

----Rate-Max-



本次汇报内容

基于OOA阶段需求分析

- 01 体系结构设计(系统概述|设计策略|设计约束|系统架构)
- 02 系统功能模块层次设计+E-R分析+表结构设计+类图
- 03 接口设计+数据流+泳道图 (用户界面|软件接口|通信接口)
- 04 实体及属性+数据库设计+安全性设计



我们做的是什么?

(真心话不冒险平台)

01

匿名交流

本产品为针对生活在当下快餐文化影响下的青年人设计的匿名交流软件。当代许多青年生活在众多的压力之下,而那颗渴望美好的心在与现实对比的强烈反差下无处寄托。我们的产品正是为解决这一痛点而诞生的。

02

抛开身份

七日记忆旨在抛开现实加之的各种身份, 在茫茫网络中找寻志趣相投或者臭味相投 的朋友。





志趣相同

又或者不在交友, 只希望领略世间的种种人、事、物, 然后事了拂衣去的"渣"男、"渣"女。



随心闲聊

我们向大家提供一个摆脱现实中各种 身份束缚,可以放下生活负担来随心 闲聊抑或是吐槽,进而能够展示内心 中压抑了太久的真实自我的匿名场所

设计策略

01

扩展策略:

在界面原型设计中及版图中保留部分空隙和空白页面留待业务拓展开发需要,数据库表的设计及构建时保留对数据的拓展的需求,便于日后对app 的拓展之用。

复用策略:

对于初期的软件的各项数据进行一定程度的保留,用作日后数据的处理与统计。业务处理使用了javabean模型进行了封装,在功能视图的粒度上,每个功能模块都是独立、可复用的组件;在业务逻辑的粒度上看,业务处理被封装成一个独立于用户接口与数据库。业务处理组件可以被多个另外的逻辑处理主键或者或者其他的功能模块调用,从而实现完整业务逻辑的复用,降低了开发的实践以及人力。同时,通过后端和前端开发人员共同约定接口,直接调用接口就可实现数据库信息的传递处理,安全性也有了保障。的组件。

02

03

折衷策略:

暂无。

主要功能模块

比较重要的一部分

广场

发表自己想说的话, 举报, 评论, 建立聊天

相遇的朋友

聊天,设置备注、信赖,设置黑名单,查看他人信息,举报

2

3

发现

搜索话题,搜索关注、系统自动推荐好友

4

深夜食堂

进入聊天室, 创建聊天室, 发言, 举报

5

漂流瓶

扔出、粉碎、查看和捞起漂流瓶

设计约束

整体界面

统一的界面风格、文本框输 入, 详情见规格说明书







私聊与群聊统一风格,通信

数据库数据

数据具有较高的时效性,安 全性,数据库不保存过多的 永久数据





检索

注

较低的延迟性。例: 系统匹

配朋友、检索话题、搜索关



聊天界面

过程健壮、安全

网络与运行环境

适配大部分Android手机, 同时能够运行在H5端,小 程序端。

支持软件

系统架构

体系结构

Model (模型)

应用程序中用于处理应用程序数据逻辑的部分。通常模型对象负责在数据库中存取数据。

基于 MVC

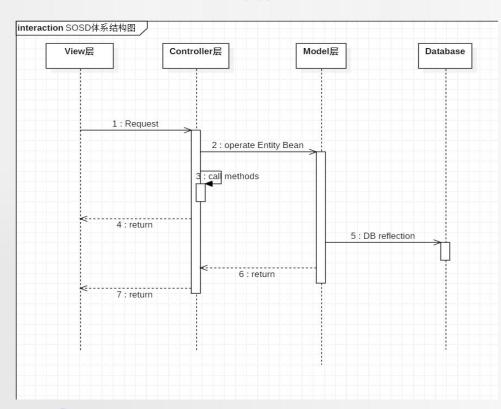
View (视图)

是应用程序中处理数据显示的部分。通常视图是依据模型数据创建的。

Controller (控制器)

