



电子科技大学

University of Electronic Science and Technology of China

# 学 士 学 位 论 文

## BACHELOR DISSERTATION

论文题目 分布式在线程序评测系统——web端实现

学生姓名 李昀

学 号 2010013100008

专 业 通信工程

学 院 通信与信息工程学院

指导教师 饶力

指导单位 电子科技大学

2014年2月24日



## 摘 要

ACM国际大学生程序设计竞赛（英语：ACM International Collegiate Programming Contest, ICPC）是由美国计算机协会（ACM）主办的，一项旨在展示大学生创新能力、团队精神和在压力下编写程序、分析和解决问题能力的年度竞赛。经过30多年的发展，ACM国际大学生程序设计竞赛已经发展成为最具影响力的大学生计算机竞赛。

程序设计竞赛采用了黑盒测试的思想来评判选手的程序。在黑盒测试中，测试者只知道程序的输入、输出和系统的功能，按照一定的规范设计出一系列测试案例来进行测试。在线程序评测系统（Online Judge）以此为基础，可以对多种语言的源代码进行自动编译、测试、分析及评判。除了被应用于程序设计竞赛，也有一些老师将其引入到日常的程序语言教学之中，并取得了很好的效果。

在本文中，作者首先通过介绍了目前著名的几个在线评测系统来说明目前该类平台的发展趋势，并阐述了MVC架构的特点以及如何应用到web应用中去，随后设计了一个基于Java Spring MVC框架和AngularJS的简单的分布式在线程序评测系统，并描述了它的整体架构和实现。

**关键词：**程序设计竞赛，黑盒测试，在线程序评测系统，MVC架构，Web应用



## ABSTRACT

ACM International Collegiate Programming Contest (abbreviated as ACM-ICPC or just ICPC) is an annual multi-tiered competitive programming competition among the universities of the world. This contest is designed to show students' ability of innovation, teamwork, analysis problem, solve problem and coding under pressure. After 30 years of development, ACM-ICPC has become the most influential collegiate programming contest.

The programming contest use Black-box testing method to judge contestants' program. In Black-box testing, tester only know the functionality of an application (e.g. what the software does and the input/output format), tester design multiply testcases fit in the corresponding format to test. Based on this method, Online Judge System (OJ) can compile, test, analysis and judge multiply kinds of language. Not only in programming contest, many teachers introduce this system into computer language course and achieve significant results.

In this thesis, the writer first introduces the developing trend of Online Judge System through several popular Online Judge Systems, and take a tourial of MVC architecture and how to use MVC in the web application. Then he devises a simple Distributed Online Judge System with Java Spring MVC framework and angularJS, and describes it.

**Keywords:** Programming Contest, Black-box testing, Online Judge, MVC Architecture, Web Application



## 目 录

第1章 引言 .....	1
1.1 课题背景和意义 .....	1
1.2 国内外研究现状 .....	2
1.3 本文主要工作 .....	2
1.4 论文组织架构 .....	3
第2章 相关概念与技术 .....	4
2.1 互联网应用开发历史 .....	4
2.2 系统架构 .....	5
2.2.1 B/S结构 .....	5
2.2.2 MVC架构 .....	5
2.3 开源框架 .....	5
2.3.1 Spring framework .....	5
2.3.2 Hibernate .....	6
2.3.3 AngularJS .....	7
第3章 系统需求分析 .....	8
3.1 功能性需求分析 .....	8
3.2 非功能性需求分析 .....	9
3.2.1 界面需求 .....	9
3.2.2 性能需求 .....	9
3.2.3 维护需求 .....	10
3.2.4 运行环境需求 .....	10
第4章 系统概要设计 .....	11
4.1 系统环境 .....	11
4.2 服务器端框架 .....	11
4.2.1 服务器端总体技术架构 .....	11
4.2.2 服务器端模块结构 .....	12
4.2.2.1 配置模块 .....	13
4.2.2.2 数据库模块 .....	13

4.2.2.3 评测器模块 .....	13
4.2.2.4 服务模块 .....	13
4.2.2.5 实用工具 .....	13
4.2.2.6 网站模块 .....	13
4.3 浏览器端框架 .....	14
4.3.1 浏览器端总体技术架构 .....	14
4.3.2 网站结构 .....	15
<b>第5章 系统详细设计 .....</b>	<b>16</b>
5.1 服务器端详细设计 .....	16
5.1.1 系统包图 .....	16
5.1.2 Config Package详细设计 .....	18
5.1.2.1 ApplicationContextConfig .....	18
5.1.2.2 WebMVCRResource .....	24
5.1.2.3 WebMVCConfig .....	25
5.1.3 Database Package详细设计 .....	27
5.1.3.1 Entity .....	27
5.1.3.2 Condition .....	30
参考文献 .....	31
致 谢 .....	32
外文资料原文 .....	33
外文资料译文 .....	39



## 第1章 引言

### 1.1 课题背景和意义

ACM-ICPC (Association of Computing Machinery - ACM International Collegiate Programming Contest, 美国计算机协会——国际大学生程序设计竞赛) 是由国际计算机界历史悠久、颇具权威性的组织ACM于1970年发起组织的年度竞赛活动, 是当今国际计算机界历史悠久并得到全球公认的规模最大、水平最高的国际大学生设计竞赛。大赛旨在展示大学生创新能力、团队精神和在压力下编写程序、分析和解决问题能力, 迄今已经成功举办38届。比赛涌现出的优秀学生往往被各高校和许多知名企业所看重。

ACM-ICPC以团队的形式代表各学校参赛, 每队由3名队员组成<sup>①</sup>。比赛期间, 每队使用1台电脑需要在5个小时内使用C、C++或Java中的一种编写程序解决7到10个问题。每个问题都有一组标准的测试数据以及对应的答案, 选手程序完成之后提交裁判运行, 裁判机运行选手提交的程序, 通过其输出与标准答案相比较来得到结果, 运行的结果会判定为“AC(正确)/WA(错误)/TLE(超时)/MLE(超出内存限制)/RE(运行错误)/PE(格式错误)”中的一种并及时通知参赛队。

电子科技大学从2005年起便开始参加这项竞赛, 在最近的第38届ACM-ICPC亚洲区域赛中国大陆赛区共有成都、杭州、南京、长沙、长春5站, 其中成都站的比赛由电子科技大学承办, 本届比赛中, 电子科技大学学子共获4金7银5铜。其中UESTC Aspidochelone代表队在成都站排名第二, 在南京站获得亚军殊荣, 顺利晋级2014年夏季在俄罗斯叶卡捷琳堡举行的世界总决赛<sup>②</sup>。

ACM-ICPC与其它竞赛最大的区别在于它采用的是机器评测的方法而不是依靠人的评价, 它采用了黑盒测试[1]的思想来评判选手的程序。在黑盒测试中, 测试者只知道程序的输入、输出和系统的功能, 按照一定的规范设计出一系列测试案例来进行测试。在线程序评测系统(Online Judge)以此为基础, 可以对多种语

① 每位队员必须是在校学生, 有一定的年龄限制, 并且最多可以参加2次全球总决赛和5次区域选拔赛。

② 见: <http://www.new1.uestc.edu.cn/news/index/id/1056>

言的源代码进行自动编译、测试、分析及评判。除了被应用于程序设计竞赛，也有一些老师将其引入到日常的程序语言教学之中，并取得了很好的效果[2][3]。

## 1.2 国内外研究现状

目前已经存在许多不同种类的Online Judge，如表1-1所示：

表 1-1 几个著名的评测网站

名称	来源	地址
Topcoder	TopCoder, Inc	<a href="http://community.topcoder.com/tc">http://community.topcoder.com/tc</a>
Codeforces	萨拉托夫州立大学	<a href="http://codeforces.com/">http://codeforces.com/</a>
Project Euler	Colin Hughes	<a href="https://projecteuler.net/">https://projecteuler.net/</a>
HDOJ	杭州电子科技大学	<a href="http://acm.hdu.edu.cn/">http://acm.hdu.edu.cn/</a>
POJ	北京大学	<a href="http://poj.org/">http://poj.org/</a>
Virtual Judge	华中科技大学	<a href="http://acm.hust.edu.cn/vjudge/toIndex.action">http://acm.hust.edu.cn/vjudge/toIndex.action</a>
ZOJ	浙江大学	<a href="http://acm.zju.edu.cn/onlinejudge/">http://acm.zju.edu.cn/onlinejudge/</a>

其中HDOJ、POJ、ZOJ都属于传统的Online Judge，有着自己的题库和测评器。HDOJ如今已经成为了国内ACM竞赛界最为著名的Online Judge，每年暑假都会组织多校联合训练，平时还会承办各类程序设计竞赛（如腾讯编程马拉松）。ZOJ则是以每个月举行的浙大月赛而闻名。

相反，Virtual Judge没有自己的题库和评测器，它的题库仅仅是提供了各个OJ题库的一个索引，用户可以在这些题目的基础上组织比赛，然后Virtual Judge将提交的代码送到对应的OJ上去测评，再将结果返回给用户。

Topcoder采用Java applet载入平台，而不是建立于网页之上，它和codeforces都具有challenge环节，在这个环节选手可以互相查看对方代码（在一定条件下），并尝试用自己的测试用例来找出对方代码中的BUG。

## 1.3 本文主要工作

随着在线评测系统越来越广泛的应用到各个领域，作者希望采用现代的互联网技术来实现一个简单的、易扩展的在线评测系统来满足当今的需求，同时借此来了解互联网新技术的使用和创新方式。

