等，但这些都有一个弊端，那就是没有更加客观的答案和精确的答案。并且没有一个主题，当我们搜索的时候，它总会返回一大堆回答，有时候我们能够很快就找到自己想要的答案，但有时候却只是返回一堆相同的无用信息。这显然不尽人意，如何能够满足我们这些贴吧，百度知道不能满足的需求，就是我们这个网站系统的其中一个存在意义了。

3.系统简介

本系统的定位是总系统，负责统一管理下属的子系统，具体负责管理公司的只能，具有员工管理，部门管理，职位管理，权限管理，下属网站管理考勤管理，个人账号管理，内部通信管理，公共事务管理，日志管理，系统管理

二．相关技术

1．系统具体框架

前端使用HTML5和css，jquery，ajax等，使用layui框架，还有websocket实现即时通讯。

后台采用SpringMVC集成MyBatis，使用Result风格，达到前后端分离。

2、.涉及的技术

单点登录，即时通讯，分库，负载均衡等

三．系统分析

1. 需求分析

当前的规划为首先开发一个总的管理系统，名为O.O企划后台管理。用来管理O.O下属的所以网站还有相关的操作，如下

1. 工作人员管理：人员列表，人员明细，分页，模糊查询（编号，姓名，职位），禁用，增删改，个人面板，密码管理
2. 权限管理，权限分为只读权限和授予权限，只读权限只能使用此权限，而授予权 限则能把此权限授予给别人。权限有，音乐网站登陆权限，咨询网站登陆权限，总站登陆权限，系统管理权限，
3. 日志管理

O.O音乐交流网站管理后台：首先需要一个系统模块来管理日常维护这个系统，

登陆模块：这个模块能够与音乐交流后台管理系统共用，登陆使用单点登陆技术，权限判断,账号登陆后会显示最近三天的修改情况

权限用户模块：用户列表，用户明细，账号的启用和禁用，账号的增删改查

角色管理：为权限用户添加角色，有公司的角色，也有系统的角色，公司的角色是职位，系统的角色是表示可以进入哪一个网站的。

角色的增删改查

下级网站管理：添加下属的网站名单

系统模块：数据库数据备份模块

1. 业务流程图

管理员登陆

1. 数据流程图
2. 数据字典

职员表

Id，职员编号(code)，账号(account)，密码(password),姓名(name)，性别(sex)，头像(avatar)，联系方式(phone)，邮箱(email)，地址(address),出生日期(birth),注册时间(createtime),创建人，(creator)状态(status)，

角色表

Id,name,type,descrite

Type:系统角色：超级管理员 普通用户

企业角色， 总经理，研发部，维护部

网站角色：O.O音乐网站管理员，O.O社会咨询互助网站管理员

类型表

Id,name,type,describe

四．系统设计

登陆管理：

单点登陆实现方式：主系统创建账号，在下属的网站中也创建账号

职员管理：

角色管理：

下属网站管理：

系统管理：

表：用户表，职位表，部门表，角色表，下属网站表，账号表，

员工账号多系统单点登陆技术 采用统一的账号管理，根据角色类型判断是否能够登陆进对应的系统

权限管理：涉及表：权限表，资源表 一个权限可以对应多个资源

流程：获取用户拥有的权限，通过关联获取资源，然后形成一个

职员主页：个人信息，资源列表，企业公告，消息列表，个人出席天数，

管理员专属：职员列表，员工入档，员工信息操作，

资源-权限 – 角色 关系图

资源分为 菜单-按钮两种类型 拥有父级 拥有请求路径和跳转路径

一个权限对应一个资源（或者多个） 获取权限

获取资源：传入账号id，

Redis存储架构

Token-sessioninfo

Admin-

权限系统 以资源为核心，一个按钮，一个模块，一条请求都是一个资源，

所谓的权限是某个人能对特定资源进行特定操作的资格，所以这是个以角色-权限-资源组成的系统，

分为俩部分

创建权限

校验权限：通过什么校验权限呢，因为是通用的权限校检，所以使用请求的路径作为关键

SendMessage id,senderId,sendType,MessageType,messageTitle.messageBody,createTime,status,delfalg