应用程序中处理用户交互的部分。 控制器负责从视图读取数据,控制用户输入,并向模型发送数据。

体系结构图



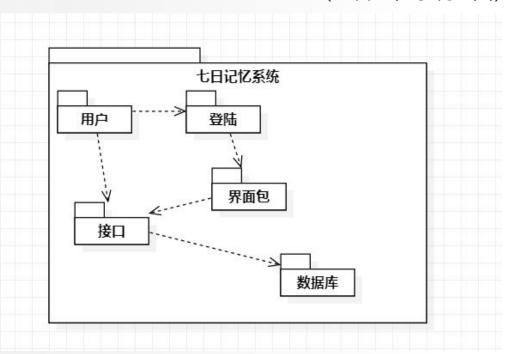
体系结构

MVC

MVC设计模式将系统分为三层,层与层之间又通过一定的模式联系,使数据实体、业务逻辑与呈现视图分离,同时降低耦合性、提高重用性和可维护性。

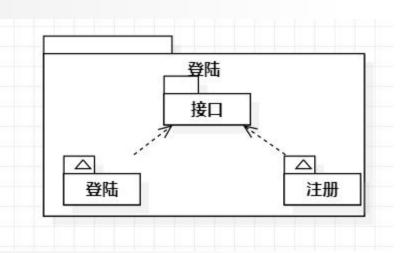
包含(七日记忆系统包图)





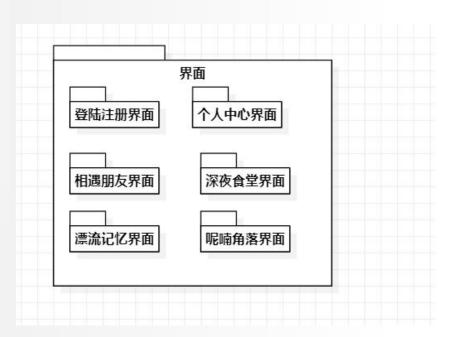
包图(登录包图)





包含(界面包图)

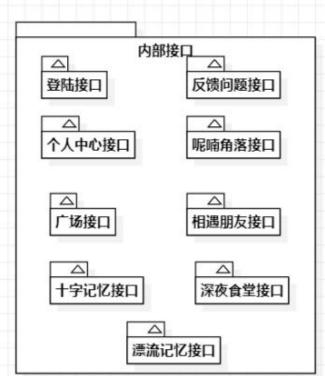




包图

(接口包图)