## 1.4 论文组织架构

本文采用了如下的结构：

第一章：引言。该章主要介绍本论文课题的背景，以及在线评测系统的国内外现状和本论文的主要工作，最后对论文的章节进行了一个合理的逻辑安排。

第二章：相关概念与技术。该章主要介绍本论文所使用到的相关技术和概念，包括互联网开发的历史和现状、常见的几种架构以、基于Git的维护流程及所使用的开源框架。

## 第2章 相关概念与技术

### 2.1 互联网应用开发历史

自从互联网诞生以来，网站从最初只能在浏览器中展现静态的文本或图像信息，发展成为功能丰富的各类Web应用，这期间动态技术起着重要的作用。

互联网诞生之初，Web开发还比较简单，开发者经常会去操作web服务器(主要还是他自己的机器)，并且他会写一些HTML页面放到服务器指定的文件夹(/www)下。这些HTML页面，就在浏览器请求页面时使用。但是这样做只能获取到静态内容。由此出现了CGI和Perl脚本，在web服务器端运行一段短小的代码，并能与文件系统或者数据库进行交互。

当时组织CGI/Perl这样的脚本代码太混乱了。CGI伸缩性不是太好(经常是为每个请求分配一个新的进程)，也不太安全(直接使用文件系统或者环境变量)，同时也没提供一种结构化的方式去构造动态应用程序。直到出现了Java Server Pages(JSP)，微软的ASP，以及PHP等技术。

同时，在Google的推广下AJAX（Asynchronous JavaScript and XML，异步的JavaScript与XML技术）开始流行起来，让事情变得很有意思。AJAX允许客户端的JavaScript脚本为局部页面提供请求服务，然后可以在无需回到服务器情况下动态刷新部分页面，也就是更新浏览器中的document对象，通常称作DOM，或者文档对象模型。虽然从服务器端返回的仍然是HTML，但浏览器上的代码能把这HTML片段内嵌到当前页面中。也就是说web应用的响应可以更快，这时我们真正用web应用取代了web页面。谷歌的GMail和谷歌地图都是当时AJAX的杀手级产品。随后用AJAX局部刷新就如雨后春笋般出现。

在随后的几年时间里，AJAX成为了焦点，但在服务器端仍然使用着旧有的技术。大概在2007年，37signals公司公开其成员——Ruby on Rails。那个基于Ruby on Rails 5分钟构建博客的演示完全征服了全世界的开发者。一夜之间，所以谈论的焦点都是关于Rails，Rails的不同之处在于使用规定的方式去设计你的web应用程序，运用一种已经广泛在桌面应用开发，但未被搬到web应用上的开发模式。这种模式就叫做MVC（Model-View-Controller）模式。

直到今天，MVC模式已经被应用于许许多多的框架之中，例如在服务器端运行的Spring MVC框架，在前端运行的AngularJS。这允许我们能够快速构建web服务，以及基于AngularJS的客户端接口，甚至和其它的服务，如PhoneGap或者其它原生移动开发工具一样，进行移动应用的开发。

## 2.2 系统架构

### 2.2.1 B/S结构

浏览器-服务器（Browser/Server）结构，简称B/S结构，与C/S结构不同，其客户端不需要安装专门的软件，只需要浏览器即可，浏览器通过Web服务器与数据库进行交互，可以方便的在不同平台下工作；服务器端可采用高性能计算机，并安装Oracle、Sybase、Informix等大型数据库。B/S结构简化了客户端的工作，它是随着Internet技术兴起而产生的，对C/S技术的改进，但该结构下服务器端的工作较重，对服务器的性能要求更高。

### 2.2.2 MVC架构

MVC模式（Model-View-Controller）是软件工程中的一种软件架构模式，把软件系统分为三个基本部分：模型（Model）、视图（View）和控制器（Controller）。具体细节可以参考本文附带的外文资料[4]及其翻译。

## 2.3 开源框架

### 2.3.1 Spring framework

Spring Framework是一个开源的Java / Java EE全功能栈（full-stack）的应用程序框架，以Apache许可证形式发布，也有.NET平台上的移植版本。该框架基于Expert One-on-One Java EE Design and Development[5]一书中的代码，最初由Rod Johnson 和Juergen Hoeller等开发。Spring Framework 提供了一个简易的开发方式，这种开发方式，将避免那些可能致使底层代码变得繁杂混乱的大量的属性文件和帮助类。

Spring 中包含的关键特性：

- 强大的基于JavaBeans的采用控制翻转（Inversion of Control, IoC）原则的配置管理，使得应用程序的组建更加快捷简易。
- 一个可用于从applet到Java EE等不同运行环境的核心Bean 工厂。
- 数据库事务的一般化抽象层，允许声明式（Declarative）事务管理器，简化事务的划分使之与底层无关。内建的针对JTA和单个JDBC数据源的一般化策略，使Spring的事务支持不要求Java EE环境，这与一般的JTA或者EJB CMT相反。
- JDBC抽象层提供了有针对性的异常等级（不再从SQL异常中提取原始代码），简化了错误处理，大大减少了程序员的编码量。再次利用JDBC时，你无需再写出另一个“终止（finally）”模块。并且面向JDBC的异常与Spring通用数据访问对象（Data Access Object）异常等级相一致。
- 以资源容器，DAO实现和事务策略等形式与Hibernate，JDO和iBATIS SQL Maps集成。利用众多的翻转控制方便特性来全面支持，解决了许多典型的Hibernate集成问题。所有这些全部遵从Spring通用事务处理和通用数据访问对象异常等级规范。
- 灵活的基于核心Spring功能的MVC网页应用程序框架。开发者通过策略接口将拥有对该框架的高度控制，因而该框架将适应于多种呈现（View）技术，例如JSP，FreeMarker，Velocity，Tiles，iText以及POI。值得注意的是，Spring 中间层可以轻易地结合于任何基于MVC框架的网页层，例如Struts，WebWork，或Tapestry。
- 提供诸如事务管理等服务的面向方面编程框架。

在设计应用程序Model时，MVC模式（例如Struts）通常难于给出一个简洁明了的框架结构。Spring却具有能够让这部分工作变得简单的能力。程序开发人员可以使用Spring的JDBC抽象层重新设计那些复杂的框架结构。

### 2.3.2 Hibernate

Hibernate是一种Java语言下的对象关系映射解决方案。它是使用GNU宽通用公共许可证发行的自由、开源的软件。它为面向对象的领域模型到传统的关系型数据库的映射，提供了一个使用方便的框架。

它的设计目标是将软件开发人员从大量相同的数据持久层相关编程工作中解放出来。无论是从设计草案还是从一个遗留数据库开始，开发人员都可以采用Hibernate。

Hibernate不仅负责从Java类到数据库表的映射（还包括从Java数据类型到SQL数据类型的映射），还提供了面向对象的数据查询检索机制，从而极大地缩短的手动处理SQL和JDBC上的开发时间。

### 2.3.3 AngularJS

AngularJS是一款开源JavaScript函式库，由Google维护，用来协助单一页面应用程序运行的。它的目标是透过MVC模式(MVC) 功能增强基于浏览器的应用，使开发和测试变得更加容易。

函式库读取包含附加自定义（标签属性）的HTML，遵从这些自定义属性中的指令，并将页面中的输入或输出与由JavaScript变量表示的模型绑定起来。这些JavaScript变量的值可以手工设置，或者从静态或动态JSON资源中获取。

AngularJS是建立在这样的信念上的：即声明式编程应该用于构建用户界面以及编写软件构建，而指令式编程非常适合来表示业务逻辑。框架采用并扩展了传统HTML，通过双向的数据绑定来适应动态内容，双向的数据绑定允许模型和视图之间的自动同步。因此，AngularJS使得对DOM的操作不再重要并提升了可测试性。

设计目标：

- 将应用逻辑与对DOM的操作解耦。这会提高代码的可测试性。
- 将应用程序的测试看的跟应用程序的编写一样重要。代码的构成方式对测试的难度有巨大的影响。
- 将应用程序的客户端与服务器端解耦。这允许客户端和服务端端的开发可以齐头并进，并且让双方的复用成为可能。
- 指导开发者完成构建应用程序的整个历程：从用户界面的设计，到编写业务逻辑，再到测试。

Angular遵循软件工程的MVC模式,并鼓励展现，数据，和逻辑组件之间的松耦合.通过依赖注入（dependency injection），Angular为客户端的Web应用带来了传统服务端的服务，例如独立于视图的控制。因此，后端减少了许多负担，产生了更轻的Web应用。

## 第3章 系统需求分析

### 3.1 功能性需求分析

- 对于评测器来说，本系统应该具有如下基本功能：
  1. 对于给定的程序源代码和对应的测试用例，评测器将源代码编译、运行并比较输出结果是否正确，同时将结果返回给用户。
  2. 评测器可以对程序做出限制，基本的限制有时间限制，内存限制和权限限制，并且保证程序运行不会对系统造成破坏。
  3. 不同的题目可以有不同的限制范围。
- 对于用户来说，本系统应该具有如下功能：
  1. 注册并登陆到系统之中，并且每个用户都有自己的权限范围。
  2. 在权限范围内浏览题目、提交题目、浏览比赛、参与比赛、查看自己提交的代码状态、修改用户信息、发布帖子、留言。
- 对于管理员来说，本系统应具有如下功能：

**题目管理** 向题库中加入/管理题目，每个题目都拥有统一的格式，系统应该提供基本的编辑功能。

**比赛管理** 向比赛列表中新建/管理比赛，并进行适当的统计操作。

**提交管理** 查看用户提交的代码，在特殊情况下能够对提交进行Rejudge（重新测评）操作。

**用户管理** 对用户的一些信息做出修改（提升权限，封禁用户）。

**公告管理** 发布/修改公告来告知用户近期的比赛以及一些新闻。

**系统维护** 对系统进行维护操作，如备份，回档。



## 3.2 非功能性需求分析

### 3.2.1 界面需求

易用性的高低决定着用户对产品的第一印象是好是坏。因为Online Judge需要向用户展示大量的数据，于是用户需要一个简洁、易懂的界面，这样他们就能不需要任何帮助地一眼获得需要的信息。考虑到实际情况，网站最低需要支持IE 7浏览器。

