



**本科毕业论文**

|  |
| --- |
| **基于WEB的华农趣事平台的设计与实现** |
|  |

**陈小红**

**20330350106**

|  |  |
| --- | --- |
| 指导教师 | **杜治国 副教授** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学院名称 |  | **数学与信息学院** | 专业名称 |  | **网络工程** |
| 论文提交日期 |  | 2017年4月23日 | 论文答辩日期 |  | 2017年5月9日 |

摘 要

我们正在进入“互联网+”时代，互联网与我们的生活密不可分息息相关，而随着互联网的进步与发展，人们开始在互联网上分享信息，分享学习，分享自己的心情。

基于丰富华农师生校园生活和促进交流沟通以及便于华农师生分享趣事把快乐传播出去的需求出发，本文设计了一个基于Web的华农趣事平台，以实现让华农师生传播快乐更方便地分享趣事的初衷。系统使用了基于Yaf框架的PHP（Hypertext Preprocessor）超文本预处理器作为后台开发语言和MVC（Model View Controller）架构模式，前端使用Vue.js这种前端MVVM（Model-View-ViewModel）框架语言实现完全的前后端分离，以Apache作为Web服务器，选择采用MySql数据库对数据进行存储，为了保证用户名信息安全而采用了MD5（Message-Digest Algorithm 5）安全加密技术。设计了普通用户使用的趣事平台和供管理员角色用户对普通用户使用的趣事平台进行管理和规范的后台管理系统。趣事分享平台主要分为趣事展示、趣事操作、用户空间和信息设置四个主要功能模块，而后台管理系统主要分为趣事管理、评论管理、用户管理和管理员管理四个功能模块。

通过本平台，普通用户可以注册登录平台，可以随时发表趣事把自己的快乐与别人分享，而且也可以评论、收藏、点赞他人发表的趣事以及回复他人的评论，也可以进入自己的空间查看自己发表、收藏的趣事以及他人对自己评论的回复内容，同时也可以修改自己的个人信息。如果用户进入的是他人的用户首页空间则可以查看他人所发表的趣事和发出的评论以及他收藏的趣事。平台除了按要求完成而且也另外并增加了功能对系统优化，如增加了后台管理系统，在后台管理系统创建管理员，管理员平台的后台管理系统对普通用户以及普通用户发表的趣事和评论进行管理，另外也可以根据用户名、趣事内容和评论内容对用户、趣事和评论进行搜索。但是仍然有可以优化提升的问题和地方存在，有待进一步完善和优化。

关键词：WEB 华农趣事平台 MVC PHP 前后端分离 Vue.js

**Design and Development the System of Fun Platform of SCAU**

Chen xiaohong 【todo】

（College of Network Engineering, South China Agricultural University, Guangzhou 510642, China）

Abstract: With the development of science and technology, the Internet have an enormous impact on education, medical, financial and other traditional industries, especially for the industries which are influenced deeply by the location such as the realty industry, the development of the Internet has more influence on it. Nothing can stop the development of the Internet. If the realty industry intends to seize the opportunity to accelerate the development, it must be combined with the Internet. It is the development trend of the times. Otherwise, the enterprises in realty industry will be eliminated by the times.

Aimed at promoting the rate of the realty industry combines with the Internet and improving the competitiveness of enterprises in realty industry, this paper designs a system about housing supply and demand based on Web, to realize the rental and the sale of housing management. This system using SH (Struts and Hibernate) framework which is based on JavaEE (Java 2 Platform Enterprise Edition) and MVC (Model View Controller) structure, using Tomcat as the Web server software, using MySql database for data storage, and using MD5 (Message-Digest Algorithm 5) encryption to ensure the user information security, to design four module including searching houses, publishing houses, user management and system management.

Through this system, users can register, login, query and publish the information of the houses on sale or for rent, book, collect and comment on the houses of others, manage the personal houses as well as the houses which the people collect, modify personal information, manage the personal orders. The administrator can manage the users and queries on all orders. According to the requirement analysis, the system is almost done. On the basis of this, it is added several small functions, but there are some problems need to be further improved, too.

**Key words:** WEB Fun Platform of SCAU MVC PHP JavaEE

目 录【todo】

[1 引言 1](#_Toc419120071)

[1.1 研究的目的与意义 1](#_Toc419120072)

[1.2 研究内容与论文结构 2](#_Toc419120074)

[1.2.1 研究内容 2](#_Toc419120075)

[1.2.2 论文结构 2](#_Toc419120076)

[2 软件开发环境和相关技术简介 3](#_Toc419120077)

[2.1 软件开发环境 3](#_Toc419120078)

[2.2 相关技术简介 3](#_Toc419120079)

[2.2.1 PHP 3](#_Toc419120080)

[2.2.2 Yaf 3](#_Toc419120081)

[2.2.3 Vue.js 4](#_Toc419120082)

[2.2.4 MVC 4](#_Toc419120083)

[2.2.5 MVVM 4](#_Toc419120083)

[2.2.6 MD5 5](#_Toc419120084)

[3 需求分析 6](#_Toc419120085)

[3.1 概述 6](#_Toc419120086)

[3.2 可行性分析 6](#_Toc419120087)

[3.4 系统功能性需求 7](#_Toc419120088)

[3.4.1 基础功能 7](#_Toc419120089)

[3.4.2 普通用户功能 7](#_Toc419120090)

[3.4.3 管理员功能 9](#_Toc419120091)

[3.5 非功能性需求 10](#_Toc419120092)

[4 概要设计 11](#_Toc419120093)

[4.1 总体设计 11](#_Toc419120094)

[4.2 设计思想 11](#_Toc419120095)

[4.3 系统结构设计 11](#_Toc419120096)

[4.4 系统功能设计 12](#_Toc419120097)

[4.5 数据库设计 14](#_Toc419120098)

[4.5.1 数据库ER图设计 14](#_Toc419120099)

[4.5.2 数据库表设计 15](#_Toc419120100)

[5 详细设计 19](#_Toc419120101)

[5.1 配置文件设计 19](#_Toc419120102)

[5.1.1 web.xml 19](#_Toc419120103)

[5.1.2 struts.xml 20](#_Toc419120104)

[5.1.3 hibernate.cfg.xml 21](#_Toc419120105)

[5.2 存储设计 23](#_Toc419120106)

[5.2.1 session 23](#_Toc419120107)

[5.2.2 MD5加密 23](#_Toc419120108)

[5.2.3 事务处理 24](#_Toc419120109)

[5.3 基础设计 25](#_Toc419120110)

[5.3.1 登陆判定 25](#_Toc419120111)

[5.3.2 错误校验 26](#_Toc419120112)

[5.3.3 分页显示数据 27](#_Toc419120113)

[5.3.4 日期选择 28](#_Toc419120114)

[5.3.5 三级地址选择 28](#_Toc419120115)

[5.3.6 上传图片 29](#_Toc419120116)

[5.4 求租售房模块设计 31](#_Toc419120117)

[5.4.1 了解往价 31](#_Toc419120118)

[5.4.2 查询房源 32](#_Toc419120119)

[5.4.3 收藏排行 34](#_Toc419120120)

[5.4.4 预订排行 35](#_Toc419120121)

[5.5 供租售房模块设计 35](#_Toc419120122)

[5.5.1 发布新房 35](#_Toc419120123)

[5.5.2 发布二手房 37](#_Toc419120124)

[5.5.3 发布出租房 37](#_Toc419120125)

[5.6 用户管理模块设计 37](#_Toc419120126)

[5.6.1 个人信息 37](#_Toc419120127)

[5.6.2 拥有房源 38](#_Toc419120128)

[5.6.3 收藏房源 40](#_Toc419120129)

[5.6.4 收到订单 40](#_Toc419120130)

[5.6.5 发送订单 40](#_Toc419120131)

[5.7 系统管理模块设计 41](#_Toc419120132)

[5.7.1 用户管理 41](#_Toc419120133)

[5.7.2 订单查询 42](#_Toc419120134)

[5.8 登录 42](#_Toc419120135)

[5.9 注册 43](#_Toc419120136)

[6 结论与展望 44](#_Toc419120137)

[6.1 结论 44](#_Toc419120138)

[6.2 展望 45](#_Toc419120139)

[参考文献 46](#_Toc419120140)

[致谢 47](#_Toc419120141)

1 引言

* 1. 研究的目的与意义

随着互联网的日益普及，普通网民逐渐成为互联网内容的书写者和发布者，他们利用网络平台分享自己的观点、心情及各种信息资源（李莹莹，2012）。微信朋友圈、微博、人人网等社交网络平台都是为分享而生，生活中的许多快乐和欢笑都源自于互相分享，而根据2016年数据显示，华南农业大学现有全日制在校生4.2万余人，其中本科生3.8万余人，研究生4000余人，来自27个国家的留学生89人。这么一个庞大的团体需要一个公共的平台去分享自己的快乐和趣事，把自己的欢乐和开心分享给同校的师生，同时也可以增大自己的社交圈子，认识更多同校的同学，丰富自己的校园生活。

基于WEB的华农趣事平台的研发是为了丰富华农师生校园生活，传播欢声笑语，促进校园师生的沟通交流，于是它的重要性与必要性对于我们来说就不言而喻了。

1.2 研究内容与论文结构

1.2.1 研究内容

主要包括两个方面：一是趣事分享平台，主要包括普通用户登陆平台可以发布、评论、点赞、踩趣事以及管理自己的用户信息等。二是平台的后台管理系统，为了过滤掉敏感的和一些没有分享价值的信息，用户发布的趣事需要平台管理员登陆后台管理系统进行审核通过后才可以在公开的趣事分享平台里展示，另外也可以对平台注册普通用户、管理用户发布的评论以及对系统管理员进行管理。

1.2.2 论文结构

本文阐述了基于WEB的华农趣事平台的具体实现流程。

第一章介绍了论文以及平台研究的背景和意义。第二章对平台的开发环境和所使用的相关技术作出了详细的介绍。第三章则是对平台进行详尽的需求分析以及列出了各个模块的功能需求。第四章则在需求分析的基础上对系统的实现进行概要设计并设计出合适的数据库表结构。第五章对系统进行了详细的设计，详细说明了每个功能模块的使用方法，另外也对各个模块进行代码优化设计并反复调试改善和修改。最后，第六章阐述了系统开发和论文撰写的心得总结。

2开发环境和相关技术简介

2.1 开发环境

操作系统：Microsoft Windows 10

开发工具：Sublime Text 3 Apache

程序语言：PHP HTML5 CSS Javascript

相关框架：Yaf Vue.js

数据库：MySQL 5.0

2.2 相关技术简介

2.2.1 PHP

[PHP](http://baike.baidu.com/link?url=kj4681fv9Xh6vW6VF62iokXwN1sYHOU91AKwJtttlBU1smmjq0pnS478cqUfOHxnZcfJBlcjflOLHKk1sx7VSq)（Hypertext Preprocessor，超文本预处理器）是一种被广泛应用、开放源代码、多用途、运行在服务器端的脚本语言。[PHP](http://baike.baidu.com/link?url=kj4681fv9Xh6vW6VF62iokXwN1sYHOU91AKwJtttlBU1smmjq0pnS478cqUfOHxnZcfJBlcjflOLHKk1sx7VSq)可简单地视为一种较流行的开发动态网页用的程序语言，是一种服务器端的，嵌入到HTML中的脚本语言，是开发Web应用程序的理想工具。它具有开源免费、语法简单、跨平台、功能强大，灵活易用及效率高等优点。可以说，[PHP](http://baike.baidu.com/link?url=kj4681fv9Xh6vW6VF62iokXwN1sYHOU91AKwJtttlBU1smmjq0pnS478cqUfOHxnZcfJBlcjflOLHKk1sx7VSq)已经成为Web脚本技术的先驱。在融合了现代编程语言（如C，Java和Perl）的一些最佳特性后，[PHP](http://baike.baidu.com/link?url=kj4681fv9Xh6vW6VF62iokXwN1sYHOU91AKwJtttlBU1smmjq0pnS478cqUfOHxnZcfJBlcjflOLHKk1sx7VSq)、Apache和MySQL的组合已经成为Web服务器的一种配置标准。