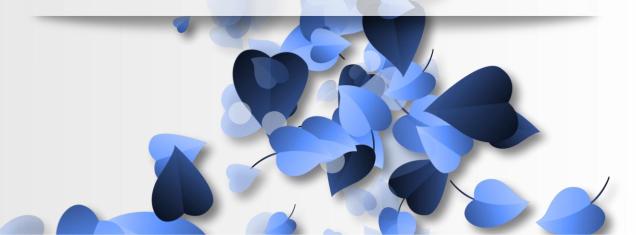








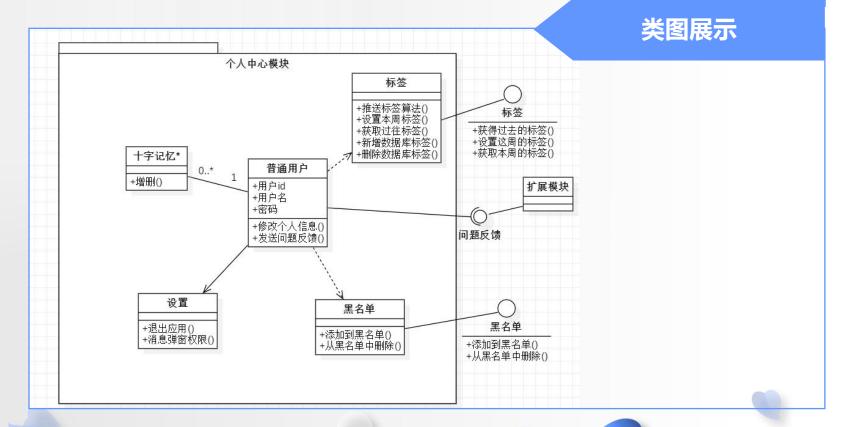
二 系统功能模块层次设计+E-R分析+表结构设计+类图



系统功能模块层次设计

系统功能模块层次设计 七日记忆 应用功能模块 管理员功能模块 举报信息 审核 漂流的记 聊天宣管理 用户管理 动态管理 注册登陆 低喃的角落 相遇的朋友

系统功能模块层次设计



E-R分析+表结构设计

系统设计说明书





物理视图

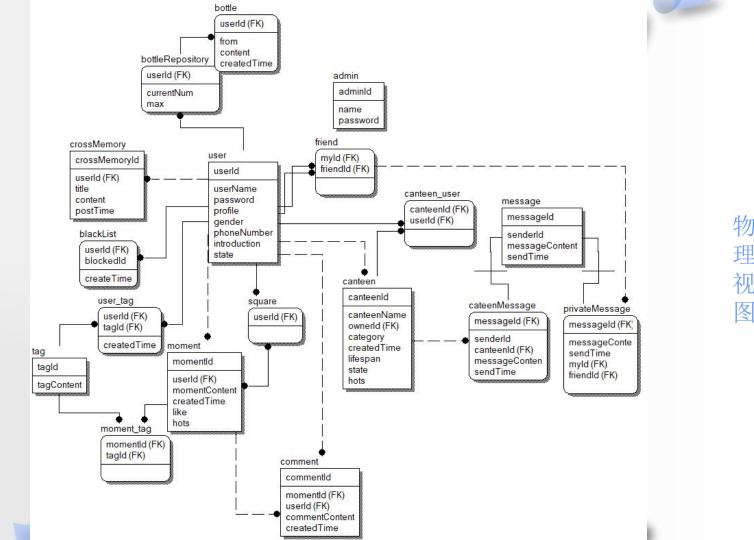
反映当前系统的组织机构、输入输出、资源利用情况和日常数据处理过程的模型,客观地反映现实世界的实际情况;。

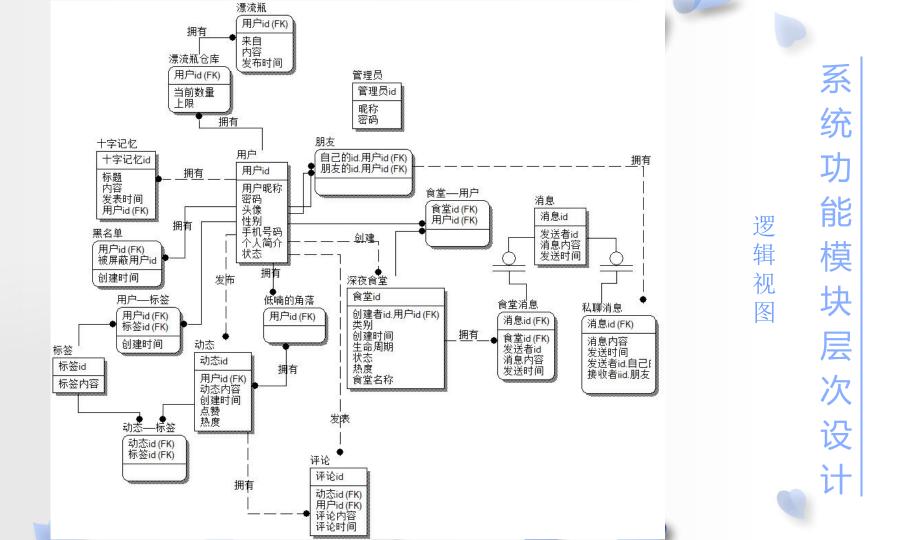




逻辑视图

在物理模型的基础上进行分析,区分出本质的和 非本质的因素,去掉那些非本质的因素,特别是 非本质的物理因素,从而形成反映系统本质。







三接口设计+数据流+泳道图

—— (用户界面|软件接口|通信接口)——



用户界面



- ✓ Android 版本主要适用于安卓 7.0 及以上
- ✓ 可以适应常用的 16:9 手机屏幕
- ✓ 把主要的内容集中在 5 个页面中
- ✓ 为当前页面提供标题



- ✓ 文本与文本之间应当有一定的间距。
- ✓ 页面采用MUI设计,符合MUI总体风格
- ✓ 用户操作的时候应当给出一定的提示





- ✓ 应用通过网络获取服务器上的信息
- ✓ 应用通过位置传感器获取设备位置
- ✔ 能够获取手机的部分权限
- ✓ 应用通过监听开机广播完成自启动



- ✔ 主页的内容不宜太多
- ✔ 信息框不应该占据过多的空间
- ✓ 界面的 Theme 应当符合定位



软件接口

接口统一规范

```
{
    "resultCode":"",
    "resultMsg":"",
    "resultObject":""
}
resultCode 返回错误码
resultMsg 返回错误信息
resultObject 返回对象
```