考虑到部分用户会使用移动设备登陆网站，该网站应当对移动设备有一定的优化。

### 3.2.2 性能需求

网站在各种操作和处理中响应速度应为秒级甚至毫秒级，达到实时要求。尽量减少卡顿情况。同时对于评测器来说要高效的评测代码，正常情况下不能出现待测试代码堆积的情况。同时作为一个成熟的系统应该能保证用户稳定地进行比赛、提交题目，程序在任何情况下都能正常运行，不出现崩溃的情况。

为了说明实际的使用情况，本文统计了老版本电子科技大学Online Judge的部分使用情况，如表3-1所示：

表 3-1 电子科技大学Online Judge使用状况

项目	用户规模	提交规模	历时
总体	32083	475583	4年
第11届电子科技大学校赛	94	1315	5小时
第五届ACM趣味程序设计竞赛第四场（正式赛）	82	676	3小时
数学科学学院2013级C语言第六次上机练习	142	906	3小时15分钟

基于上述统计，我们规定系统应该具备以下能力：

1. 同时支持至少300个连接。
2. 对大部分响应来说要求在1s内完成（考虑一般的网络连接状况）。
3. 由于比赛中的提交具有突发性的特点，每分钟我们系统应该能够支持评测至少120秒程序。

### 3.2.3 维护需求

一个软件难免需要人来维护，或者需要对功能进行升级。很多时候，维护或升级的人员因为原先的代码可读性差以致无法顺利地进行进一步操作。因此，系统的程序代码应该具备足够的易读性，具备标准的格式和简洁的代码风格，这样能使维护和升级顺利地进行。同时开发者还需提供详细的说明文档。

### 3.2.4 运行环境需求

这里的运行环境主要指用户端的环境，考虑到学校机房中的实际配置，我们有如下的最低要求：

1. 支持IE 7+以及其余现代浏览器。
2. 至少支持Windows XP系统。
3. 能够在离线环境下使用。

## 第4章 系统概要设计

### 4.1 系统环境

在开始介绍系统的大体结构之前，首先介绍一下本系统的开发环境：

1. 操作系统：OS X Mountain Lion 10.9.1
2. 部署环境：运行于Virtual Box下的最新版本Arch Linux
3. 建模软件：Visual Paradigm for UML
4. 编辑软件：Eclipse、WebStorm、Vim
5. 版本控制：Git
6. 持续集成：TeamCity<sup>①</sup>

本系统涉及到了服务器端、浏览器端、评测器三个模块，它们所使用的编程语言也都不同。服务器端我们采用的是JDK7.0标准下的Java语言，项目通过maven来组织和管理。浏览器端核心框架为AngularJS和JQuery，前端UI采用Bootstrap3，项目通过Grunt来组织和管理，编程语言为Less和Coffeescript。评测器采用C++语言，使用32位Linux API实现。

### 4.2 服务器端框架

#### 4.2.1 服务器端总体技术架构

为确保系统的互操作性、适用性及长期的扩充性，我们应以标准的、开放的要求进行架构。本文所设计的在线评测系统，是在优化、改造原有设计的基础上，借助于分布式的应用模型及先进的MVC体系结构实现的。在服务器端我们集中安置了系统中的数据库、程序和一些其它的组件，而在客户端我们只需要浏览器，同一数据源为用户提供数据查询服务，如此一来也就确保了数据的完整性与及时性。在很多情况下，用户的需要会随时间的推移而改变，因此在业务的处理逻辑出现变化的情况下，我们只需要在服务器端进行程序的修改，随后就可以重新进

---

<sup>①</sup> 一款功能强大的持续集成（Continue Integration）工具，可以让团队快速实现持续继承：IDE工具集成、各种消息通知、各种报表、项目的管理、分布式的编译等等。

行发布，这样就方便了程序的研发及发布，也不会对用户产生影响。本系统总体结构如图4-1所示。

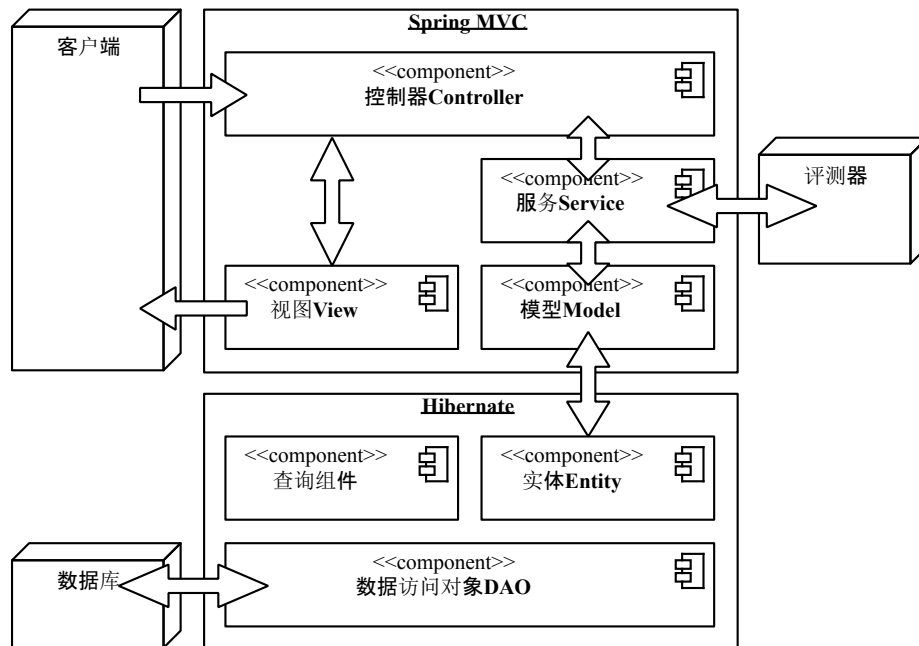


图 4-1 系统总体技术架构

客户端发起一个HTTP请求后，经过一系列中间处理最终被分配到该连接对应的控制器上（Controller）。与标准MVC模型不同的是，我们通过一个叫做服务（Service）的中间件来和模型（Model）进行交互，服务调用Hibernate框架的数据访问对象（DAO）来进行数据的持久化操作。在一系列逻辑操作之后，控制器（Controller）根据结果来选择合适的视图（View）返回给客户端。

评测器模块作为一个独立的模块存在于web框架之外，它通过服务（Service）来查找等待评测的任务队列、进行评测和更新任务队列。

## 4.2.2 服务器端模块结构

根据图4-1的结构图，服务器端的模块可以进一步细化为如下结构：

- 配置模块（config）：负责项目的整体配置。
- 数据库模块（db）：使用Hibernate框架来完成持久化操作。
- 评测器模块（judge）：负责评测任务的调度和执行。
- 服务模块（service）：充当控制器（Controller）和模型（Model）的桥梁。
- 实用工具（util）：提供许多有价值的API。
- 网站模块（web）：包含了控制器（Controller）和许多与服务无关的组件。

#### 4.2.2.1 配置模块

该模块承担的任务是对服务器的基本运行参数进行配置，例如Spring MVC框架的初始化配置、Hibernate框架的属性配置等。

#### 4.2.2.2 数据库模块

该模块中包含了数据访问对象（DAO）以及相关的类，例如用于和数据库进行映射操作的实体类（Entity），可以转换为HQL语言<sup>②</sup>查询条件的条件类（Condition）和用于将模型与控制器隔离开来而用到的数据传输对象（DTO）。

#### 4.2.2.3 评测器模块

该模块包含了一个评测器服务（Judge Service），它产生许多个评测线程来进行多线程评测。

#### 4.2.2.4 服务模块

这个模块的主要作用是提供丰富的模型操作API，例如模型实例的新建、修改、查找等操作。

#### 4.2.2.5 实用工具

这个模块包含了所有供内部使用的公共API。

#### 4.2.2.6 网站模块

该模块最主要的部分是控制器（Controller）模块，控制器负责处理来自客户端的HTTP请求，并通过一定的逻辑选择合适的服务（Service）来完成用户的请求，同时根据情况将合适的视图（View）返回给用户。

---

<sup>②</sup> HQL是Hibernate Query Language的简写，即hibernate 查询语言：HQL采用面向对象的查询方式。

## 4.3 浏览器端框架

### 4.3.1 浏览器端总体技术架构

传统的Web应用允许用户端填写表单（form），当提交表单时就向Web服务器发送一个请求。服务器接收并处理传来的表单，然后送回一个新的网页，但这个做法浪费了许多带宽，因为在前后两个页面中的大部分HTML码往往是相同的。由于每次应用的沟通都需要向服务器发送请求，应用的回应时间依赖于服务器的回应时间。这导致了用户界面的回应比本机应用慢得多。

与此不同，AJAX（Asynchronous JavaScript and XML<sup>③</sup>，异步的JavaScript与XML技术）应用可以仅向服务器发送并取回必须的数据，并在客户端采用JavaScript处理来自服务器的回应。因为在服务器和浏览器之间交换的数据大量减少（大约只有原来的5%），服务器回应更快了。同时，很多的处理工作可以在发出请求的客户端机器上完成，因此Web服务器的负荷也减少了。

本系统的服务器端提供以下几种资源：

#### 1. 网页资源

这类资源包含网页HTML代码、样式列表（CSS）、浏览器脚本（JavaScript）、图片和字体，通过GET方式获得。

#### 2. 数据资源

这类资源均为JSON格式的数据，它有两种不同的获取方式：

##### (a) GET方式

这种方式和获取网页资源操作相同，区别在于服务器返回的是JSON数据。

##### (b) POST方式

当客户端需要发送数据给服务器时，需要通过POST方式来传递数据，举个例子来说，当用户在登录窗口登录时，浏览器会将登录窗口的表单打包成一段JSON格式的数据，然后通过POST方式发送给服务器，服务器将登录状态等信息以JSON格式返回给前端，完成一次登录操作。