[PHP](http://baike.baidu.com/link?url=kj4681fv9Xh6vW6VF62iokXwN1sYHOU91AKwJtttlBU1smmjq0pnS478cqUfOHxnZcfJBlcjflOLHKk1sx7VSq)能够用在所有的主流操作系统上，包括Linux、UNIX的各种变种（包括HP-UX、Solaris和OpenBSD）、Microsoft Windows、Mac OS X、RISC OS等。今天，[PHP](http://baike.baidu.com/link?url=kj4681fv9Xh6vW6VF62iokXwN1sYHOU91AKwJtttlBU1smmjq0pnS478cqUfOHxnZcfJBlcjflOLHKk1sx7VSq)已经支持了大多数Web服务器，包括Apache、Microsoft Internet Information Server(IIS)、Personal Web Server（PWS）、Netscape，以及iPlant Server、Oreilly Website Pro Server、Caudium、Xitami、OmniHttpd等。对于大多数的服务器，PHP提供了一个模块；还有一些[PHP](http://baike.baidu.com/link?url=kj4681fv9Xh6vW6VF62iokXwN1sYHOU91AKwJtttlBU1smmjq0pnS478cqUfOHxnZcfJBlcjflOLHKk1sx7VSq)支持CGI标准，使得[PHP](http://baike.baidu.com/link?url=kj4681fv9Xh6vW6VF62iokXwN1sYHOU91AKwJtttlBU1smmjq0pnS478cqUfOHxnZcfJBlcjflOLHKk1sx7VSq)能够作为CGI处理器来工作。

综上所述，使用[PHP](http://baike.baidu.com/link?url=kj4681fv9Xh6vW6VF62iokXwN1sYHOU91AKwJtttlBU1smmjq0pnS478cqUfOHxnZcfJBlcjflOLHKk1sx7VSq)，可以自由地选择操作系统、Web服务器及合适的数据库管理系统。同时，还可以在开发时选择使用面向过程和面向对象，或者两者混合的方式来开发。（高洛峰等，2013）。

2.2.2 Yaf

Yaf是一个C语言编写的PHP框架。剑的三层境界：一是手中有剑，心中亦有剑；二是手中无剑，心中有剑；三是手中无剑，心中亦无剑。在和其他用PHP写的PHP框架来比的话，Yaf就是剑的第二层境界，框架不在你手中，而在PHP的“心”中。目前PHP的框架层出不穷，其中不乏很多优秀的框架，比如Zend官方支持的Zend Frameword，Yii，ci等等，但在这繁多的框架也就造成了公司内多种框架的业务产品，这些框架之间的不同，也就导致了多种版本的类库，框架，规定，规范等。

天下武功无坚不破，唯快不破。相比其他PHP框架，Yaf有很多优点，如下：用C语言开发的PHP框架，相比原生的PHP几乎不会带来额外的性能开销；所有的框架类，不需要编辑，在PHP启动的时候加载，并常驻内存；更短的内存周转周期，提高内存利用率，降低内存占用率；灵巧的巧的自动加载. 支持全局和局部两种加载规则, 方便类库共享；高性能的视图引擎；高度灵活可扩展的框架, 支持自定义视图引擎, 支持插件, 支持自定义路由等等；内建多种路由, 可以兼容目前常见的各种路由协议；强大而又高度灵活的配置文件支持. 并支持缓存配置文件, 避免复杂的配置结构带来的性能损失；在框架本身,对危险的操作习惯做了禁止；更快的执行速度, 更少的内存占用。（laruence，2012）选择使用Yaf框架来进行PHP开发的好处和必要就不言而喻了。

2.2.3 Vue.js

2.2.4 MVVM

Javascript是一种具有面向对象、跨平台、结构化等特性的程序语言。经历几年发展，目前版本已非常成熟与强大对应到Java程序中对象与对象的关系（阎娟娟等，2008）。

[Hibernate](http://baike.baidu.com/view/7291.htm)提供了强大的、高性能的对象到关系型数据库的持久化服务。利用[Hibernate](http://baike.baidu.com/view/7291.htm)，开发人员可以按照Java的基础语义（包括关联、继承、多态、组合以及Java的集合架构）进行持久层开发。[Hibernate](http://baike.baidu.com/view/7291.htm)提供的HQL（[Hibernate](http://baike.baidu.com/view/7291.htm) Query Language）是面向对象的查询语言，它在对象型数据和的关系型数据库之间构建了一条快速、高效、便捷的沟通渠道（夏昕 等，2005）。

2.2.5 localStorage

MVC（Model View Controller 模型-视图-控制器）是1970年由Trygve reenskaug在在施乐公司的研究中心提出的，最早的参考例程是用smalltalk80编写的，。它最初是用来解决应用软件中的用户图形界面的交互问题，现已成为Sun公司J2EE平台的设计模式，它为开发交互式应用系统提供了一个优秀的设计模式。MVC模式可以实现J2EE应用系统的分层，实现三层或者多层之间的松散耦合，是一种面向动态内容的实现方式。在MVC模式中应用系统分成3个核心部件模型（model）、视图（view）、控制器（controller）。

在MVC的处理过程中，首先是控制器收到用户的请求，控制器决定应该调用哪个模型来处理，然后模型用业务逻辑处理用户的请求并且返回数据，最后控制器将用对应的视图格式化模型，返回的数据在表示层显示数据给用户。

J2EE应用系统分层为表现层、业务逻辑层和数据层。其中，表现层涉及很多用户界面的元素，是难以实现重用的部分，而业务逻辑层是需要被重用。因而做Web应用开发的一个原则是不能将功能性的代码与显示性的代码混合在一起，否则当需要更改页面，或者添加新功能时，可能需要做很多的修改，甚至破话原有系统的稳定性。对于MVC开发模型，其实质是将web应用的表现层、业务逻辑层、数据层分开（阎娟娟等，2008）。让开发者在改进和个性化定制界面及用户交互的同时，不需要重新编写业务逻辑。

2.2.7 MD5

明文密码，指网站在存储用户密码与资料时采用的可以看得懂的明文字符。由于其安全性差、易受攻击，已经渐渐被MD5不可逆加密算法取代。。

MD5即Message-Digest Algorithm 5（信息-摘要算法5），是让大容量信息在用数字签名软件签署私人密钥前被“压缩”成一种保密的格式（就是把一个任意长度的字节串变换成一定长的大整数）。MD5可以为任何文件（不管其大小、格式、数量）产生一个同样独一无二的“数字指纹”，这个数字指纹就是存储在数据库中的暗纹密码。当用户登录一个使用MD5值，然后将此值与保存在文件系统中的MD5值进行比较，进而确定输入的密码是否正确（陈震 等，2013）。

MD5加密方式采用的是单向加密的方式进行加密。单向加密方式对应的是双向加密方式，双向加密是加密算法中比较常用的，它除了可以将明文数据加密为密码以外，在需要的时候还可以使用一定的算法将加密以后的密文还原为明文数据。而单项加密方式正好相反，它只能对数据进行加密，而无法进行解密。MD5加密方式就是这样一种加密方式，经过MD5加密后的明文数据，它得到的密文是永远不会变的。同时任意两端不同的明文数据经过MD5加密以后，其暗文数据也一定是不同的（陈震 等，2013）。

2.2.8 MVC

MVC（Model View Controller 模型-视图-控制器）是Xerox PARC在20世纪80年代为编程语言Smalltalk 80所发明的一种软件设计模式，现已成为Sun公司J2EE平台的设计模式，它为开发交互式应用系统提供了一个优秀的设计模式。MVC模式可以实现J2EE应用系统的分层，实现三层或者多层之间的松散耦合，是一种面向动态内容的实现方式。在MVC模式中应用系统分成3个核心部件模型（model）、视图（view）、控制器（controller）。

在MVC的处理过程中，首先是控制器收到用户的请求，控制器决定应该调用哪个模型来处理，然后模型用业务逻辑处理用户的请求并且返回数据，最后控制器将用对应的视图格式化模型，返回的数据在表示层显示数据给用户。

J2EE应用系统分层为表现层、业务逻辑层和数据层。其中，表现层涉及很多用户界面的元素，是难以实现重用的部分，而业务逻辑层是需要被重用。因而做Web应用开发的一个原则是不能将功能性的代码与显示性的代码混合在一起，否则当需要更改页面，或者添加新功能时，可能需要做很多的修改，甚至破话原有系统的稳定性。对于MVC开发模型，其实质是将web应用的表现层、业务逻辑层、数据层分开（阎娟娟等，2008）。让开发者在改进和个性化定制界面及用户交互的同时，不需要重新编写业务逻辑。

3 需求分析

3.1 概述

本华农趣事平台是基于WEB供给华农师生分享趣事促进沟通交流的需求而设计的。平台用户主要分为两类，普通用户和管理员用户。普通用户可通过本平台注册登录平台，可以随时发布趣事，对他人发布的趣事进行评论、收藏、点赞、踩等操作，可以回复他人对自己的评论进行沟通交流，修改个人信息以及重置密码，对自己收藏和发布的趣事进行管理等。管理员登陆另外的后台管理系统则可以对普通用户、用户发布的趣事和评论以及对后台管理系统的管理员进行管理，保障趣事平台的合理合法规范地正常运行。

3.2 可行性分析

（1） 系统必要性

华农师生在正常的上课、下课、学习校园生活之外还需要另外的娱乐平台去增添校园乐趣，同时庞大的华农师生群体也需要一个公共的平台去沟通交流，认识更多的同校校友，扩大自己的交际圈子，构建和谐校园，因此华农趣事平台的研发和存在是必要的。

（2） 技术可行性

本平台采用了PHP作为后台开发语言，使用Yaf作为后台开发框架同时结合前端MVVM框架Vue.js进行了以MVC为架构并且是目前最新流行的前后端分离开发方式，即后台只需要提供接口，而数据展示则完全交由前端来处理的简明规范化干净利落的应用程序的开发与部署，代码复用性和可维护性高，使用MVC架构来设计系统，即用一种业务逻辑、数据、界面显示分离的方法来组织和编写代码，将业务逻辑聚集到一个部件控制器里面，使得在改进和进行UI界面设计以及进行用户交互的同时，无需重新编写业务逻辑。同时平台选择采用体积小、速度快、成本较低、运行可靠的Mysql数据库，减低成本的同时也保证系统的稳定性和安全性。另外数据库还使用了MD5安全加密技术来处理用户信息，以此来保证用户的信息安全，提高系统的安全性。

3.4 系统功能性需求

3.4.1 游客功能

本平台是一个开放的平台，所有人都可以访问，没有登陆的用户以及没有注册过本平台的用户都统称为游客，其具有的功能如下图所示：

热门

查看趣事

新鲜

纯文字

查看评论

带图

游客

查看普通用户空间

注册平台

图1 游客功能图

用例说明：

（1）查看趣事

功能描述：所有的用户，在没有登陆时都可以统称为游客，游客不用登陆即可使用本平台。没有登陆时可以在本平台首页上查看趣事，包括查看热门、新鲜、纯文字以及含有图片的趣事。但是游客无法点赞、踩和发布趣事。

（2）查看评论

功能描述：游客可以点击主页的趣事进入趣事详情查看趣事下的其他用户对该趣事的评论，以及。但是游客无法评论趣事。

（3）查看用户空间

功能描述：游客可以点击用户头像或者用户名，进入用户空间查看用户发表、收藏的趣事以及用户发出去的评论。

（4）注册平台

功能描述：游客可以点击首页头部右上角的“登陆/注册”按钮，注册本平台。游客在注册用户时只需要输入没有被使用过的用户名、密码和重复输入密码，即可以使用普通用户功能。