统一全局状态码

200: 请求成功

1000:请求参数错误。

1001: 请求报文不是 JsonObject。

1002: 请求参数输入无效。

1999: 服务器未知错误。

2001: 用户被封禁。

2002: sessionId 过期。

2003: 无访问权限。

2004: 未注册。

2005: 操作太过频繁。

•••••



通信接口

(1)·注册·POST·/user/signup·

数据别称。	数据名。	数据类型。	数据长度。	备注↓	
手机号↩	telephone • ₽	char* _≠	14.	必填・⊷	
密码。	password • +	char•.	20↔	必填。	

PS:发起此接口之前应该先发起获取验证接口, 手机号直接作为登陆账号。

4

(2)·获取验证码·POST·/user/getValidatecode·

数据别称。	数据名↩	数据类型↓	数据长度↓	备注↓	0
手机号↓	telephone *+	char• <i>↔</i>	14*.	必填・₊	c)

返回:由具体短信服务提供商提供的数据格式。

(3) 发送找回密码请求 · POST · /user / forget Password · 。

数据别称↩	数据名↩	数据类型。	数据长度↓	备注↓	p
手机号。	telephone • ₽	char+₽	14•↓	必填・↓	o
密码↓	resetPassword⊬	char⊬	20€	必填。	ρ

返回: •返回成功的状态码。

PS:发起此接口之前应当先发起获取验证码接口。

(4) · 登陆 · POST·/user/login · ₽

数据别称。	数据名↩	数据类型↔	数据长度↓	备注↔	p
手机号↔	telephone • ₽	char • ₽	14*↔	必填・↩	٥
密码+	password₽	char₊	20↔	必填。	o

返回:•返回是否登陆成功的状态码。

(5)·修改信息·POST·/user/modifyInformation·4

数据别称。	数据名↔	数据类型↔	数据长度↔	备注↩	÷
手机号↩	telephone • ₽	char*⊬	14 * ₽	由系统填入⋅₊	
假名↩	nickname₊	char₊	20₽	必填。	-
图片地址+	image₊	char⊬	256₽	必填。	-
性别↩	gender⊬	char₊	6₊	必填。	-
简介↵	introduction.	char₊	128₊	选填。	-

返回: 返回修改是否成功的状态码。

ų.

(6)·获得过去的标签·GET·/user/pastTag/{id}~

数据别称。	数据名↓	数据类型。	数据长度。	备注↔
手机号↩	telephone **	char•.	14**	由系统填入。

返回: 更用户关联的标签类列表,由前端负责展示。

(7) 设置这周的标签 · POST · /user/setThisWeekTag · · ·

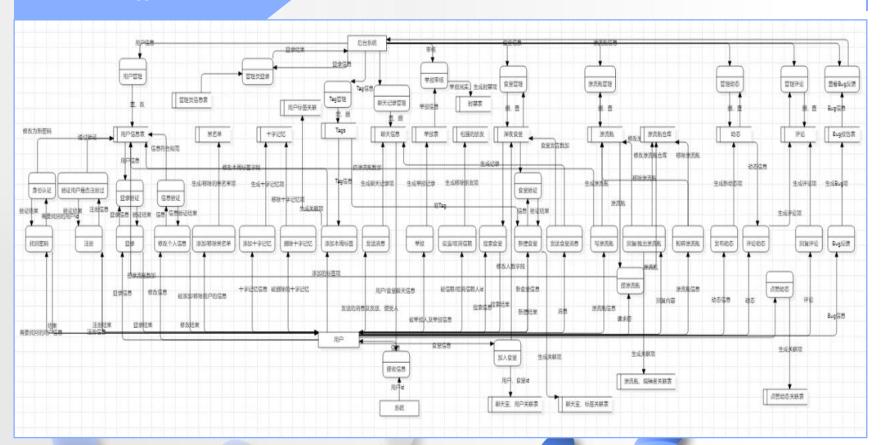
数据别称。	数据名↩	数据类型↓	数据长度↓	备注が	
手机号↓	telephone *-	char•↓	14 • ↔	由系统填入・↓	
本周标签。	tag₊	Tag₊	1.	必填む	