在2.3.3中我们提到了AngularJS框架，它是本系统最底层的框架。

③ 实际上数据格式可以由JSON代替，进一步减少数据量，形成所谓的AJAJ。本系统使用的便是更加轻便的JSON数据。

### 4.3.2 网站结构

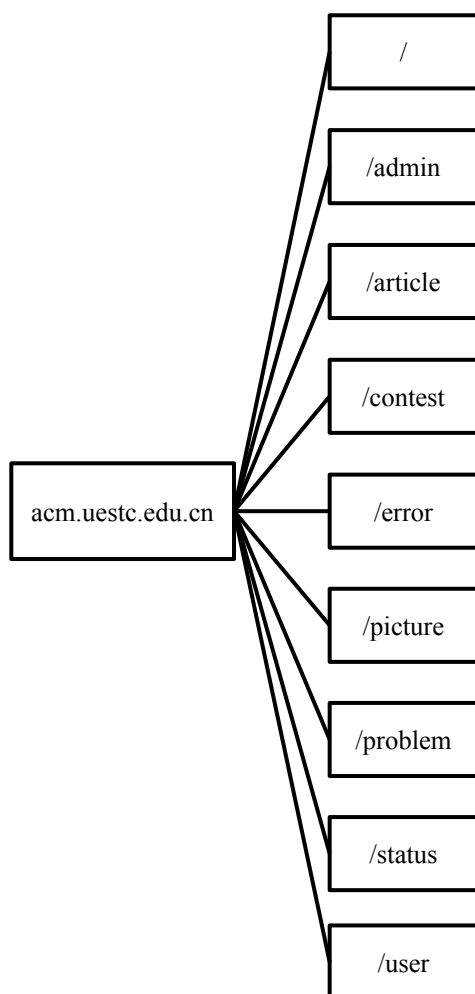


图 4-2 网站结构图

目前本项目域名为`http://acm.uestc.edu.cn/`，根据功能需要我们将其划分若干部分，如图4-2所示。

## 第5章 系统详细设计

### 5.1 服务器端详细设计

在系统设计过程中，最重要的是根据需求分析及用例模型构建系统静态模型和动态模型。顺序图展示对象之间的交互，这些交互是指在场景或用例的事件流中发生的。协作图是一种交互图，强调的是发送和接收消息的对象之间的组织结构，使用协作图来说明系统的动态情况。状态图说明对象在它的生命期中响应事件所经历的状态序列，以及它们对那些事件的响应。活动图是主要用于业务建模时，用于详述业务用例，描述一项业务的执行过程。设计时，描述操作的流程[6]。

#### 5.1.1 系统包图

包图说明了系统各个模块之间的依赖关系，在4.2.2中我们已经介绍过了系统的模块结构，根据这个结构，本系统的包结构如图5-1所示。由于本系统内容比较多，我们这里先给出大概的结构，后面再一一详细描述。

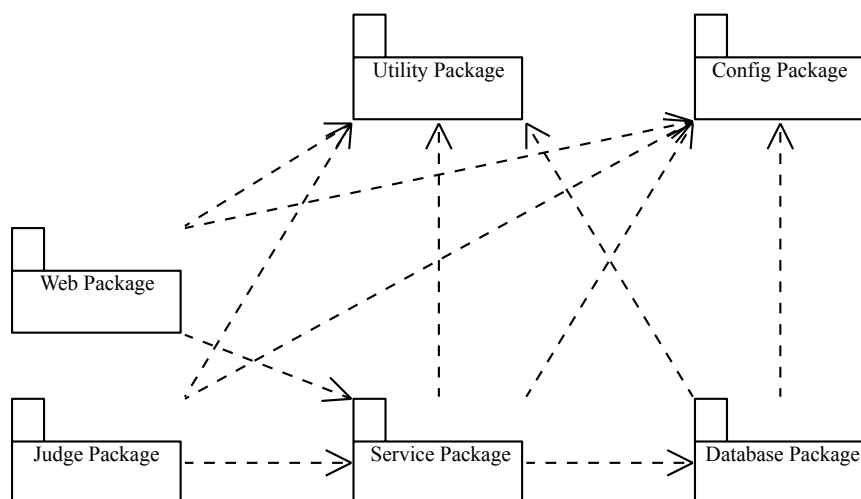


图 5-1 包图



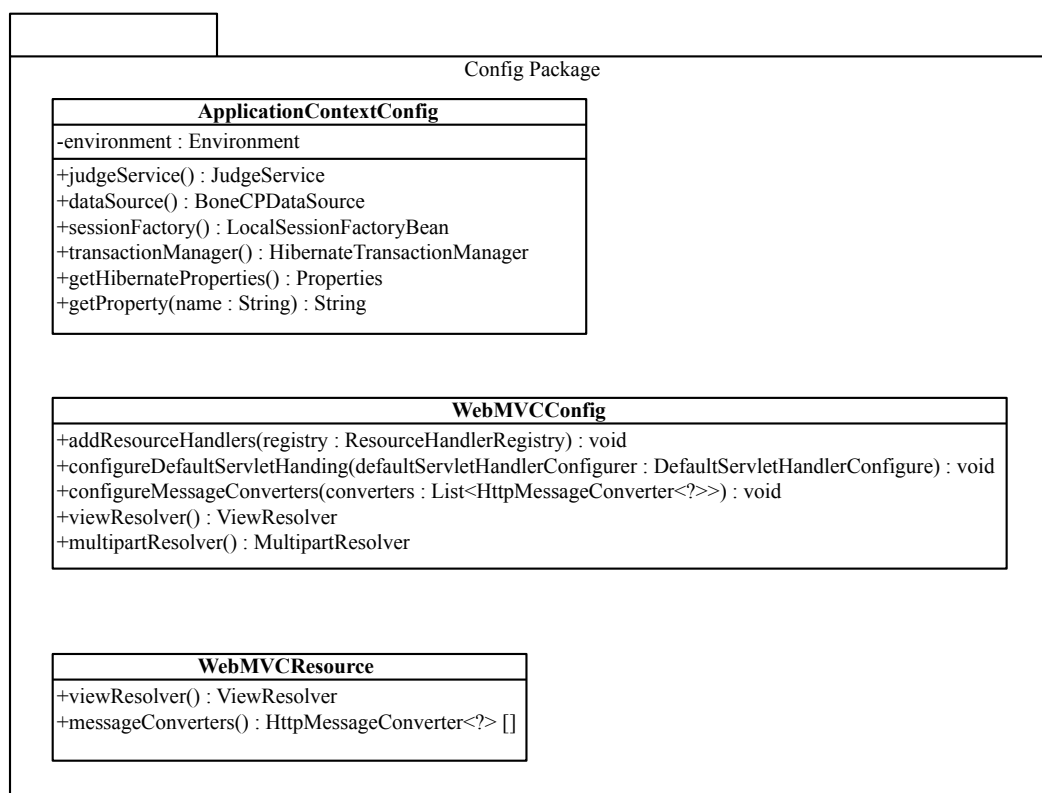


图 5-2 Config Package类图

## 5.1.2 Config Package详细设计

### 5.1.2.1 ApplicationContextConfig

Spring框架有两种配置方式，一种是通过XML配置文件进行配置，这种方式将所有的配置信息写入一个指定的XML文件之中，这种方式略显麻烦，在本文中我们采用了另外一种方式，这种方式是利用Java的Annotation机制来进行配置。

下面是ApplicationContextConfig.java的主要内容：

```
001 /**
002  * Application Context Configuration.
003  */
004 @Configuration
005 // 设置Spring需要扫描的目录
006 @ComponentScan(basePackages = {
007     "cn.edu.uestc.acmicpc.db",
008     "cn.edu.uestc.acmicpc.judge",
009     "cn.edu.uestc.acmicpc.util",
010     "cn.edu.uestc.acmicpc.service",
011     "cn.edu.uestc.acmicpc.web.aspect"
012 })
013 // 设置resources文件的地址
014 @PropertySource("classpath:resources.properties")
015 // 开启事务管理
016 @EnableTransactionManagement
017 public class ApplicationContextConfig {
018
019     @Autowired
020     private Environment environment;
021
022     /**
023      * Bean: Judge service.
024      *
025      * JudgeService is a singleton instance and need start at 2
```

```
026     first.
027     *
028     * @return judgeService bean
029     */
030     // 对Judge Service的配置
031     @Bean(name = "judgeService")
032     @Scope(ConfigurableBeanFactory.SCOPE_SINGLETON)
033     @Lazy(false)
034     public JudgeService judgeService() {
035         return new JudgeService();
036     }
037
038     /**
039     * Bean: Data source
040     *
041     * We use BoneCP to manage connection pool.
042     *
043     * @return dataSource bean
044     */
045     // 对数据源的配置
046     @Bean(name = "dataSource", destroyMethod = "close")
047     public BoneCPDataSource dataSource() {
048         BoneCPDataSource dataSource = new BoneCPDataSource();
049
050         dataSource.setDriverClass(getProperty("db.driver"));
051         dataSource.setJdbcUrl(getProperty("db.url"));
052         dataSource.setUsername(getProperty("db.username"));
053         dataSource.setPassword(getProperty("db.password"));
054         dataSource.setMaxConnectionsPerPartition(Integer
055             .parseInt(getProperty("db.2
056             maxConnectionsPerPartition"))));
```

```

057     dataSource.setMinConnectionsPerPartition(Integer
058         .parseInt(getProperty("db.2
059             minConnectionsPerPartition"))));
060     dataSource.setPartitionCount(Integer.parseInt(2
061         getProperty("db.partitionCount")));
062     dataSource.setAcquireIncrement(Integer.parseInt(2
063         getProperty("db.acquireIncrement")));
064     dataSource.setStatementsCacheSize(Integer.parseInt(2
065         getProperty("db.statementsCacheSize")));
066     return dataSource;
067 }
068
069 /**
070  * Bean: session factory.
071  *
072  * @return sessionFactory bean
073  */
074 // Session Factory
075 @Bean(name = "sessionFactory")
076 @Lazy(false)
077 public LocalSessionFactoryBean sessionFactory() {
078     LocalSessionFactoryBean localSessionFactoryBean = new 2
079         LocalSessionFactoryBean();
080
081     localSessionFactoryBean.setDataSource(this.dataSource())2
082     ;
083     localSessionFactoryBean.setHibernateProperties(this.2
084         getHibernateProperties());
085     localSessionFactoryBean.setAnnotatedClasses(Article.2
086         class,
087         Code.class,