3.4.2 普通用户功能

普通用户作为本平台最基本、最主要也是最重要的平台使用对象人员，能使用所有非系统功能。

登陆系统

退出系统

系统功能

点赞趣事

踩趣事

收藏趣事

趣事操作

发布趣事

取消收藏

发表评论

回复评论

评论操作

查看我发表的趣事

查看我的收藏

用户空间信息管理

修改个人信息

查看关于我的评论

图2 普通用户功能图

用例说明：

1. 登陆平台

功能描述：用户点击平台首页头部的“登陆/注册”按钮，平台会弹出登录框供用户输入自己的用户名和密码。后台代码回验证用户的用户名和密码是否正确，校验成功用户就可以成功登陆平台。登陆成功，前端会把用户id，用户名，用户头像信息存储到localStorage中，方便其他地方需用用到这些信息时不需要重新去后台获取，另外后台代码也会把用户id存到session中并设置有效期，在每一次前端进行http请求时都会判断session是否过期，如果已经过期则在需要登陆后才可以用到的功能则无法使用，会提示用户先重新登陆，保障用户信息的安全。

1. 重置密码

功能描述：用户如果忘记了自己的用户密码，可以输入自己的用户名，并重新输入密码即可重新重置密码。

1. 发布趣事

功能描述：用户登录成功后可以发布趣事，可以只有文字，也可以配上文字，为了保障趣事质量，以及过滤掉垃圾和违规信息，发布后的趣事需要用户管理员审核通过后方可发布在平台上。

1. 查看用户空间

功能描述：用户登录成功后点击首页右上角自己的头像或者用户名进入自己的用户空间。在自己的用户空间，用户可以看到自己在平台的一些统计时间，如：收藏的趣事总数，收到的赞，注册平台的天数以及发布的趣事所收获到的评论数。同时也可以查看自己发布、收藏的所有趣事以及他人评论自己的趣事和回复自己的评论。

1. 点赞趣事

功能描述：用户登录成功后在查看趣事的过程中，如果觉得某些趣事非常的有趣或者有意义有价值可以对该趣事进行点赞操作，并且不能取消点赞操作。

1. 踩趣事

功能描述：用户在查看趣事时如果觉得该趣事不够有趣或者不认同该趣事观点，可以对该趣事进行踩操作，并且不能取消踩操作。

1. 收藏趣事

功能描述：用户在查看趣事时如果看到了自己喜欢的趣事，可以点击收藏图标收藏该趣事，收藏后的趣事会统一出现在用户空间中的收藏系列，方便用户再次浏览查看。

1. 评论趣事

功能描述：用户登录成功后可以点击趣事或者评论按钮图标进入趣事详情对趣事进行评论，评论会按照评论的时间先后顺序排列，显示在趣事详情的下方。

1. 回复评论

功能描述：用户可以在趣事详情的评论列表中点击想回复的评论对应的“回复”按钮，输入回复的内容，点击提交即可回复评论成功。

1. 取消收藏趣事

功能描述：用户在自己的用户空间-收藏中可以查看到自己所有收藏的趣事，如果觉得某些趣事已经没有继续留在自己的收藏列表中的必要，可以点击取消收藏按钮取消收藏该趣事，该趣事就会消失在自己的收藏列表中。

1. 修改用户信息

功能描述：用户进入到自己的用户空间-设置即可以修改自己的头像、用户名、密码等信息。

1. 注销退出系统

功能描述：为了保障用户的信息安全，用户在不使用本平台后，保险做法是点击平台首页头部的退出按钮或者用户空间-设置-退出登录即可安全退出系统清除session和localStorage存储的信息。

3.4.3 管理员功能

管理员用户作为平台的管理者，能够登陆平台的后台管理系统，可以操作后台管理系统中的所有功能。

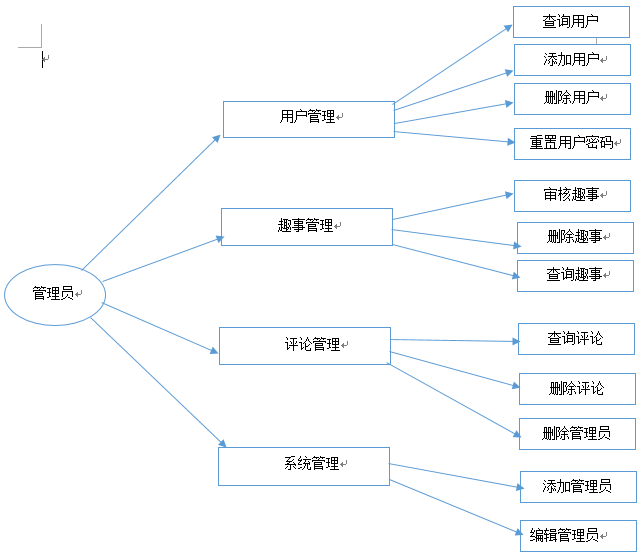


图3 管理员用户功能图

用例说明：

1. 用户管理

功能描述：管理员成功登陆后台管理系统后，可以查看所有的普通用户并可以根据用户名称查询用户，也可以为普通用户重置密码，同时还可以添加删除用户。

1. 趣事管理

功能描述：管理员成功登陆后台管理系统后，可以查看普通用户发布的所有趣事并对普通用户发布的新鲜趣事进行审核，审核通过后的趣事才可以出现在公开平台，也可以删除趣事。

1. 评论管理

功能描述：管理员成功登陆后台管理系统后，可以查看普通用户发表的所有评论并根据评论内容查询评论，也可以删除用户的评论。

1. 系统管理

功能描述：管理员成功登陆后台管理系统后，可以对后台管理系统的管理员进行管理，如添加管理员，修改管理员的信息以及删除管理员。

1. 修改自己的密码

功能描述：管理员成功登陆后台管理系统后，点击后台管理系统的管理员信息-修改密码，可以修改自己的密码。

3.5 非功能性需求

（1）界面友好简洁性：界面设计应美观大方清晰简洁，同时要保证提示信息充足，谨遵易用性的设计原则，让用户易于使用便于操作，界面要显示本用户的信息，以及系统的出入口。

（2）信息安全保障性：为了保证用户的信息安全，本平台对用户的密码等敏感信息进行了加密处理，敏感信息通过使用MD5加密技术处理过后才保存进数据库，这样哪怕服务器处于不安全的状态下，用户的重要敏感信息也不会泄露出去。

（3）数据交互即时性：用户在进行每一项操作时都应该能即时做出响应，避免使用户等待过久，如用户发布的评论能马上显示到评论列表。

（4）代码可维护性：平台选择采用MVC三层架构强制分离业务逻辑、数据、界面显示的方法来组织代码，让界面和控制器相分离，提高了系统的可维护性和可拓展性，使代码耦合性低，重用性高，生命周期成本低，便于维护和修改。

4 概要设计

4.1 总体设计

基于Web的华农趣事平台研发的目的是将为华南农业大学全体师生提供一个公共的平台去互相沟通交流，认识更多的校友，分享彼此的趣事和快乐。根据功能需求，主要讲平台划分为了四个功能模块，分别是求出趣事功能模块，评论功能模块，用户空间功能模块和平台管理模块。

4.2 设计思想

（1）面向对象设计思想：本平台在设计时遵循着“一切皆是对象”的面向对象的设计思想。把软件系统堪称各种对象的集合，对象就是最小的子系统，一组相关的对象能够组合合成更加复杂的子系统。把所有复杂工程转化成了标准零部件。

（2）MVC三层架构：本平台系统采用了MVC三层架构，Model层采用PHP中的Yaf框架来实现处理，View层采用HTML实现，开发人员自定义的Action类作为Controller层，采用PHP来实现。将业务逻辑、数据、界面显示相互分离，让业务逻辑聚集到一个部件控制器里面，使得在进行用户界面优化和改进、数据交互的同时，不需要重新编写业务逻辑。本系统采用面向对象的设计思想，将一切都看作对象，让数据和操作紧密的连结在一起，保护数据不被外界的函数干扰而意外地改变。其中，Action类通过继承\Core\BaseControllers类大幅度地减少冗余的代码，通过数据封装减少外界的干扰。

（3）组件化程序设计：平台选择使用Vue.js这个前端框架来实现前端组件化编程。Vue.js允许开发者通过尽可能简单的API实现响应的数据绑定和组合的试图组件，组件可以扩展HTML元素，封装可重用的代码，提高代码可重用性。

（4）数据库可维护：平台应该具备维护数据库的功能，及时根据用户需求进行数据的增加，删除，修改，即对用户，趣事，评论等数据的维护，从而降低开发成本，提高软件的适应性和可拓展性。

（5）敏感信息加密存储：为了保障用户的信息安全，对于用户密码这等重要而敏感的信息，须采取MD5的加密方式，对信息进行密文处理后才可以存储到数据库，这样假使服务器处于不安全的状态情况下，用户的重要信息也不至于泄露出去。

（6）前后端分离：平台采用前后端分离的思想，使用SPA（Single-page application）单页应用模式来开发前端页面，只有一张Web页面，各页面的跳转通过前端路由来进行，使得前后端的数据交互只需要通过接口，让应用干净利落，调试方便，从而提高开发的效率。

4.3 系统结构设计

如下图4所示，基于Web的华农趣事平台的使用者有三种，游客、普通用户和管理员用户，注册、查看趣事、评论以及可以进入他人的用户空间为游客功能，系统被划分为两个主要的部分，分别是开放的趣事平台以及后台管理系统。开放的趣事平台可以分为查看趣事、趣事操作、评论操作、用户空间四个模块，后台管理系统可以划分为以下四个模块：用户管理，趣事管理，评论管理，系统管理。其中后台管理系统只有管理员用户才可以登陆使用。开放平台和后台管理系统是相对独立的，但使用的是共同的数据，通过数据交互，从而实现完整的平台功能。

华农趣事平台

开放的趣事平台

后台管理系统

管理员

游客

普通用户

登陆/注销平台

趣事

操作

评论

操作

管理用户空间

注册平台

查看他人用户空间

查看评论

查看趣事

用户管理

趣事管理

管理员管理

评论管理

图4 系统结构设计图

4.4 系统功能设计

4.4.1 开放平台功能

两个主要系统部分都有各自的模块和各自的功能，开放平台和后台管理系统之间相辅相成，根据先前的需求分析，可画出各部分的系统模块功能图。如下图5所示，

开放平台

登陆/注册/退出平台

用户空间

评论操作

趣事操作

查看趣事

图5 开放平台功能图

如下图6所示，在查看趣事模块中，用户不需要注册也不需要登陆即可以进入平台首页查看平台中已存在的所有已经审核过的趣事列表，趣事分为了四种类型：热门、新鲜、文字、带图。用户可以点击平台首页头部的导航查看对应类型的趣事，每一种趣事都有进行分页显示，用户可以翻页浏览。

查看趣事

新 鲜 趣 事

热门趣事

图 文 趣 事

纯 文 趣 事

图6 查看趣事模块功能图

如下图7所示，成功登陆的普通用户可以使用趣事操作这一模块功能，普通用户成功登陆后可以对趣事进行点赞、踩和收藏以及取消收藏。

趣事操作

取 消 收 藏

收藏趣事

踩趣事

点赞趣事

发 布 趣 事

图7 趣事操作模块功能图

如下图8所示，在评论操作模块中，游客可以点击趣事列表的趣事内容或者每一条趣事的评论图标进入到趣事详情页面查看该趣事下的所有评论。如果用户需要评论趣事需要先登录成功后，方可以对趣事进行评论；用户登录成功后，可以在趣事详情页面或者进入自己的用户空间中的评论模块对感兴趣的评论进行回复。