返回: 设置是否成功的状态码。

黑名单 底喃的角落 广场 相遇的朋友 十字记忆 深夜食堂 漂流瓶记忆 反馈问题

数据流图

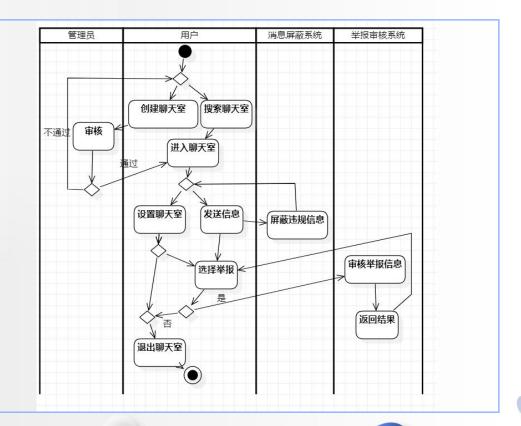
系统数据流







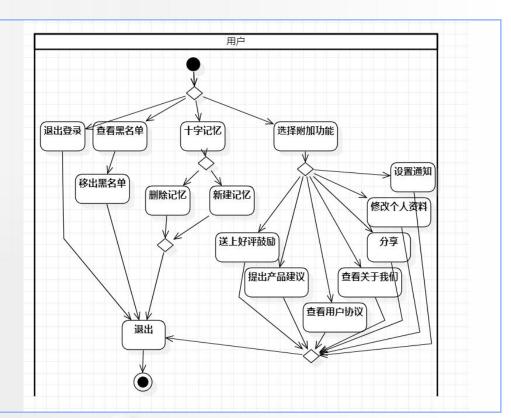
深夜食堂







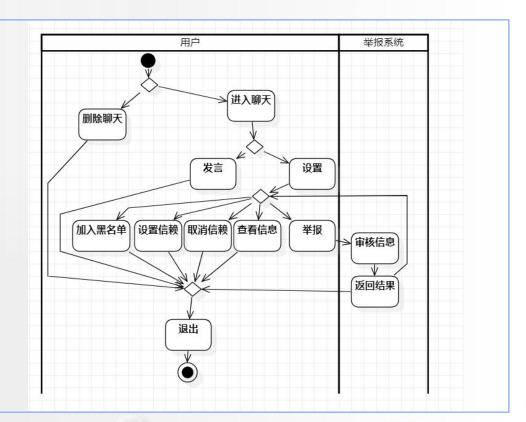
个人主页







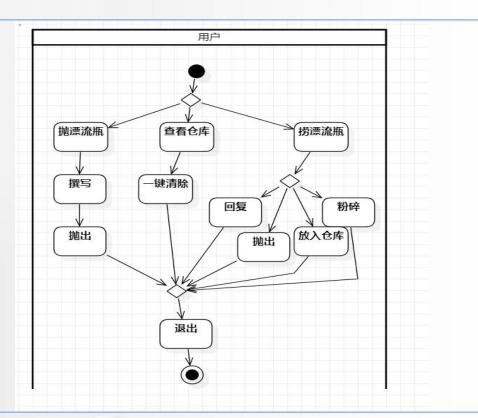
相遇的朋友







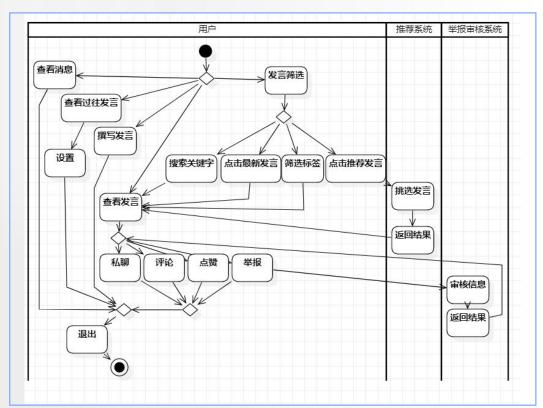
漂流的记忆





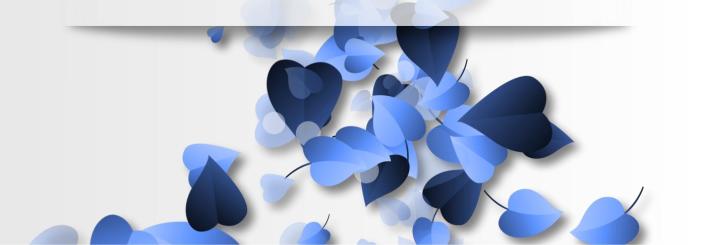
(F)