```

```
088         CompileInfo.class,
089         Contest.class,
090         ContestProblem.class,
091         ContestTeamInfo.class,
092         ContestUser.class,
093         Department.class,
094         Language.class,
095         Message.class,
096         Problem.class,
097         ProblemTag.class,
098         Status.class,
099         Tag.class,
100         User.class,
101         UserSerialKey.class);
102
103     return localSessionFactoryBean;
104 }
105
106 /**
107  * Bean: transaction manager.
108  *
109  * @return transactionManagerBean
110  */
111 // 事务管理工具
112 @Bean(name = "transactionManager")
113 public HibernateTransactionManager transactionManager() {
114     HibernateTransactionManager transactionManager = new
115     HibernateTransactionManager();
116     transactionManager.setSessionFactory(this.
117     sessionFactory().getObject());
118     return transactionManager;
```

```

119     }
120
121     /**
122      * Hibernate properties.
123      *
124      * @return properties
125      */
126     // Hibernate配置
127     private Properties getHibernateProperties() {
128         Properties properties = new Properties();
129         properties.setProperty("hibernate.dialect", environment.¿
130             getProperty("hibernate.dialect"));
131         properties.setProperty("hibernate.show_sql", ¿
132             environment.getProperty("hibernate.show_sql"));
133         properties.setProperty("hibernate.format", environment.¿
134             getProperty("hibernate.format_sql"));
135         properties.setProperty("hibernate.¿
136             current_session_context_class",
137             environment.getProperty("hibernate.¿
138             current_session_context_class"));
139         return properties;
140     }
141
142     /**
143      * Simply get property in PropertySource.
144      *
145      * @param name property name
146      * @return property value
147      */
148     private String getProperty(final String name) {
149         return environment.getProperty(name);

```

```
150     }  
151 }
```

系统启动时默认将resources.properties文件中的键值对初始化成一个Environment实例，我们可以通过getProperty(String): String方法来获得对应的值。

下面是**resources.properties**文件：

```
001 #数据驱动  
002 db.driver=com.mysql.jdbc.Driver  
003 #数据库连接地址  
004 db.url=jdbc:mysql://localhost:2  
005 3306/uestcoj?useUnicode=true&characterEncoding=UTF-8  
006 #数据库用户名及密码  
007 db.username=root  
008 db.password=root  
009  
010 #以下是数据库性能配置  
011 db.maxConnectionsPerPartition=30  
012 db.minConnectionsPerPartition=10  
013 db.partitionCount=3  
014 db.acquireIncrement=5  
015 db.statementsCacheSize=100  
016 db.idleMaxAge=5  
017 db.idleConnectionTestPeriod=5  
018  
019 #Hibernate配置  
020 hibernate.dialect=org.hibernate.dialect.MySQL5Dialect  
021 hibernate.show_sql=false  
022 hibernate.format_sql=false  
023 hibernate.current_session_context_class=org.springframework.2  
024 orm.hibernate4.SpringSessionContext  
025  
026 sessionFactory.annotatedPackages=cn.edu.uestc.acmicpc.db.2
```

027 entity

有了**Environment**实例，我们就可以将配置信息从代码中分离开来。

#### 5.1.2.2 WebMvcResource

为了方便进行测试，我们将一些比较特殊的资源从WebMVCConfig.java中独立开来，放到WebMvcResource.java中。这里主要做了两件事情：一个是配置视图解析器，在这里我们设置视图地址的前缀和后缀，方便Controller调用视图。另外一件事就是配置了JSON数据的转换器，用于解析和构建JSON数据，这里我们使用了fastjson<sup>①</sup>。

```
001 /**
002  * Spring MVC Configuration file resource.
003  */
004 public class WebMvcResource {
005
006     // 视图解析器配置
007     public static ViewResolver viewResolver() {
008         InternalResourceViewResolver viewResolver = new
009             InternalResourceViewResolver();
010
011         viewResolver.setPrefix("/WEB-INF/views/");
012         viewResolver.setSuffix(".jsp");
013
014         return viewResolver;
015     }
016
017     // 设置FastJson为默认的JSON格式转换器
018     public static HttpMessageConverter<?>[] messageConverters()
019     {
020         HttpMessageConverter<?>[] converters = new
021             HttpMessageConverter<?>[1];
```

① Fastjson是一个Java语言编写的JSON处理器,由阿里巴巴公司开发。



```

022     FastJsonHttpMessageConverter 2
023     fastJsonHttpMessageConverter = new 2
024     FastJsonHttpMessageConverter();
025     List<MediaType> mediaTypes = new LinkedList<>();
026     mediaTypes.add(MediaType.APPLICATION_JSON);
027     fastJsonHttpMessageConverter.setSupportedMediaTypes(2
028     mediaTypes);
029     converters[0] = fastJsonHttpMessageConverter;
030     return converters;
031 }
032
033 }

```

### 5.1.2.3 WebMVCConfig

这个文件是SpringMVC框架的配置文件，与之前的ApplicationContextConfig类似，这里配置了与Web相关的参数。

```

001 /**
002  * Spring MVC configuration file.
003  */
004 @Configuration
005 // 开启Web MVC模式
006 @EnableWebMvc
007 // 指定Controller包位置
008 @ComponentScan(basePackages = {
009     "cn.edu.uestc.acmicpc.web.oj.controller"
010 })
011 // 开启AspectJ代理
012 @EnableAspectJAutoProxy(proxyTargetClass = true)
013 public class WebMVCConfig extends WebMvcConfigurerAdapter {
014
015     // 注册静态资源代理

```

```

016  @Override
017  public void addResourceHandlers(ResourceHandlerRegistry 2
018  registry) {
019      registry.addResourceHandler("/images/**").2
020      addResourceLocations("/images/**");
021      registry.addResourceHandler("/plugins/**").2
022      addResourceLocations("/plugins/**");
023      registry.addResourceHandler("/scripts/**").2
024      addResourceLocations("/scripts/**");
025      registry.addResourceHandler("/styles/**").2
026      addResourceLocations("/styles/**");
027      registry.addResourceHandler("/font/**").2
028      addResourceLocations("/font/**");
029  }
030
031  // 开启ServletHandler
032  @Override
033  public void configureDefaultServletHandling(
034      DefaultServletHandlerConfigurer 2
035      defaultServletHandlerConfigurer) {
036      defaultServletHandlerConfigurer.enable();
037  }
038
039  // 注册消息转换器
040  @Override
041  public void configureMessageConverters(List<2
042  HttpMessageConverter<?>> converters) {
043      converters.addAll(Arrays.asList(WebMvcResource.2
044      messageConverters()));
045  }
046

```

```
047 // 视图解析器
048 @Bean
049 public ViewResolver viewResolver() {
050     return WebMvcResource.viewResolver();
051 }
052
053 // 启用多文件上传
054 @Bean
055 public MultipartResolver multipartResolver() {
056     return new CommonsMultipartResolver();
057 }
058
059 }
```

### 5.1.3 Database Package详细设计

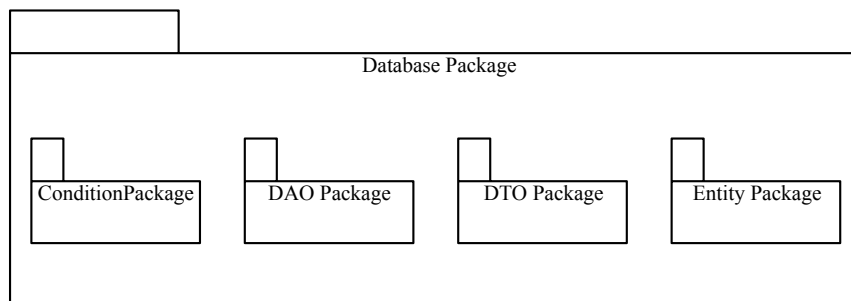


图 5-3 Database Package包图

这个包在MVC模型中处于Model层，所有与数据库有关的API都被包含在里面。

#### 5.1.3.1 Entity

Entity即为实体，对应着MVC模型中的Model，它和数据库中的内容有着直接的一对一映射关系。本系统数据库较为复杂，这里不赘述每个实体的定义，我们来简述一下各个实体的作用，如表5-1所示