评论操作

回 复 评 论

查 看 评 论

发 表 评 论

图8 评论管理模块功能图

如下图9所示，成功登陆的普通用户可以点击首页头部自己的头像或者用户名进入自己的用户空间，在用户空间，可以查看到自己在趣事平台的概况，发表的趣事获得的收藏数、获得的赞数、评论数以及在平台注册的时间，可以查看自己发表过的所有趣事，收藏的所有趣事，以及有关于我的评论。

用户空间

查看自己的用户空间

查看他人用户空间

查看他人发表的趣事

查看他人发表的评论

查看他人的收藏

查看关于我的评论

查看我的趣事

修改个人信息

查看我的收藏

图9 用户空间模块功能图

4.4.2 后台管理系统功能

为了保障趣事平台合法规范正常地运行，特设计了专门的后台管理系统来管理趣事平台。管理员用户可以登陆后台管理系统对趣事平台的用户、评论、趣事以及系统管理员进行管理，后台管理系统的功能结构设计图如图10，

后台管理系统

用户管理

登陆退出系统

趣事管理

评论管理

系统管理

图10 后台管理系统功能结构设计图

如下图11所示，成功登陆后台管理系统的管理员用户对在公开平台注册了的用户进行管理，可以进行添加用户、根据用户名称查询用户、重置用户密码、删除用户功能操作。

用户管理

重置用户密码

查询用户

删除用户

添加用户

图11 管理员用户管理模块功能图

如下图12所示，成功登陆后台管理系统的管理员可以对普通用户在开放平台发表的趣事进行管理，普通用户发表的趣事必须要经过管理员在后台管理系统进行审核过后才可以显示在开放的趣事平台的趣事列表中；管理员用户还可以删除趣事，根据趣事内容查询趣事。

趣事管理

查询趣事

审核趣事

删除趣事

图12 管理员趣事管理模块功能图

如下图13所示，成功登陆后台管理系统的管理员可以对普通用户在开放平台发表的评论进行管理，管理员用户可以查看、删除普通用户发表的评论，还根据评论内容查询评论。

评论管理

查询趣事

删除趣事

图13 管理员评论管理模块功能图

如下图14所示，成功登陆的普通用户可以点击首页头部自己的头像或者用户名进入自己的用户空间，在用户空间，可以查看到自己在趣事平台的概况，发表的趣事获得的收藏数、获得的赞数、评论数以及在平台注册的时间，可以查看自己发表过的所有趣事，收藏的所有趣事，以及有关于我的评论。

系统管理

编辑管理员

添加管理员

删除管理员

图14 管理员系统管理模块功能图

4.5 数据库设计

4.5.1 数据库ER图设计

n

属于

n

1

n

n

n

1

1

1

用户

房源

用户类型

装修类型

出售类型

房源类型

朝向类型

收藏评论

订单

评价

预订

属于

朝向

出售

装修

发布

1

m

m

n

n

n

1

图15 数据库E-R图 【todo】

如“图15 数据库E-R图”所示，在本平台应用中一共有9张数据库表，每张表之间的关系以及每张表中所含的字段都可以从数据库E-R图中看出。

4.5.2 数据库表设计

（1）普通用户 user 表

用户User表是用来存放所有普通用户的基本信息，用户注册、登陆、重置密码、修改个人信息，管理员删除用户、添加用户、为用户重置密码均需要对用户user表进行增删查改。user\_id为该表的主键，随着用户注册而自动增加；is\_delete标志着该用户是否被删除，0为用户没有被执行删除操作，1表示用户已被删除。

表1 user

字段名 数据类型 长度 约束 描述\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

user\_id bigint 10 Primary Key 用户ID

user\_name varchar 50 Unique Key 用户名称

user\_password varchar 255 Not Null 用户密码

user\_photo varchar 100 Not Null 用户头像

register\_time bigint 20 Not Null 注册时间 is\_delete enum 0 Not Null 删除用户标识量

（2）管理员admin表

管理员admin表是用来存放系统管理员的基本信息，添加管理员、修改管理员信息、删除管理员，都需要对admin表进行增加、删除、查询、修改。admin\_id为该表的主键，随着管理员添加而自动增加。

表2 admin

字段名 数据类型 长度 约束 描述\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

admin\_id int 11 Primary Key 管理员id

admin\_name varchar 255 Not Null 管理员名称

cellphone varchar 255 Not Null 手机号码

register\_time varchar 20 Not Null 注册时间

password varchar 255 Not Null 密码

（3）趣事 things 表

things表用来存放所有的趣事的基本信息的数据库表，获取热门、新鲜、纯文、带图趣事，发布趣事以及管理员管理趣事都需要对趣事表进行增删查改操作。things\_id为该表的主键，随趣事的发表则自动增加；has\_img表示该趣事是否带图片，1为带图片，0为不带图片；is\_delete表示该趣事是否被删除，0为没有被删除，1表示该趣事已被删除。

表3 things

字段名 数据类型 长度 约束 描述\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

things\_id bigint 10 Primary Key 趣事ID

publish\_time bigint 20 Not Null 趣事发布的时间

things\_content varchar 255 Not Null 趣事内容

things\_image varchar 255 Not Null 趣事图片

funny\_num int 5 Not Null 趣事点赞数

unfunny\_num int 5 Not Null 趣事踩数

user\_id bigint 10 Not Null 发表趣事的作者ID

comment\_num int 5 Not Null 趣事评论数

is\_approval int 1 Not Null 趣事是否通过审核标志量

favorite\_num int 5 Not Null 趣事收藏数

has\_img int 1 Not Null 趣事是否带图片标志量

is\_delete enum 0 Not Null 趣事是否被删除标志量

（4）趣事评论 comment表

趣事评论 comment表是用来存放趣事评论的数据库表，获取趣事评论、评论趣事以及管理员对趣事进行管理，如删除评论、查询评论都需要对该表进行增加、删除、查找操作。comment\_id为该表的主键，随着评论的发表而自动增加；is\_delete标志着该趣事是否被删除，0为未执行删除，1表示该评论已被删除。

表4 comment

字段名 数据类型 长度 约束 描述\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

comment\_id int 11 Primary Key 评论ID

content varchar 255 Not Null 评论内容

user\_id int 11 Not Null 发表评论的作者

things\_id int 11 Not Null 被评论的趣事

comment\_time bigint 20 Not Null 评论的时间

is\_delete enum 0 Not Null 评论是否被删除标志量

（5）趣事评论的用户 comment\_user 表

评论的用户 comment\_user 表是用来存放每一条评论和发表该评论的用户的数据库表。用户发表评论时，需要把用户id和评论的趣事id存取进去该表。id为该表的主键，随评论被发表而自动增加。

表5 comment\_user

字段名 数据类型 长度 约束 描述\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

id int 11 Primary Key 编号id

user\_id bigint 10 Not Null 用户id

things\_id bigint 10 Not Null 趣事id

（6）被收藏过的趣事favorite\_things 表

被收藏过的趣事favorite\_things 表是用来记录每一条被不同用户收藏过的趣事的数据库表。一个用户收藏了某一条趣事时，该用户id和该趣事id就会被写入favorite\_things表，id为该表的主键，随用户收藏而自动增加。

表6 favorite\_things

字段名 数据类型 长度 约束 描述\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

id int 11 Primary Key 编号id

user\_id bigint 11 Not Null 用户id

things\_id bigint 11 Not Null 趣事id

（7）被点赞过的趣事 funny\_things 表

被点赞过的趣事 funny\_things 表是用来记录所有被不同用户点赞过的趣事的数据库表，一个用户点赞了某一条趣事时，该用户id和该趣事id就会被写入funny\_things表，id为该表的主键，随用户点赞而自动增加。

表7 funny\_things

字段名 数据类型 长度 约束 描述\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

id int 11 Primary Key 编号id

user\_id bigint 11 Not Null 用户id

things\_id bigint 11 Not Null 趣事id

（8）回复的评论 reply 表

回复的评论 reply 表是用来保存所有回复的评论的数据库表，当用户对某一评论进行回复时，回复的基本信息就会被写入这个表，一条评论可以用很多条回复，但是一条回复只对应一条评论。reply\_id 为该表的主键，随着回复操作而自动增加。

表8 reply

字段名 数据类型 长度 约束 描述\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

reply\_id int 10 Primary Key 评论回复id

reply\_user int 10 Not Null 回复用户id

replied\_user int 10 Not Null 被回复的用户id

comment\_id int 10 Not Null 回复所属评论

reply\_content varchar 255 Not Null 回复的内容

reply\_time bigint 20 Not Null 回复的时间

reply\_user\_name varchar 255 Not Null 回复用户的用户名

replied\_user\_name varchar 255 Not Null 被回复的用户名

things\_id int 10 Not Null 评论所属的趣事id

（9）被踩过的趣事 unfunny\_things表

被踩过的趣事 unfunny\_things表是用来记录所有被不同用户踩过的数据库表，用户对趣事进行踩操作时，会把用户id和被踩的趣事id存入该表，id 为该表的主键，随着踩操作而自动增加。

表9 unfunny\_things

字段名 数据类型 长度 约束 描述\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

id int 11 Primary Key 编号id

user\_id bigint 11 Not Null 用户id

things\_id bigint 11 Not Null 趣事id

5 详细设计

5.1 配置文件设计 【todo】

5.1.1 web.xml

web.xml是网络程序中的一个很重要的配置文件，用来初始化配置信息。每个JavaEE工程中都有web.xml文件，启动一个WEB项目的时候，WEB容器会去读取它的配置文件web.xml。

（1）每个web.xml文件的根元素为<web-app>中，必须标明这个web.xml使用的是哪个模式文件。

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  <web-app xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance" xmlns="http://java.sun.com/xml/ns/javaee" xsi:schemaLocation="http://java.sun.com/xml/ns/javaee http://java.sun.com/xml/ns/javaee/web-app\_2\_5.xsd" version="2.5">  ……  </web-app> |

（2）指定欢迎页面，访问一个网站时，默认看到的第一个页面就叫欢迎页，一般情况下是由首页来充当欢迎页的。

如下，指定欢迎页面为index.jsp。

|  |
| --- |
| <welcome-file-list>  <welcome-file>index.jsp</welcome-file>  ……  </welcome-file-list> |

可指定多个欢迎页面，显示时按顺序从第一个找起，如果第一个存在，就显示第一个，后面的不起作用。如果第一个不存在，就找第二个，以此类推。

（3）设置过滤器，过滤所有资源。

要想整合struts2，使用struts2标签，需要在web.xml中设置一个struts2的filter。

|  |
| --- |
| <filter>  <filter-name>struts2</filter-name>  <filter-class>org.apache.struts2.dispatcher.ng.filter.StrutsPrepareAndExecuteFilter</filter-class>  </filter>  <filter-mapping>  <filter-name>struts2</filter-name>  <url-pattern>/\*</url-pattern>  </filter-mapping> |

StrutsPrepareAndExecuteFilter是一个struts的过滤器，它是整个web应用的配置项，需要在“web.xml”中进行配置。

5.1.2 struts.xml

struts.xml是我们在开发中利用率最高的文件，也是struts 2中最重要的配置文件，在struts应用程序中的所有配置设置处于核心地位。struts.xml文件中包含的是开发action时所需要修改的配置信息。

（1）在struts.xml文件中package元素用于定义包配置，每个package元素定义了一个包配置。package提供了将多个Action组织为一个模块的方式，package的名字必须是唯一的。package可以扩展，当一个package扩展自另一个package时，该package会在本身配置的基础上加入扩展的package的配置父package必须在子package前配置。

name：开发人员为这个package指定唯一的名字。

extends：当前这个package所继承的package的名字，被继承的package中所有的配置信息（包括Action的配置）都可以在新的命名空间下，新的package里面被使用。在大多数情况下，我们都应该继承“struts-default.xml”配置文件中的“struts-default”package（Ian Roughley，2008）。

|  |
| --- |
| <?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>  <!DOCTYPE struts SYSTEM  "file:///C://DTDs//struts-2.3.dtd">  <struts>  <package name="default" extends="struts-default">  <action name="login" class="action.fang.com.LoginAction">  <result name="success">main.jsp</result>  <result name="input">main.jsp</result>  <result name="error">index.jsp</result>  </action>  ……  </package>  </struts> |