低喃的角落



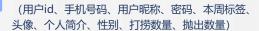


四实体及属性+数据库设计+安全性设计



实体及基本属性

用户



标签

(标签id、标签名)

朋友

(我的id、朋友的id、朋友的备注、信赖等级)

黑名单用户

(我的id、被添加用户的id)

十字记忆

(十字记忆id、用户id、标题、内容、 创建时间)

深夜食堂

(聊天室id、聊天室名称、聊天室标签、聊天室人数、聊天室发言个数、聊天室热度、创建者id、创建时间、结束时间)

消息

(消息id、发送内容,发送时间,发送者id)

动态

(动态id、动态内容、发送图片、发送 人id、发送时间、动态emoji、点赞人数)

评论

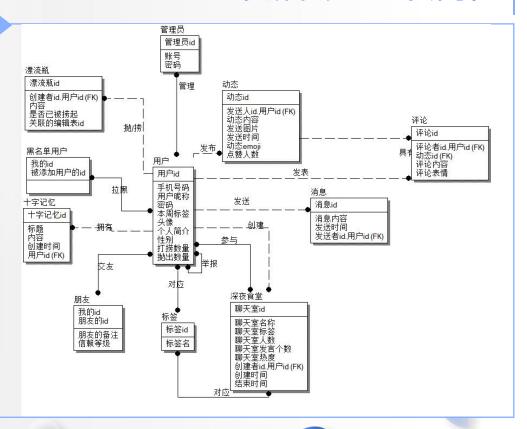
(评论id、评论者id、动态id、评论内容、评论表情)

管理员

(管理员id、账号、密码)

实体及基本属性

实体联系图





用户表

数据库设计

	:		用户表:us	ser⊬		
简介₽	202-92-0		这是一个存放	所有用户的表。	2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
编号₽	字段名₽	字段类型。	是否为主键。	是否允许为空中	默认值₽	备注信息↓
01⊬	user_id⊬	int(11)₽	是一	否,	自増↩	用户 id-
01⊬	telephone⊬	varchar(14)#	否。	否₊	nu11⊬	用户登陆账号。
02⊬	nickname⊬	varchar(20)₽	否↓	否₊	由系统生成。	用户昵称。
400 م	password⊬	varchar(32)	否	否。	nu11⊬	登陆密码₽
04⊬	this_week_tage	varchar(32)₽	否	是↩	nu11⊬	本周标签₽
05∗₽	icon⊬	varchar(256)₽	否↓	是↩	由系统给定。	用户头像₽
06⊬	profile⊬	varchar(256),	否	否↵	nu11⊬	用户简介₽

07₽	gender₽	varchar(10)₽	否。	否→	保密₽	性别↓
08₽	salvage_number#	$\operatorname{int}(4)_{\scriptscriptstylearphi}$	否→	否→	40	打捞数量₽
09⊬	throw_number⊬	$\operatorname{int}(4)_{\scriptscriptstyledash}$	否≠	否↵	0⊬	抛出数量↵

补充 1.→密码采用 md5 加密→

说明→ 2.→设定用户每周标签可以设定最多3个,之间用逗号分隔开→

- 3.→初始用户昵称为根据手机号随机生成。
- 4. 头像是在数据库中存储路径。
- 5.+本周标签用逗号分割。
- 6.→抛出和打捞是有上限的→



封禁表

标签表

数据库设计

	封禁表:ban								
简介₽	L	0 0.000 H.SV TAYUBOO SENSON X 0	用来管理	用户封禁的表』					
編号↓	字段名。	字段类型。	是否为主键。	是否允许为空。	默认值。	备注信息。			
01₽	user_id⊬	int(11)⊬	是+	否↩	自増₽	用户 id-			
02⊬	ban_stime⊬	timestamp⊬	否₊	否↩	nu11⊬	封禁开始时间。			
430	ban_etime⊬	timestamp⊬	否↵	否↵	nu11⊬	封禁结束时间。			
补充	1. 封禁操作在后台进行。								
说明₽									