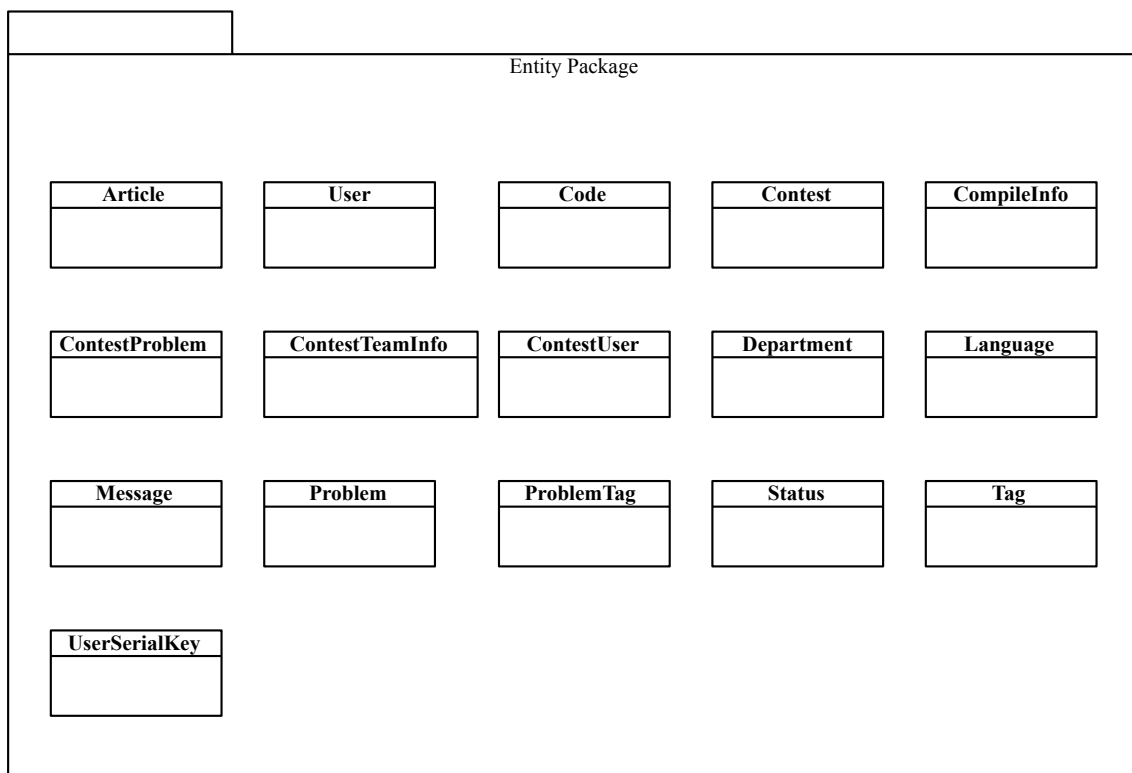


图 5-4 Entity Package类图

表 5-1 Entity表

Entity	作用
Article	文章的内容和基本信息
Code	用户提交的代码
CompileInfo	代码的编译信息
Contest	比赛的基本信息
ContestProblem	比赛和题目的对应关系
ContestTeamInfo	参赛队伍的信息
ContestUser	比赛的注册用户
Department	学校的部门信息
Language	可以使用的语言以及部分参数

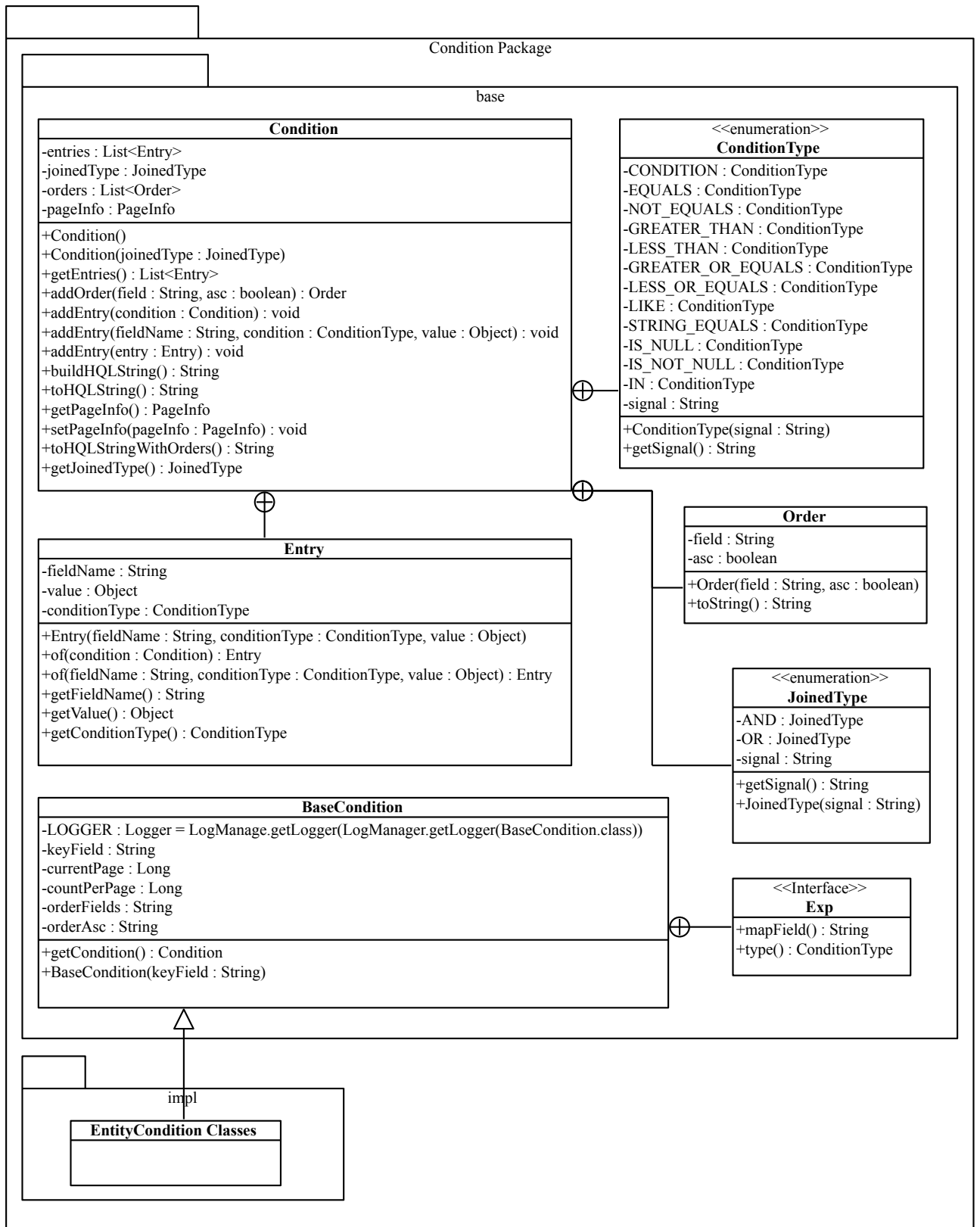


图 5-5 Condition Package类图

#### 5.1.3.2 Condition

我们在本系统中使用Hibernate作为持久层框架，它提供了强大的HQL查询语言，Condition包的主要功能就是提供了Condition组件，它可以翻译成HQL查询语言的where条件，来限定检索范围。

根据实际情况，本系统设计的Condition支持三种条件：

1. Order条件：用来限定返回结果的顺序。
2. PageInfo条件：用来实现返回结果的分页功能。
3. 普通条件：既Entry，它既可以是一条普通的条件，如`userId = 5`，也可以是一个Condition。在枚举类型ConditionType中，我们定义了许多常用的条件，如等于、不等于、小于、like、属于等等。

对于每个数据库实体类型Entity，都有一个对应的Condition类，如Problem实体有对应的ProblemCondition。

## 参考文献

- [1] B. Beizer. Black-box testing: techniques for functional testing of software and systems[M].[S.l.]: John Wiley & Sons, Inc., 1995.
- [2] 尤枫, 史晟辉. ACM 在线评测在编译原理实践教学中的应用探讨[J]. 计算机教育, 2009, 20:113–115.
- [3] 郭嵩山, 王磊, 张子臻. ACM/ICPC 与创新型 IT 人才的培养[J]. 实验室研究与探索, 2007, 26(12):181–189.
- [4] <http://developer.chrome.com/>. MVC Architecture[EB/OL]. [http://developer.chrome.com/apps/app\\_frameworks](http://developer.chrome.com/apps/app_frameworks).
- [5] R. Johnson. Expert one-on-one J2EE Design and Development[M].[S.l.]: John Wiley & Sons, 2004.
- [6] 张海藩,等. 软件工程导论[M]. 1998, 北京: 清华大学出版社, 卷1.

## 致 谢

历时将近两个月的时间终于将这篇论文写完，在论文的写作过程中遇到了无数的困难和障碍，都在同学和老师的帮助下度过了。尤其要强烈感谢我的论文指导老师——饶力老师，他对我进行了无私的指导和帮助，不厌其烦的帮助进行论文的修改和改进。另外，在校图书馆查找资料的时候，图书馆的老师也给我提供了很多方面的支持与帮助。在此向帮助和指导过我的各位老师表示最中心的感谢！

感谢这篇论文所涉及到的各位学者。本文引用了数位学者的研究文献，如果没有各位学者的研究成果的帮助和启发，我将很难完成本篇论文的写作。

感谢时富军同学给我们提供了电子科技大学毕业论文的 $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ 模板，为我们排版论文带来了无比的便捷。

感谢我的同学和朋友，在我写论文的过程中给予我了很多素材，还在论文的撰写过程中提供热情的帮助。由于我的学术水平有限，所写论文难免有不足之处，恳请各位老师和学友批评和指正！



## MVC Architecture[4]

As modern browsers become more powerful with rich features, building full-blown web applications in JavaScript is not only feasible, but increasingly popular. Based on trends on HTTP Archive, deployed JavaScript code size has grown 45% over the course of the year.