因为这是一个XML文件，所以最开始元素就是XML版本和编码信息。Struts配置文件基于XML而且应该遵循struts配置文档类型定义（DTD）。DTD提供了XML文件中各个元所使用结构信息，而这些最终会被XML解析器或者编辑器使用。以上显示的struts.xml文件开始首先声明使用是truts配置DTD：

<!DOCTYPE struts SYSTEM

"file:///C://DTDs//struts-2.3.dtd">

（2）Action配置。

一个Action可以被多次映射（只要action配置中的name不同）。

name：action名称。

class: 对应的类的路径。

method: 调用Action中的方法名。

|  |
| --- |
| <action name="login" class="action.fang.com.LoginAction">  <result name="success">main.jsp</result>  ……  </action>  …… |

如上所示，“name”属性提供了action所对应的URL地址，在这里就是“login.action”。“action”的扩展名是“struts.properties”文件中配置的。“class”属性指定了要执行的action所对应的的类的全限定名。“success”为action返回的字符串，action的配置文件会将该action的返回代码与要呈现给用户的结果进行匹配，main.jsp为要跳转的页面，即当返回字符串为“success”时，跳转到main.jsp页面。Result可以有多个，跳转到的不同页面，即action生成并返回给用户的结果可能会有多个值，而且也可能是不同类型。“success”的结果可能会渲染一个JSP页面，而“error”的结果可能需要向浏览器发送一个HTTP头。

5.1.3 hibernate.cfg.xml

Hibernate是应用程序里连接数据库的那层，所以它需要连接用的信息。连接是通过一个也由我们配置的JDBC连接池（connection pool）来完成的（RedSaga Translate Team，2006）。为了保存Hibernate的配置，配置文件可以有两种方式：官方推荐的XML配置文件和属性配置文件。我们大都采用XML方式的配置，因为结构良好，配置灵活，可读性强。而且可以在XML中直接配置映射文件而属性文件则不行。

（1）Hibernate配置文件的开始。在这里，配置了Hibernate的SessionFactory——一个关联于特定数据库全局的工厂（factory）。如果要使用多个数据库，就要用多个的<session-factory>，通常把它们放在多个配置文件中（为了更容易启动）（RedSaga Translate Team，2006）。<session-factory>，表明以下的配置是针对session-factory配置的，SessionFactory是Hibernate中的一个类，这个类主要负责保存Hibernate的配置信息，以及对Session的操作。

|  |
| --- |
| <?xml version='1.0' encoding='UTF-8'?>  <!DOCTYPE hibernate-configuration PUBLIC  "-//Hibernate/Hibernate Configuration DTD 3.0//EN"  "http://hibernate.sourceforge.net/hibernate-configuration-3.0.dtd">  <hibernate-configuration>  <!--声明Hibernate配置文件的开始-->  <session-factory>  ……  </session-factory>  </hibernate-configuration> |

<?xml version='1.0' encoding='UTF-8'?>，标准的XML文件的起始行，version='1.0'表明XML的版本，encoding='UTF-8'表明XML文件的编码方式。

<!DOCTYPE hibernate-configuration PUBLIC "-//Hibernate/Hibernate Configuration DTD 3.0//EN" "http://hibernate.sourceforge.net/hibernate-configuration-3.0.dtd">，表明解析本XML文件的DTD文档位置，DTD是Document Type Definition 的缩写,即文档类型的定义,XML解析器使用DTD文档来检查XML文件的合法性。

<hibernate-configuration>，声明Hibernate配置文件的开始。

（2）Hibernate的配置信息。最开始的4个property元素包含必要的JDBC连接信息。方言（dialect）的property元素指明Hibernate生成的特定SQL变量（RedSaga Translate Team，2006）。

|  |
| --- |
| <property name="dialect">  org.hibernate.dialect.MySQLDialect  </property>  <property name="connection.url">  jdbc:mysql://127.0.0.1:13306/fangdb  </property>  <property name="connection.username">root</property>  <property name="connection.password">123</property>  <property name="connection.driver\_class">  com.mysql.jdbc.Driver  </property>  <property name="myeclipse.connection.profile">  LocalHostMysql-13306  </property>  <property name="show\_sql">true</property> |

hibernate.dialect 只是Hibernate使用的数据库方言,就是要用Hibernate连接那种类型的数据库服务器。这边设定的是MySQL。connection.url，设置数据库的连接url:jdbc:mysql://127.0.0.1:13306/fangdb,其中127.0.0.1表示mysql服务器名称，此处为本机，13306是端口号，fangdb是数据库名。connection.username，设置连接数据库时的用户名。connection.password，设置连接数据库时的密码。connection.driver\_class，配置数据库的驱动程序，Hibernate在连接数据库时，需要用到数据库的驱动程序。show\_sql，是否在后台显示Hibernate用到的SQL语句，开发时设置为true，便于差错，程序运行时可以在Eclipse的控制台显示Hibernate的执行Sql语句。项目部署后可以设置为false，提高运行效率。

（3）指定映射文件。

|  |
| --- |
| <mapping resource="model/fang/com/Lists.hbm.xml" /> |

指定映射文件为“model/fang/com/Lists.hbm.xml”。

5.2 存储设计

5.2.1 localStorage

5.2.2 session

Session又称为会话状态，是Web系统中最常用的状态，用于维护和当前浏览器实例相关的一些信息。

（1）在action类中将参数保存在session中，可供多个页面使用，也可被别的action调用。可将参数保存在session中。

|  |
| --- |
| ActionContext ac = ActionContext.getContext();  Map<String, Object> sesn = ac.getSession();  sesn.put("person", person); |

在页面可获得并且使用之前存放在session中的参数，比如在JSP页面中可以通过<s:property value="#session.person.getUser()" />获取之前存放在session中的参数的值。

Session中的参数也可被别的action调用。通过User user = (User) sesn.get("person")可以获得之前存在session里的参数。

（2）与数据库的连接。

|  |
| --- |
| org.hibernate.Session session;  session = userDao.getSession();  ……  userDao.getSession().close();// 关闭会话 |

获取与数据库中表User的连接（即获取会话对象）。

5.2.3 MD5加密

为保证敏感信息的安全性，数据库表中所存储的用户密码并不是以用户所输入的密码的密码格式来存储，而是将原生态的密码经过MD5处理后得出的一段字符串存储在数据库中。写一个MD5加密生成32位MD5码的方法：public static String string2MD5(String inStr){……}，其中，使用到了MessageDigest 类。

MD5的算法思想可以简单描述为：MD5以512位分组来处理输入的信息，且每一组又被划分为16个32位子分组，经过了一系列的处理后，算法的输出由四个32位分组组成，将这四个32位分组级联后将生成一个128位散列值。

MessageDigest 类为应用程序提供信息摘要算法的功能，如 MD5 或 SHA 算法。信息摘要是安全的单向哈希函数，它接收任意大小的数据，并输出固定长度的哈希值，MD5是16位，SHA是20位。这使用的是MD5算法，MessageDigest.getInstance("MD5")。md5.digest(byteArray)，通过执行诸如填充之类的最终操作完成哈希计算，在调用此方法之后，摘要被重置。

5.3 基本设计

本平台采用前后端分离的设计方式，前端和后端数据交互完全通过接口，前端通过ajax发起http请求，后端php代码中的Controller接收处理前端发起的请求，通过new model，调用model中对应的方法来进行返回信息或者数据给controller，controller再把请求的结果返回给前端，前端对请求的结果进行处理并展示，至此一个完整的数据交互完成。前端会验证必填项用户是否有输入以及输入是否符合规范，如果输入不正确，会弹提示框，也不会发起http请求，在前端而不是后台做这些简单的验证可以避免发起不必要的http请求，提高性能，优化用户体验。

|  |
| --- |
| // 示例 - Action  public function registerAction(){  $oauthData['username']=isset($this->\_postData['username']) ? $this->\_postData['username']: '';  $oauthData['password']=isset($this->\_postData['password']) ? $this->\_postData['password']: '';  $model = new \Web\ThesisModel();  $data = $model->register($oauthData);  echo json\_encode($data);  }  // 普通用户注册 – model  public function register($param){  $options['table'] = 'user';  $photo = '/uploads/avatar/default-avatar.png';  $tmpData = array('user\_name'=>'?','user\_password'=>'?','user\_photo'=>'?','register\_time'=>'?');  $options['param'] = array($param['username'],md5($param['password']),$photo,time());  $status = $this->db->add($tmpData,$options);  if($status !== FALSE){  return $this->returnResult(200);  }else {  return $this->returnResult(4000);  }  } |

5.3.1 ajax发起异步http请求

前端代码封装了jQuery的ajax代码，让前端发起http请求更方便快捷，代码更少，并把所有公共方法都放置在util.js工具文件中。

|  |
| --- |
| util.ajax = (opt, other) => {  var defer = $.Deferred();  if (!opt.dataType) {  opt.dataType = 'json';  }  $.ajax(opt).done((result) => {  if (opt.dataType === 'json' && result.code !== 0) {  if (result.code === 2) {  // code = 2 用于比较复杂的报错  defer.reject(result);  } else {  defer.reject(result);  }  } else {  defer.resolve(result);  }  }).fail(() => {  defer.reject({  msg: '网络出错'  });  });  return defer.promise();  } |

前端使用ES6标准中的promise对象来实现函数的回掉。一个Promise对象可以理解为一次将要执行的操作（常常用于异步操作），使用了Promise对象之后可以用一种链式调用的方式来组织代码，让代码更加直观。使用jQuery中的用来解决回调函数函数的deferred对象来处理发起http请求这种耗时的操作，结合Promise对象中的resolve方法可以使Promise对象的状态改变成成功，同时传递一个参数用于后续成功后的操作，而reject方法则是将Promise对象的状态改变为失败，同时将错误的信息传递到后续错误处理的操作。经过封装改造过后的ajax方法，前端把所有的接口调用都写到了service.js中，调用后台接口只需要如下示例：

|  |
| --- |
| // 注册  service.register = (data) => {  return util.ajax({  url: '/thesis/register',  type:'POST',  data: {  username:data.username,  password:data.password  }  });  } |

5.3.2 后台控制器controller 接口

前端发起的http请求会连接到后台的controller action中对应的接口，接口action会处理前端发送的请求参数后新建对应的model对象进行数据处理，如下示例：

|  |
| --- |
| // 普通用户登录接口 - Action  public function loginAction(){  $oauthData['username']=isset($this->\_postData['username']) ? $this->\_postData['username']: '';  $oauthData['password']=isset($this->\_postData['password']) ? $this->\_postData['password']: '';  $model = new \Web\ThesisModel();  $data = $model->login($oauthData);  echo json\_encode($data);  } |

5.3.3 后台模型model

后台的控制器controller action接收了前端发起的http请求并新建了一个model之后，model就会根据前端的请求对数据库进行对应的增加、删除、修改和查询操作，如下示例：

|  |
| --- |
| //注册 – model  public function register($param){  $options['table'] = 'user';  $photo = '/uploads/avatar/default-avatar.png';  $tmpData = array('user\_name'=>'?','user\_password'=>'?','user\_photo'=>'?','register\_time'=>'?');  $options['param'] = array($param['username'],md5($param['password']),$photo,time());  $status = $this->db->add($tmpData,$options);  // print\_r($info);exit;  if($status !== FALSE){  return $this->returnResult(200);  }else {  return $this->returnResult(4000);  }  } |