	标签表:tage									
简介↩			这是个是有	F放所有标签的表	Ç _e v					
编号↓	字段名↩	字段类型。	是否为主键。	是否允许为空。	默认值₽	备注信息₽				
01⊬	tag_id=	int(11)₽	是≁	否↵	自増↩	标签 id⊬				
02⊬	tag_name⊬	varchar(20)₽	否	否↵	nu11⊬	标签名₽				
补充		户共用一套标约		1	S 70\$					
说明₽	2. 标签可以存放在 Redis 中-									
	3. 标签要定期	更新₄								



黑名单表

十字记忆表

数据库设计

黑名单表:blacklist。								
简介₽	简介』 这个是多对多关系,用来表示用户与其他用户的黑名单关系。							
编号→	字段名。	字段类型。	是否为主键。	是否允许为空。	默认值₽	备注信息₽		
01ء	user_id⊬	int(11)⊬	是↩	否↵	自増↵	自己的用户id		
02⊬	added_id⊬	int(11)⊬	是↩	否↵	自増↵	被添加的用户id		

补充 1. 黑名单是双向的。

说明。2. user_id是添加别人的用户id, added_id是被添加的id以此区分主动和被动。

4

	.5							
十字记忆表:memory。								
简介↩	这是存放所有十字记忆的表。							
编号₽	字段名。	字段类型。	是否为主键。	是否允许为空。	默认值₽	备注信息。		
بـ01	memory_id⊬	int(11)⊬	是↵	否,	自増↓	十字记忆id		
02⊬	memory_title⊬	varchar(20)⊬	否↵	否↵	nul1⊬	十字记忆标题。		
02⊬	memory_content⊬	varchar(100)	否↓	否↵	nu11⊬	十字记忆内容。		
430	memory_date₽	datetime₽	否₊	否,	nul1₽	十字记忆日期。		
04∗⊬	user_id⊬	$\operatorname{int}(11)_{\scriptscriptstylearPsi}$	否→	否,	自増↩	发送记忆的用户。		
11 -	1001 1111	- A	72)	7	(3)			

补充 1. user_id 为外键。

说明。 2. 十字记忆定位内容简短的日记, 所以内容不会很长。



聊天消息表

动态表

数据库设计

聊天消息表:msg								
简介₽	这是存放所有聊天消息的表。							
编号≠	字段名↵	字段类型。	是否为主键。	是否允许为空。	默认值↵	备注信息。		
01₽	msg_id⊬	int(11)⊬	是中	否↵	自増₽	聊天记录id		
02⊬	msg_content⊬	varchar(128)⊬	否↵	否↩	nu11⊬	聊天记录内容。		
03₽	msg_datetime⊬	datetime⊬	否。	否↵	nu11⊬	发送时间。		
04⊬	send_id↓	int(11)⊬	否↵	否↵	自増₽	发送人id		
补充	1. 会话的id 存放到 redis 中。							
说明。	2. send id 为外键。							

	动态表:post								
简介₽	这是存放所有动态的表。								
编号₽	字段名。	字段类型。	是否为主键。	是否允许为空。	默认值。	备注信息₽			
01⊬	post_id⊬	int(11)⊬	是和	否₊	自増↓	动态 id			
02⊬	post_content⊬	varchar(128)₽	否↓	否↵	nu11⊬	动态内容。			
03⊬	post_image⊢	varchar(512)₽	否。	是中	nu11⊬	发送图片₽			
04⊬	send_id⊬	int(11)⊬	否。	否₊	自増和	发送人 id			
450	post_date,	datetime√	否₊	否₊	nu11⊬	动态发送时间。			
460	post_emoji⊬	varchar(256)⊬	否。	是↩	nu11⊬	动态 emoji₽			
07₽	post_like⊬	int(11)⊬	否。	否↵	0↔	动态点赞人数。			
补充 说明↓	+	31							

安全性设计

防止用户直接操作数据库

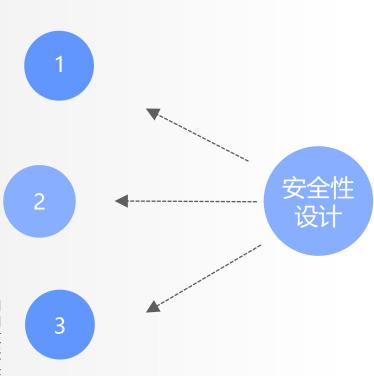
用户只能通过给定的外部接口操作数据库: 外部接口向内部接口传递参数,然后进行预 编译sql语句后才能操作数据库,这从根本上 杜绝了用户直接操作数据库的可能。