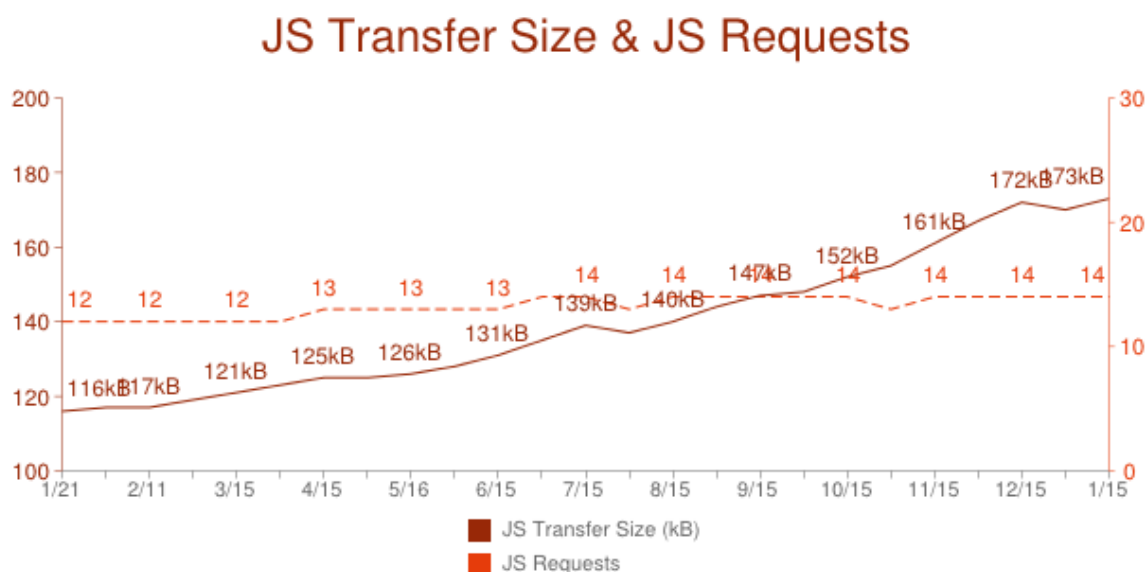


Figure A-1 JS Transfer Size & JS Requests

With JavaScript's popularity climbing, our client-side applications are much more complex than before. Application development requires collaboration from multiple developers. Writing **maintainable** and **reusable** code is crucial in the new web app era. The Chrome App, with its rich client-side features, is no exception.

Design patterns are important to write maintainable and reusable code. A pattern is a reusable solution that can be applied to commonly occurring problems in software design — in our case — writing Chrome Apps. We recommend that developers decouple the app into a series of independent components following the MVC pattern.

In the last few years, a series of JavaScript MVC frameworks have been developed, such as backbone.js, ember.js, AngularJS, Sencha, Kendo UI, and more. While they all have their unique advantages, each one of them follows some form of MVC pattern with the goal of encouraging developers to write more structured JavaScript code.

## 1.1 MVC pattern overview

MVC offers architectural benefits over standard JavaScript — it helps you write better organized, and therefore more maintainable code. This pattern has been used and extensively tested over multiple languages and generations of programmers.

MVC is composed of three components:

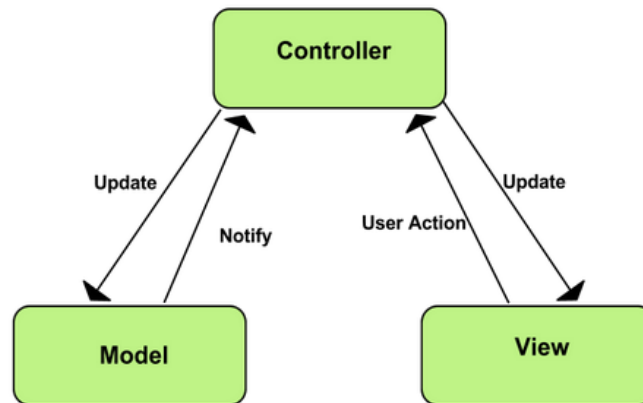


Figure A-2 MVC

### 1.1.1 Mode

Model is where the application's data objects are stored. The model doesn't know anything about views and controllers. When a model changes, typically it will notify its observers that a change has occurred.

To understand this further, let's use the Todo list app, a simple, one page web app that tracks your task list.

The model here represents attributes associated with each todo item such as description and status. When a new todo item is created, it is stored in an instance of the model.

### 1.1.2 View

View is what's presented to the users and how users interact with the app. The view is made with HTML, CSS, JavaScript and often templates. This part of your Chrome App has access to the DOM.

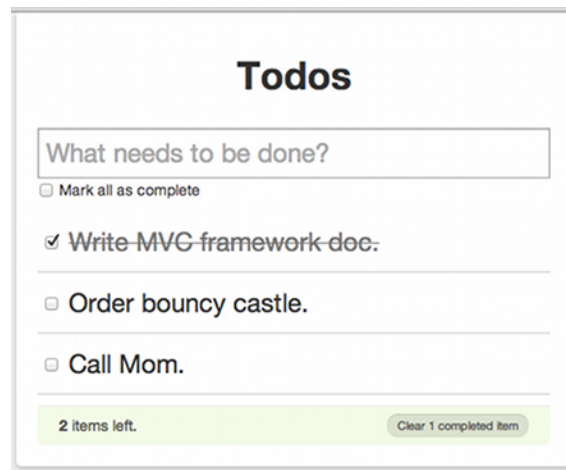


Figure A-3 Todo list app

For example, in the above todo list web app, you can create a view that nicely presents the list of todo items to your users. Users can also enter a new todo item through some input format; however, the view doesn't know how to update the model because that's the controller's job.

### 1.1.3 Controller

The controller is the decision maker and the glue between the model and view. The controller updates the view when the model changes. It also adds event listeners to the view and updates the model when the user manipulates the view.

In the todo list web app, when the user checks an item as completed, the click is forwarded to the controller. The controller modifies the model to mark item as completed. If the data needs to be persistent, it also makes an async save to the server. In rich client-side web app development such as Chrome Apps, keeping the data persistent in local storage is also crucial. In this case, the controller also handles saving the data to the client-side storage such as FileSystem API.

There are a few variations of the MVC design pattern such as MVP (Model-View-Presenter) and MVVP(Model-View-ViewModel). Even with the so called MVC design pattern itself, there is some variation between the traditional MVC pattern vs the modern interpretation in various programming languages. For example, some MVC-based frameworks will have the view observe the changes in the models while others will let the controller

handle the view update. This article is not focused on the comparison of various implementations but rather on the separation-of-concerns and its importance in writing modern web apps.

If you are interested in learning more, we recommend Addy Osmani's online book: *Learning JavaScript Design Patterns*.

To summarize, the MVC pattern brings modularity to application developers and it enables:

- Reusable and extendable code.
- Separation of view logic from business logic.
- Allow simultaneous work between developers who are responsible for different components (such as UI layer and core logic).
- Easier to maintain.

## 1.2 MVC persistence patterns

There are many different ways of implementing persistence with an MVC framework, each with different trade-offs. When writing Chrome Apps, choose the frameworks with MVC and persistence patterns that feel natural to you and fit your application needs.

### 1.2.1 Model does its own persistence - ActiveRecord pattern

Popular in both server-side frameworks like Ruby on Rails, and client-side frameworks like Backbone.js and ember.js, the ActiveRecord pattern places the responsibility for persistence on the model itself and is typically implemented via JSON API.

A slightly different take from having a model handle the persistence is to introduce a separate concept of Store and Adapter API. Store, Model and Adapter (in some frameworks it is called Proxy) work hand by hand. Store is the repository that holds the loaded models, and it also provides functions such as creating, querying and filtering the model instances contained within it.

An adapter, or a proxy, receives the requests from a store and translates them into appropriate actions to take against your persistent data layer (such as JSON API). This is

interesting in the modern web app design because you often interact with more than one persistent data layer such as a remote server and browser's local storage. Chrome Apps provides both Chrome Storage API and HTML 5 FileSystem API for client side storage.

Pros:

- Simple to use and understand.

Cons:

- Hard to test since the persistence layer is 'baked' into the object hierarchy.
- Having different objects use different persistent stores is difficult (for example, FileSystem APIs vs indexedDB vs server-side).
- Reusing Model in other applications may create conflicts, such as sharing a single Customer class between two different views, each view wanting to save to different places.

### 1.2.2 Controller does persistence

In this pattern, the controller holds a reference to both the model and a datastore and is responsible for keeping the model persisted. The controller responds to lifecycle events like Load, Save, Delete, and issues commands to the datastore to fetch or update the model.

Pros:

- Easier to test, controller can be passed a mock datastore to write tests against.
- The same model can be reused with multiple datastores just by constructing controllers with different datastores.

Cons:

- Code can be more complex to maintain.

### 1.2.3 ApplicationController does persistence

In some patterns, there is a supervising controller responsible for navigating between one MVC and another. The ApplicationController decides, for example, that a 'Back' button moves the client from an editing screen (which contains MVC widgets/formats), to a settings screen.

In the ApplicationController pattern, the ApplicationController responds to events and changes the app's current screen by issuing a call to the datastore to load any models needed and constructing all of the matching views and controllers for that screen.

Pros:

- Moves persistence layer even higher up the stack where it can be easily changed.
- Doesn't pollute lower level controllers like a DatePickerController with the need to know about persistence.

Cons:

- Each 'Page/Screen' of the app now requires a lot of boilerplate to write or update: Model, View, Controller, ApplicationController.