5.3.4 上传图片

在用户修改自己的头像以及发表带图片的趣事时都涉及到了图片上传。因为只允许上传图片，所以要对文件上传的类型格式进行限制。在前端已经使用了HTML5啊accept属性限制了input表情只能上传图片，所以用户在点击上传文件按钮时，只能选择图片，但是客户端的所有东西都是不安全的，因此为了保证安全还需要在服务端进行验证。

|  |
| --- |
| // 前端限制用户只能选择上传图片  <input id="user\_avatar" size="30" type="file" accept="image/\*">  // 服务器端验证文件上传格式  $uptypes = array( // 图片类型  'image/jpg',  'image/jpeg',  'image/png',  'image/pjpeg',  'image/gif',  'image/bmp',  'image/x-png'  );  if(!in\_array($\_FILES['things\_img']["type"],$uptypes)){ // 如果文件类型不在图片类型数组中  $data['code'] = 1;  $data['msg'] = '只能上传图片';  echo json\_encode($data);die;  } |

为了防止用户已经上传的图片因为他人新上传的同名图片覆盖掉，因此需要在每次保存图片时，先将图片按一定的规律重新命名。这里采取将当前上传图片的时间戳添加到原本文件名的末尾作为文件名后缀的方法来防止图片名字重复的情况。

|  |
| --- |
| $template = $\_FILES['things\_img']['name']; // 取得上传文件的文件名  $photo = explode('.',$template); // 把文件名与文件名拆分为数组  $photo\_name = $photo[0] . '\_' . time() . '.' . $photo[1]; // 重新组装图片名获取新图片名  $res = move\_uploaded\_file($tmp\_name, 'uploads/things\_img/'.$photo\_name);//将上传的文件移动到新位置 |

5.4 游客功能设计



图16 菜单栏

5.4.1 注册

游客只需要点击平台首页头部右上角的“登陆/注册”平台就会弹出登录框，点击登陆框右下角的“注册”即可切换为注册框。



图17 注册弹框

在注册弹框中正确输入用户名和密码以及重复密码点击确定按钮即可以发起注册的http请求。如果用户名没有被其他用户注册，就可以注册成功了。

5.4.2 查看趣事

点击图16菜单栏中的“热门”或者“新鲜”或者“文字”或者“图片”即可以查看对应类型的趣事。趣事以每页20条进行分页显示。

热门趣事是根据趣事评论数量由高到低进行排序；新鲜趣事是根据用户发布趣事的时间先后进行排序，越先发布的趣事越排在后面；文字趣事则是没有带图片的趣事，按照用户发布趣事的时间先后进行排序，越先发布的趣事越排在后面；图片趣事就是带有图片的趣事，用户发布趣事的时间先后进行排序，越先发布的趣事越排在后面。每条趣事都可以查看到发布趣事的时间、作者头像和用户名，以及都有点赞、踩、评论和收藏按钮。但是没有登陆的游客用户是不能进行点赞、踩、和收藏功能。

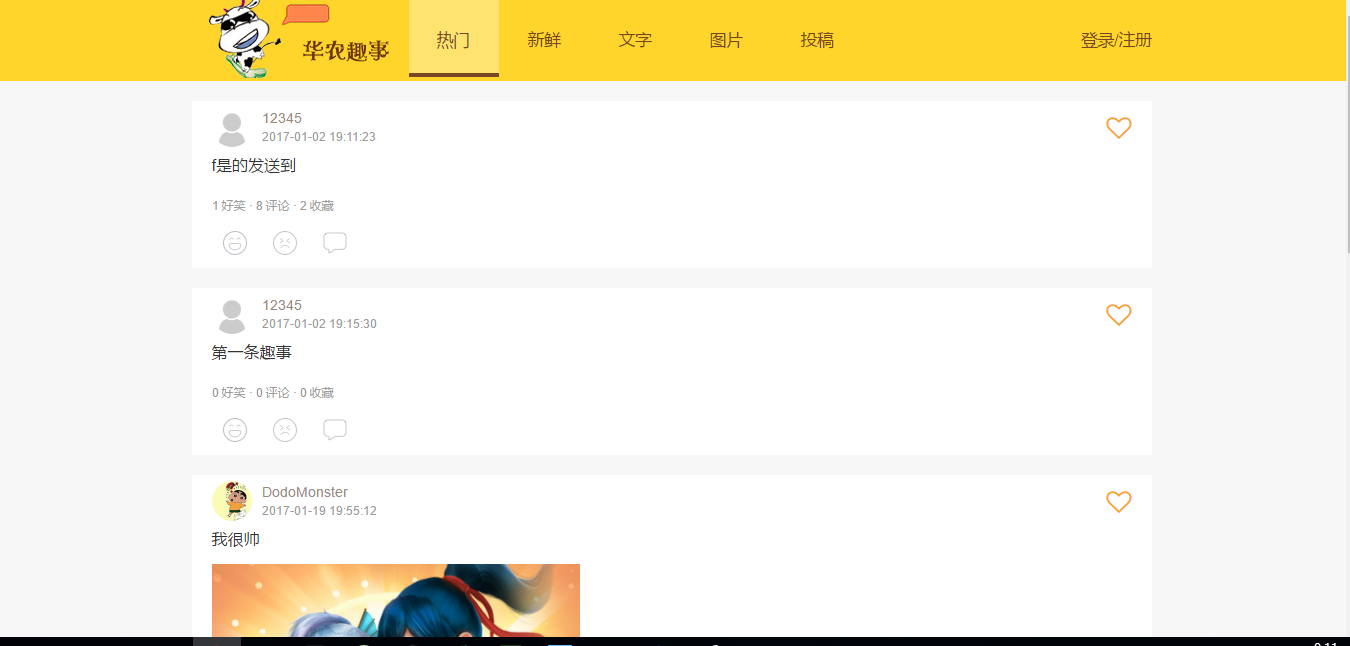


图18 游客查看趣事

5.4.3 游客查看评论

点击“图18 游客查看趣事”中的评论按钮或者直接点击趣事内容即可以查看该条趣事对应的评论。由于评论可能会过多，因此分页显示，每页20条。但是没有登陆的游客只可以查看评论，不可以进行评论和回复评论功能。

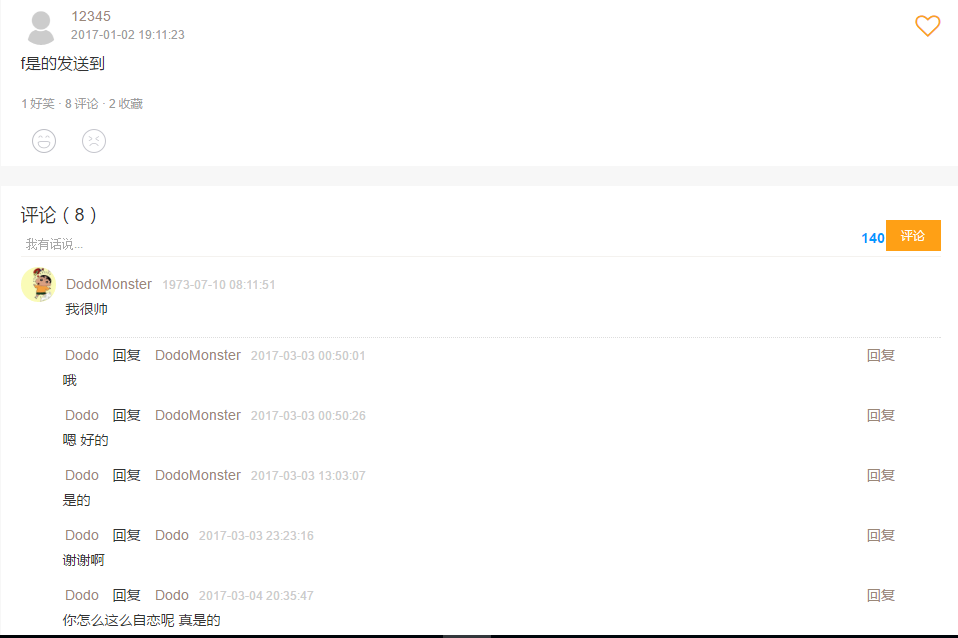


图19 游客查看评论

5.4.4 查看他人的用户空间

点击“图18 查看趣事”或者图“图19 查看评论中”中的趣事作者头像或者用户名，即可以查看他人的用户空间。可以查看作者发表的趣事、作者收藏的趣事，以及他人给这个作者的评论，以及该作者在平台中的基本概况，如其发表的趣事总数、收获的评论数、收获的笑脸数、收获的收藏数、以及注册的平台的“年龄”。

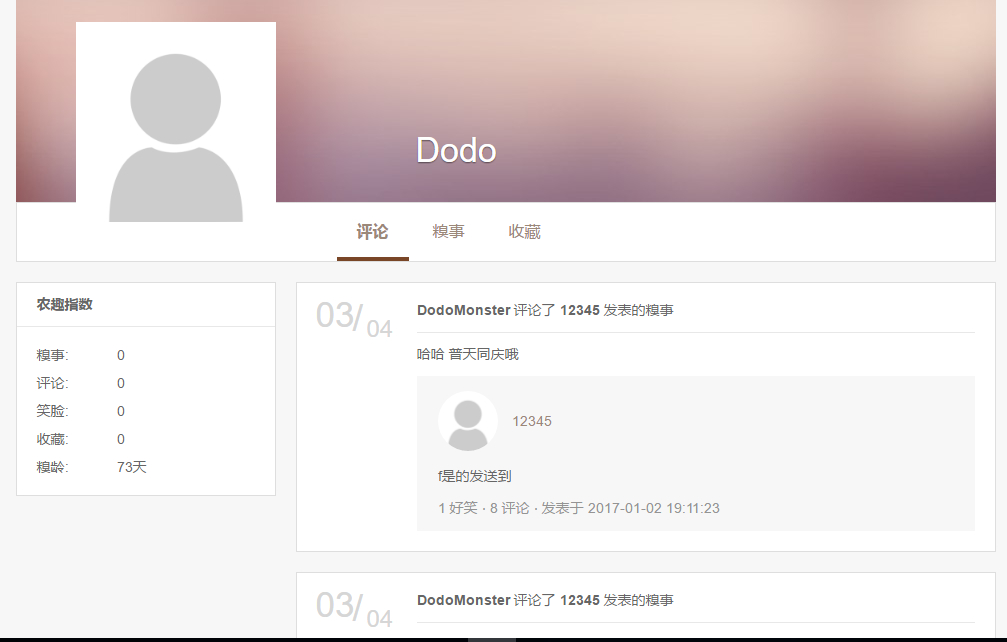


图20 查看他人的用户空间

5.5 普通用户功能设计

5.5.1 登陆

已经注册的用户想要登陆平台只需要点击平台首页头部右上角的“登陆/注册”平台就会弹出登录框，用户名和密码不能为空，否则会弹框提示，不能正常登陆到平台。正确输入用户名和密码后就可以成功登陆，并且跳转到首页的“热门趣事”页面。

5.5.2 发布趣事

点击“图16 菜单栏”中的“投稿”，即可跳转至发布趣事页面。

普通用户只要登陆成功，即可以使用发布趣事功能，趣事内容不能为空，否则弹框提示不能成功发布趣事，如需发布带图趣事则可以点击选择文件按钮选择图片，点击“投递”按钮即可以成功发布趣事，并跳转到“新鲜趣事”页面。