用户账号密码的加密

账号不加密,密码后期进行相 关加密技术进行加密 (md5)

权限设置

定义用户的权限,限制个别用户对某些功能的使用。如用户在与人聊天是收到举报并在管理员进行封号处理后,用户有一段时间不能与他人进行相遇的朋友界面的对话。在某个聊天室的被管理员进行关闭时,用户无权限访问聊天室聊天。在动态页面的某条动态收到管理员处理时,该条动态用户无权限查看。



安全性设计

视图控制

系统定义视图,为不同的用户定义不同的视图,把数据对象限制在一定的范围内,通过视图机制把要保密的数据对无权用户隐藏起来。

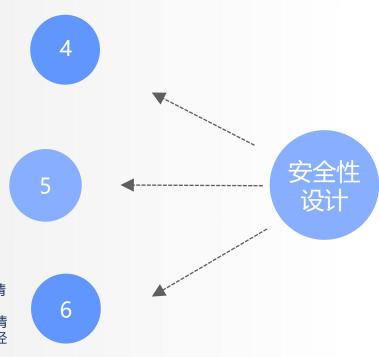
信息存取控制

后期开发过后时间充裕的化进行对数据库中有关表和字段信息的加密、解密。初步决定采用用对称加密算法中的分组密码算法DES实现。如果有更进一步的健壮性要求,采用三重DES、IDEA等加密算法。

保密安全设置

后台设置拦截器防止同一IP在短时间内进行大量的恶意请求,造成服务器资源紧张,瘫痪的现象。

后端设置过滤机制,使用过滤器对没有注册登录用户的请求进行拦截,不予放行,防止非法用户恶意操作,只有经过常规途径注册并登录的用户才能使用系统。





补充说明 (QA问答)

Q

QQ邮箱的漂流瓶玩法已经凉了好几年了,你们的漂流瓶功能如何吸引用户?

Q

那么在需求中是否有考虑他们与现有类的关系?或者数据流关系?

A

因为我们的项目主要功能主打聊天和匿名发言,谈心还有不受生活拘束的自由自在的聊天,所以漂流瓶只是个额外的趣味性功能,能让用户闲暇时间能体会之前的漂流瓶的趣味,并不考虑用漂流瓶吸引用户。

A

之前需求中仅仅只是考虑现有内部类的关系,将外部系统隔离在外,并未建立联系,之后在类图中有添加。如登陆模块中与外部短信接口进行联系,同时举报也有响应的外部接口进行联系。

本次团队合作分工



设计工作

数据库表sql文件 黄筱宇+洪楷滨+李波

数据库答辩PPT 黄毅

团队项目的预期开发计划时间及分工安排 林海峰+陈炀+洪楷滨

 项目开发技术及版本约束
 陈炀

 评审表制作
 林露

 随笔
 陈如滨



完善工作

原型修改完善李波 数据流图增加文字描述 李波 根据设计的E-R视图增加文字描述 林露 数据库设计文档引言 陈如滨 类图修改完善 黄毅



复审工作

 原型复审
 洪楷滨

 类图复审
 李波

 sql文件复审
 陈炀+黄毅

 数据库设计文档整合复审
 陈如滨+林露

系统设计文档复审 黄筱宇 PPT复审以及答辩 林海峰

工作计划时间表

数据库设计

1.系统及数据库 设计复审 2.sql文件及复审 3.项目计划时间 及分工 4.自学技术

П

软件测试

- 1.环境配置
- 2.目录结构约束
- 3.接口复审
- 4.服务器部署
- 5.自学技术



alpha第一周

- 1.个人中心 2.私聊
- 3.测试两个模块 功能



alpha第二周

- 1.广场功能
- 2.管理员功能
- (查看列表)
- 3.测试模块功能





开始

工作计划时间表

VI

beta第一二周

1.alpha功能完善 2.小模块功能添

3.细节调整

beta第三周

1.深夜食堂模块

2.测试模块功能

beta第四周

1.漂流瓶

2.广告页

3.测试

4.管理员功能 (封号, 封聊天 室、举报处理)

beta第五周

1.优化

VIII

2.修补

结束