## MVC架构

在现代浏览器拥有越来越丰富的新特性的当下，构建功能成熟的web应用已经不再是一件困难的事，而是更多开发者的选择。通过对网络中的HTTP数据的分析，目前已经部署的JavaScript代码在上一年之中增长了45%。

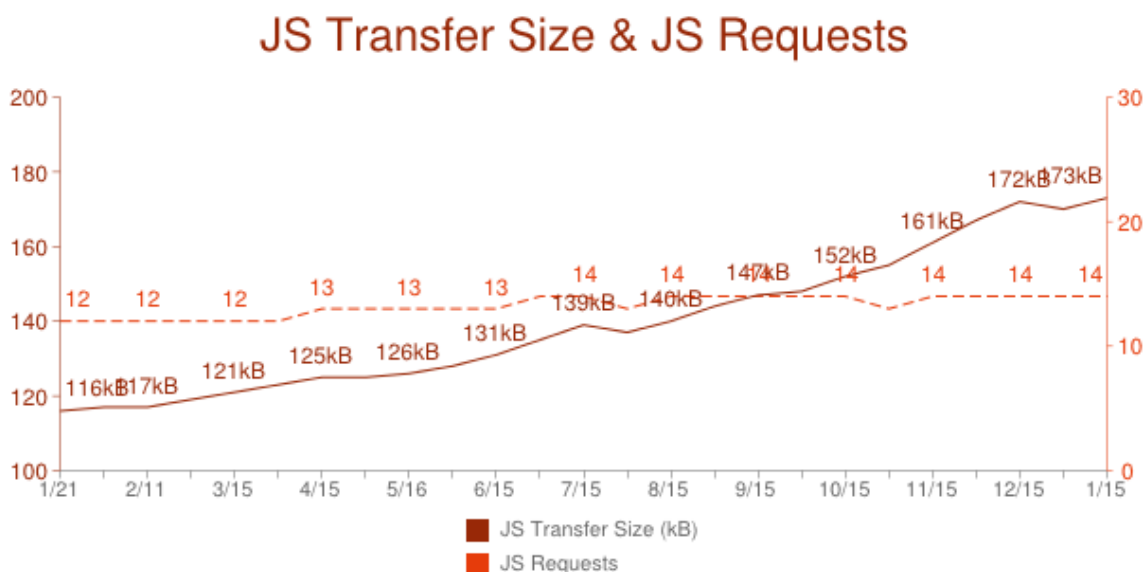


图 A-1 JS Transfer Size & JS Requests

随着JavaScript变得越来越流行，客户端应用也变得越来越复杂。开发一个应用需要许多开发者的合力协作。书写维护性与复用性强的代码成为了当今web应用时代的关键。Chrome应用——以及它丰富的特性，也不例外。

设计模式在如何书写维护性与复用性良好的代码中扮演着重要的角色。在我们的案例中，当我们构建一个Chrome应用时，一个可复用的模式可以应用于在软件设计中遇到的许许多多常见的问题。我们建议开发者们通过MVC模式将应用分解成一系列相互独立的部分。

在最近几年，一系列基于JavaScript的MVC框架先后问世：backbone.js, ember.js, AngularJS, Sencha, Kendo UI……它们各有特点，但是都遵守MVC模式——为了让开发者写出更加结构化的JavaScript代码。

## 1.1 MVC模式概览

MVC模式在标准JavaScript之上提供了一个有益的架构——它帮助我们写出更有组织性的，维护性强的代码。这种模式还被应用于许多编程语言，并且通过了几代程序员的广泛考验。

MVC模式由三部分组成：

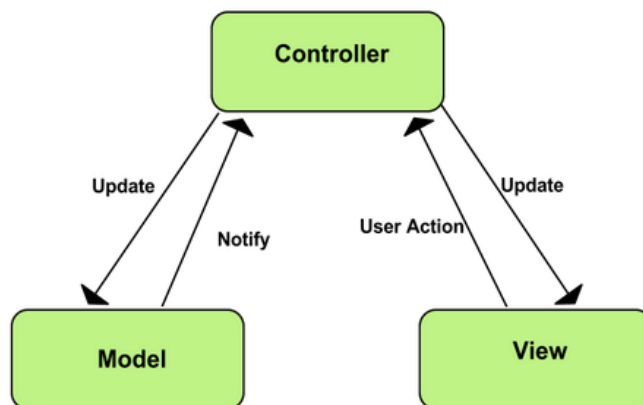


图 A-2 MVC模式

### 1.1.1 模型（Model）

模型被用于储存应用程序的数据对象。模型不知道视图和控制器的任何细节。当一个模型发生了改变，它会将这个改变通知它的观察者们。

为了理解这种特性，让我们看看这个待办列表应用，它是一个简单的能够管理用户的任务列表的单页应用。

在这里模型被用于表示每个待办项目的属性，例如描述（description）和状态（status）。每当一个新的待办项目被建立时，它被保存在该模型的一个新的实例中。

### 1.1.2 视图（View）

视图被用于向用户展示数据以及与用户进行交互。视图由HTML，CSS，JavaScript和模板组成。在你的Chrome应用当中，视图可以访问文档对象模型（DOM）。



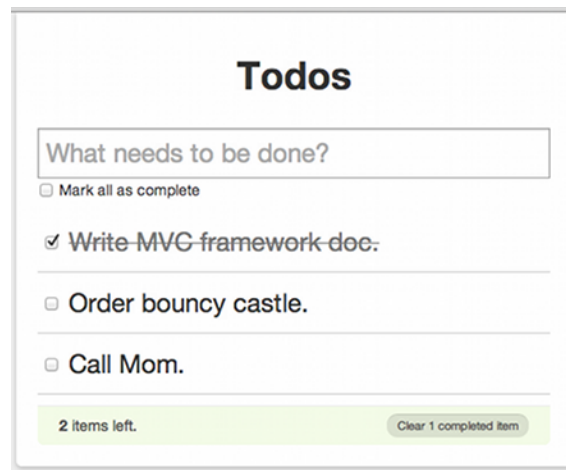


图 A-3 待办列表应用

举例来说，在上面的待办列表应用中，开发者创建了一个很不错的视图用来向用户展示待办列表项。用户可以通过一些固定的输入格式来新建一个新的待办事项，但是要注意一点：视图并不知道如何对模型进行更新操作，这是由控制器来完成任务的。

### 1.1.3 控制器（Controller）

控制器被用于逻辑控制和充当模型与视图之间的“胶水”。当模型发生改变时，控制器更新对应的视图。除此之外，控制器还可以给视图添加事件监听器，当用户对视图进行操作的时候来通知模型做出对应的更改。

在待办列表应用中，当用户将一条待办事项标记为完成时，这个单击事件被发送给控制器。控制器收到请求后对对应的模型做出修改，将其状态标记为完成。通常它还会与服务器进行一次保存操作来持久化保存这次修改。在一些功能强大的客户端应用（例如Chrome应用）中，有时也需要将数据保存在本地。在这种情况下，控制器也可以用类似于FileSystem API的工具将数据保存在客户端。

MVC模式有一些变种，比如MVP（模型-视图-呈现）和MVVP（模型-视图-视图模型）。甚至对于的MVC设计模式，在传统的MVC模式和不同语言的实现中也存在许许多多的变种。例如有些基于MVC的框架通过监视模型的变化来直接修改视图，而有些则是通过控制器来更新视图。这篇文章的重点不在于比较这些不同的实现方法，而是专注于关注关注点分离这项在现代web应用中被广泛应用的技术。

如果你对此有兴趣的话，我们推荐你Addy Osmani的在线书籍《Learning JavaScript Design Patterns》。

最后，我们来总结一下，MVC模式给应用开发者带来了模块化的能力以及一下特性：

- 可复用易扩展的代码。
- 将视图逻辑和操作逻辑分离。
- 允许许多开发者同时进行不同模块的开发（例如UI和核心逻辑）。
- 易于维护。

## 1.2 MVC持久化模式

MVC框架有许许多多不同的方法来实现持久化操作，每种都各有优点。在开发Chrome应用时，通常选择适合你和你的应用的框架。

### 1.2.1 在模型中完成持久化——活动记录模式

活动记录模式（ActiveRecord）流行于许许多多服务器端框架（例如Ruby on Rails）和客户端框架（例如Backbone.js和ember.js）中，在活动记录模式中，模型自己实现持久化的职责，例如通过JSON API来实现。

用模型来处理持久化操作的不同之处在于它引入了数据源和适配器函数的关注分离。数据源，模型和适配器（在某些框架中被称作代理）协同工作。数据源被用来保存所有的模型，同时它还提供了一些函数（例如创建、查询、过滤）来操作它包含的模型实例。

适配器（或者代理）收到来自数据源的请求后将其翻译成合适的操作来对与持久层进行交互（例如JSON API）。这在现代的web应用设计中是很重要的，因为你通常会使用不止一种持久层（例如远程服务器和本地浏览器数据）。在客户端数据中，Chrome应用提供了Chrome Storage API和HTML5 fileSystem API两种不同的选择。

优点：

- 使用简单，便于理解。

缺点：

- 不便于测试，持久层被绑定在模型当中。

- 同时使用使用着不同的数据源的模型是很困难的（例如同时使用文件系统、索引数据库与服务器端中的数据）。
- 复用其它应用中的模型会带来冲突，例如在两个不同的视图中贡献同一个模型，而且这两个视图想要将其储存于不同的地方时。

### 1.2.2 在控制器中完成持久化

在这种模式中，控制器保存了模型的一个引用以及它在数据源中对应的位置。控制器对模型生命周期中的事件作出相应（例如加载，保存，删除），然后在数据源中用对应的命令来获取和更新模型。

优点：

- 便于测试，控制器可以通过注入一个模拟的数据源对象来完成测试。
- 同一个模型可以在不同的数据源中复用（只需要建立使用对应数据源的控制器即可）。

缺点：

- 代码将会变得复杂且难以维护。

### 1.2.3 在应用控制器中完成持久化

在一些模式中，有一个应用控制器来监控不同MVC之间的切换操作。例如“后退”按钮将当前页面从编辑窗口（包括了许多MVC控件和格式）切换到设置窗口这个事件是由这个应用控制器来决定的。

在应用控制器模式中，应用控制器响应事件，并且改变应用的当前窗口，向数据源获取任何需要加载的模型，创建窗口中需要的视图和控制器。

优点：

- 将持久层移动到了更高的层次，便于修改。
- 底层控制器不需要关系持久层的实现，保持代码的纯净。

缺点：

- 每个页面都需要一系列重复的文件需要完成：模型、视图、控制器、应用控制器。