图21 发布趣事

5.5.3 普通用户查看趣事

普通用户登陆成功后看到的趣事列表和游客看到的没有太多区别，但是如果用户对某趣事有进行过点赞、或者踩或者收藏操作，则会高亮显示，如图22 所示：

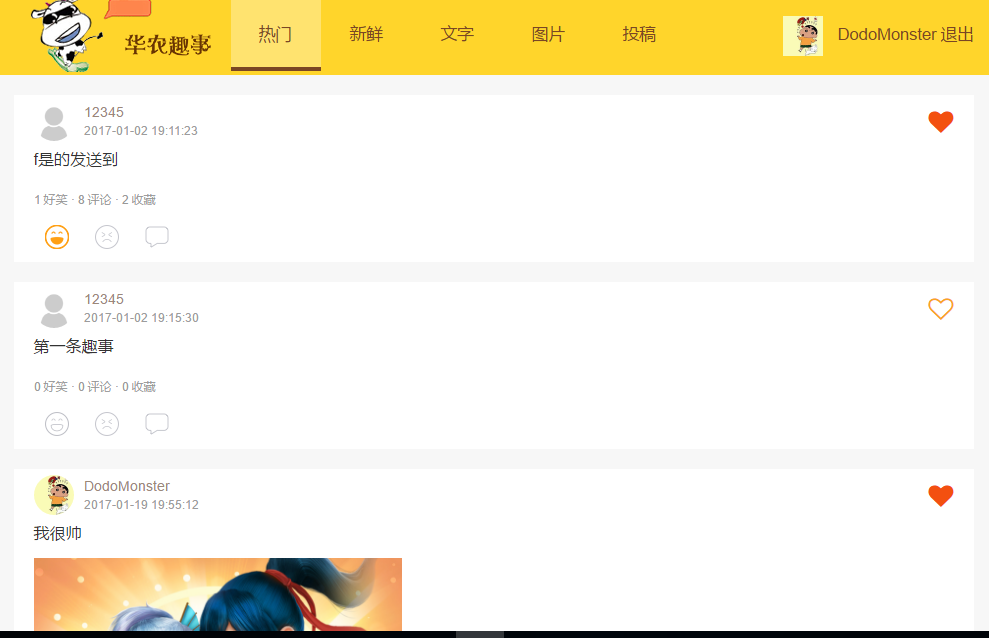


图22 普通用户查看趣事

5.5.4 点赞趣事

普通用户登陆成功可对趣事进行点赞操作，点击趣事列表中的点赞图标按钮，即可以点赞操作成功，点赞图标也会由变为高亮显示。

5.5.5 踩趣事

普通用户登陆成功可对趣事进行踩操作，点击趣事列表中的踩图标按钮，即可以踩操作成功，踩图标按钮也会由变为 高亮显示。

5.5.6 评论趣事

普通用户登陆成功后点击“图18 查看趣事”中的评论按钮或者直接点击趣事内容即可以进入查看该条趣事对应的评论并该页面中输入评论后，点击评论按钮就可以进行评论，发表的评论会出现在评论列表中。

5.5.7 回复评论

普通用户登陆成功后进入到“图19 游客查看评论”中的评论列表，点击想要回复的评论右侧的“评论”就会显示回复输入框，输入回复，点击提交按钮即可回复成功，也可以点击关闭按钮取消回复评论，如图23 所示：

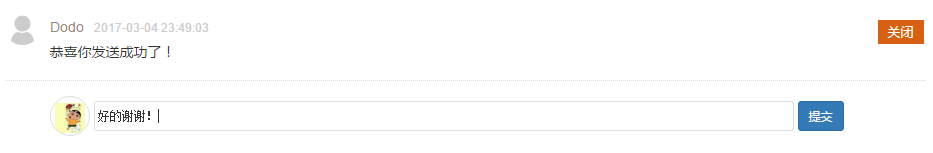


图23 普通用户在评论列表中回复评论

普通用户登陆成功后进入到自己的用户空间中的“评论”查看关于我的评论，在输入框中输入回复的内容，点击回复按钮也可以回复评论成功，如图24 所示：



图24 普通用户在个人空间中回复评论

5.5.8 收藏和取消收藏趣事

普通用户登陆成功后在首页查看趣事中每一条趣事中的右上角的收藏图标按钮，即可进行收藏，收藏后的图标会高亮显示，收藏后的趣事可以在我的用户空间中的“收藏”中查看。而收藏后的趣事，可以点击取消按钮图标取消收藏，取消收藏后的趣事便不会出现在在我的用户空间中的“收藏”列表中，如图25 所示：

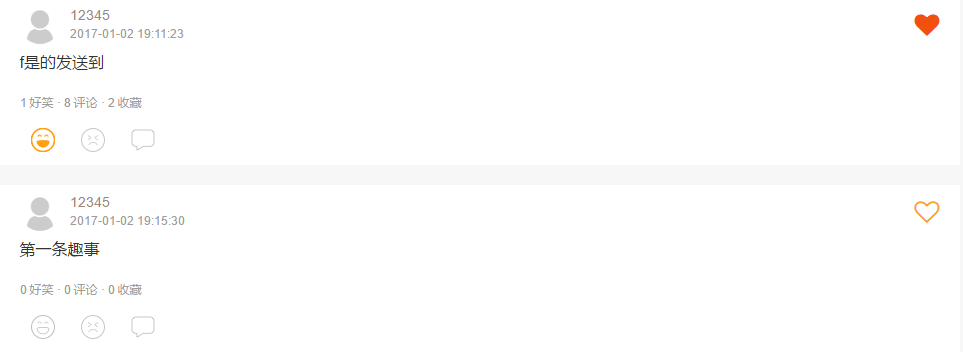


图25 普通用户收藏趣事

5.5.9 修改个人信息

普通用户登陆成功后点击首页导航右侧自己的用户头像或者用户名即可进入自己的用户空间，在自己的用户空间中的设置即可以修改自己的用户信息，如图26 所示：

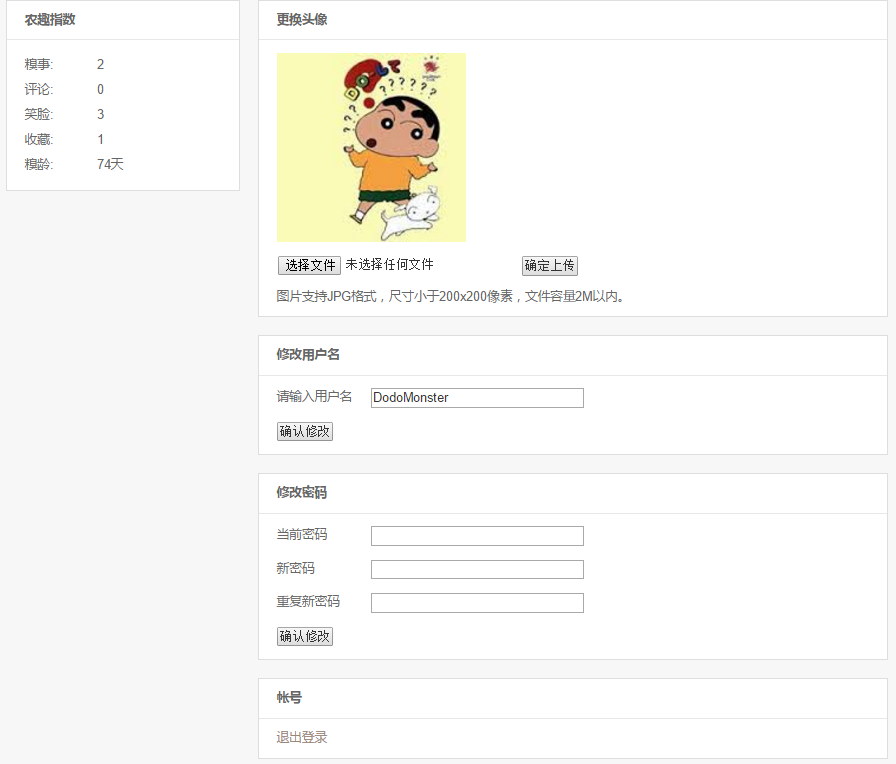


图25个人空间-设置

普通用户用户注册的时候只自定义了自己的用户名和密码，而系统为新注册的用户设置了默认的头像，用户可以在自己的用户空间中的设置可以修改自己的头像，点击“图25个人空间-设置”选择文件按钮，选择文件后再点击确定上传按钮，就可以成功修改用户头像。

普通用户可以在自己的用户空间中的设置修改自己的用户名，在“图25个人空间-设置”请输入用户名中的输入框输入新用户名，点击确认修改用户名中的修改按钮，就可以成功修改用户名。

普通用户可以在自己的用户空间中的设置修改自己的密码，在“图25个人空间-设置”中的修改密码中的输入框中分别输入自己的当前密码、新密码以及重复密码，只有正确输入了自己以前的密码才能修改密码成功，如果忘记了密码就只能重置密码。

5.6 管理员用户功能设计

为了保证平台能正常、规范地运行下去，因此需要有管理员对平台进行管理。在后台管理系统可以对开放平台的用户、趣事、评论以及系统管理员进行管理。后台管理系统主页菜单栏如图26所示：

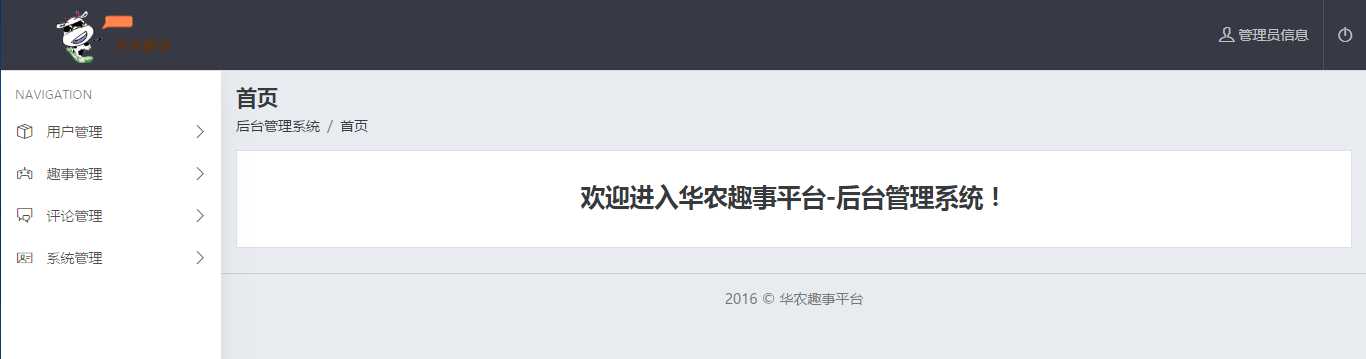


图26 后台系统菜单栏

5.6.1 管理员登陆

管理员用户可以进入平台后台管理系统登陆页面，输入自己的用户名和密码，点击登陆按钮，就可以成功登陆后台管理系统，进入到后台管理系统首页。用户名和密码不能为空，否则会弹框提示，不能正常登陆。