AcceptMessage

Id,accepterId,response（回复）,state,delflag

消息模块

作者（一个）

消息类型

消息状态

消息标题

内容主题

目标（1个到多个）

时间

收信人操作时间

接受状态（已读，）

**角色管理**

**角色代表某些权限的集合。用户与角色是多对多的关系，角色与权限也是多对多的关系。**

**角色间拥有上下级（或者说是父子级）的关系。上下级间的角色只有逻辑的联系，没有功能上的联系，只是为了明确各个角色间的关系而已。**

增加：可以选择在某个角色下创建新的下级角色，也可以直接创建顶级角色

修改：超级管理员角色无法修改，只修改角色属性

删除：超级管理员不可以删除，如果拥有子孙角色，则删除前先提示存在子孙角色

移动：可以修改上下级关系，如果修改了子孙角色也会跟着修改

给用户添加角色：如果当前用户以及存在将要添加的角色的上级角色，则无法添加，如果是下级角色，则自动兼并下级角色（移除这个用户拥有的当前添加的角色的子孙角色）

1.02 功能：增加手机绑定，短信发送模块

# 目标管理

目标管理

计划管理

* 计划列表：计划列表分为对应目标计划列表和倒计时计划列表。还有已删除计划列表。倒计时列表显示的是当天将要开始的计划任务。列表包括（计划名称，执行时间）顶部是放大的计划，配倒计时，下面是小号的。只有显示时间，没有倒计时。当计划到达准备执行的时间时，会出现开始执行的按钮，然后有个完成按钮，如果超时完成，会弹出超时理由输入框。 对应目标计划列表同以删除计划列表处于同一个页面。对应目标计划列表中包含有（计划名称，开始时间，结束时间，周期，跳转到执行结果：只有正式运行的目标才能跳转）
* 计划添加：需要提醒计划执行时间是否于其它计划重叠。并且要判断单位和周期和计划执行的持续时间。不能让持续时间长于两次计划执行的间隔时间。计划添加，在计划管理页面中。表单（计划名称，计划内容，执行时间，结束时间，周期，时间单位，第一次开始的时间（当前时间之后））
* 计划删除：假删除，需写明删除理由
* 计划内容修改：可修改内容（计划名称，计划内容，计划执行时间）
* 计划修改历史记录：包含两个页面，修改页面和列表页面。从计划列表（目标计划/删除计划）中可以进入列表页面。修改页面也是一样
* 计划执行情况管理：通过直接点击计划项可以进入。跳转页面后为列表页。列表页包含的内容为（开始时间，结束时间，执行时长，超时时间，执行结果，未完成理由）。如果开始时间和结束时间超过了预期时间，则显示红色，否则显示绿色。底部为总结栏，显示总的执行结果，包括执行次数，完成次数，未完成次数，超时完成的次数。进度（剩余执行的次数，剩余天数，剩余小时数，）底部栏可收起，收起后只显示（执行次数，成功次数，剩余次数）。顶部有条件栏，条件为状态和时间范围。
* 计划提醒功能：当时间临近时会弹出提示框提示即将开始任务。分别为1个小时和5分钟前提示一次。
* 计划执行记录管理：这个功能包括倒计时计划执行列表和未完执行列表。倒计时计划列表中进入开始计划执行功能。

1. 在列表第一个为当前将要执行的计划动作，此时计划动作属于等待执行状态；
2. 当计划到开始时间时，会出现执行的按钮，点击执行，执行按钮消失，计划状态（result）改为执行中，记录实际开始时间，并且出现完成按钮，倒计时改为执行持续时间；
3. 当完成计划动作的内容时，可以点击完成按钮，此时计划动作处于完成状态。列表重新加载；开始和结束的时间在5分钟内属于误差，状态为正常结束；
4. 如果在计划的预期结束时间中没有点击完成，则会弹出提示框，提示是否完成计划动作，已完成则请到未完执行列表中填写表单（超时完成的理由，实际结束时间）点击完成。
5. 如果本日内预期结束时间到达后才要开始动作，则请到未完执行列表中进行开始和结束。

未完执行列表中只列出当天没完成的计划执行动作，服务器存在定时器，每天零点时会更新动作状态，将已开始没结束的动作状态改为没有完成，将没有开始的动作状态改为放弃执行。