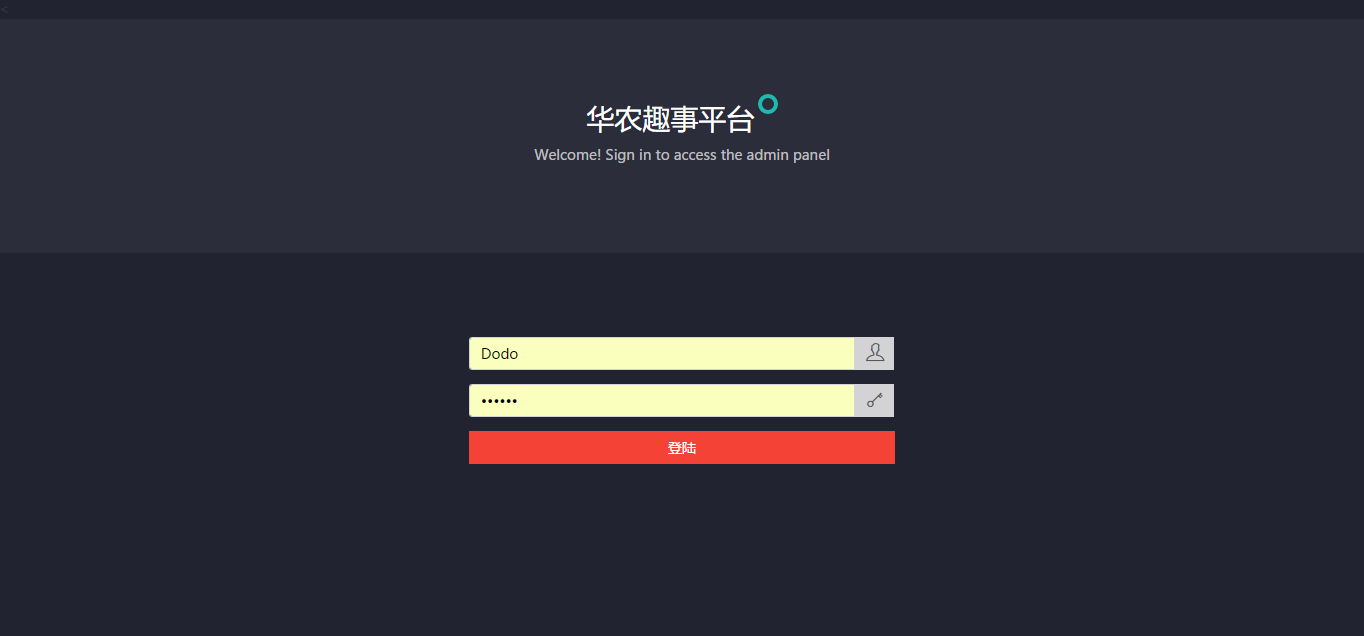


图27 管理员登陆界面

5.6.2 后台系统头部功能

管理员用户登录进来，系统会根据用户登录时存取到session中的uid来获取用户信息，然后显示在首页头部的管理员信息。如下图所示：



图27 后台系统头部功能

点击上图中右侧的退出系统图标即可退出系统，清除session以及localStorage中存储的信息。

点击上图中修改密码按钮，会出现修改密码弹框，如下图28所示：

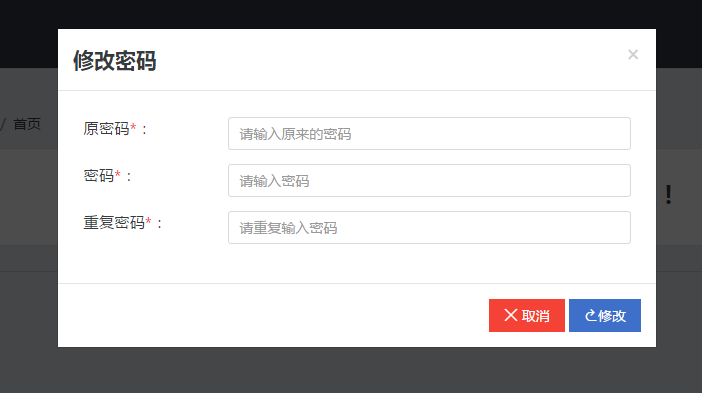


图28 后台修改密码弹框

用户只要正确输入自己的原密码、新密码以及重复新密码，就可以成功修改自己的密码。如果用户原密码不正确或者密码和重复密码不一致都会弹出提示框，如下图29所示，导致不能成功修改密码。



图29 后台提示弹框

5.6.3 用户管理

点击“图26 后台系统菜单栏”中的“用户管理”-“用户列表”进入到用户管理页面，如下图所示。在用户管理页面可以查看所有用户，用户列表进行了分页处理每页20条数据，可以查看到普通用户的用户id、用户名称、注册时间等用户信息。

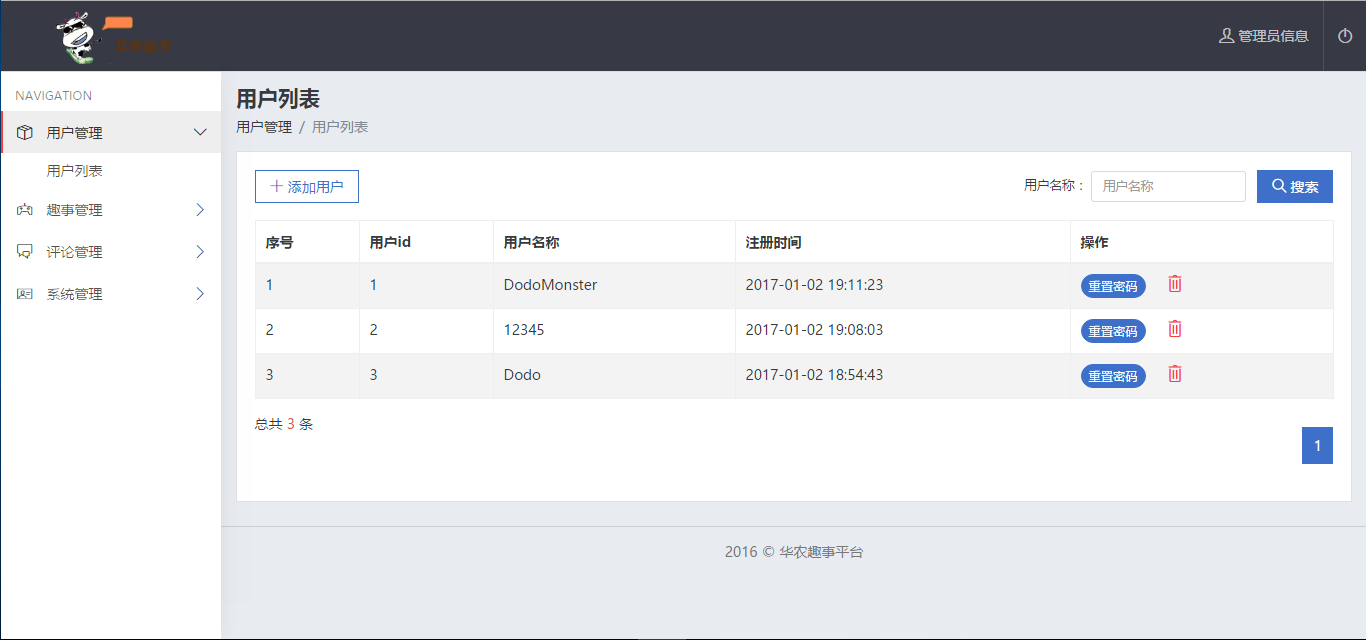


图30 用户管理页面

在用户名称输入框中输入用户名后点击上图中的搜索按钮即可以检索用户。

点击上图中的添加用户按钮，添加用户弹框就会出现，如图31所示。在弹框中输入用户名、密码和重复密码，点击下图的提交按钮即可以成功添加用户。如果用户名或者密码或者重复密码为空或者密码和重复密码不一致都会添加失败，弹出错误提示框。

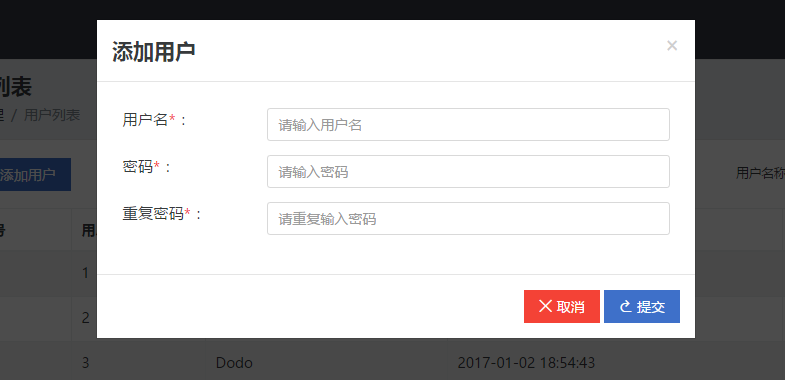


图31 添加用户弹框

点击“图30 用户管理页面”的重置密码按钮，为普通用户重置密码的弹框就会出现，如图32所示。在弹框中输入普通用户的新密码和重复密码，点击下图的重置按钮即可以为普通用户重置密码成功。如果新密码或者重复密码为空或者新密码和重复密码不一致都会添加失败，弹出错误提示框。



图32 重置普通用户密码弹框

点击“图30 用户管理页面”的删除图标按钮，会弹出警告提示框，如图33所示。如果点击了确定按钮，则用户会被删除；点击关闭则取消删除用户并关闭弹框。



图33 删除用户警告提示框

5.6.4 趣事管理

点击“图26 后台系统菜单栏”中的“趣事管理”-“趣事列表”进入到趣事管理页面，如下图34所示。在趣事管理页面可以查看所有普通用户发表的趣事，趣事列表进行了分页处理每页20条数据，可以查看到趣事的趣事id、趣事内容、趣事发布的作者、趣事的发布时间、趣事的图片、趣事点赞数、趣事被踩数、趣事被收藏数、趣事评论数等趣事信息。

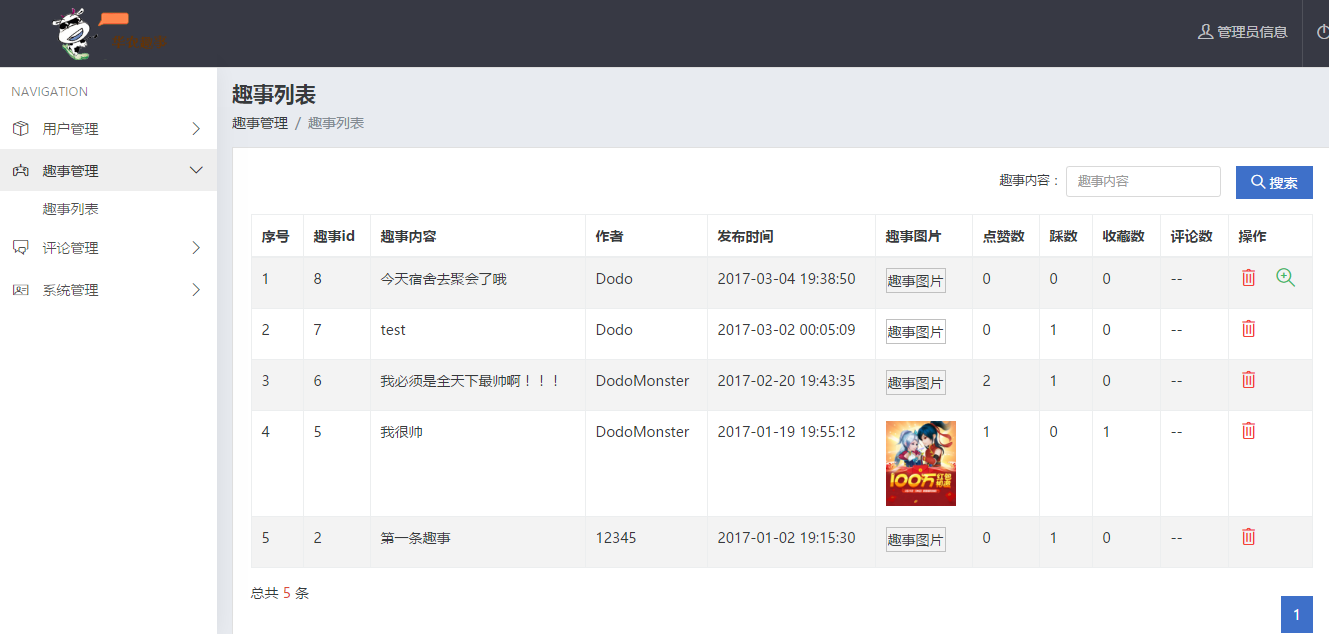


图34 趣事管理页面

在趣事内容输入框中输入趣事内容后点击上图中的搜索按钮即可以检索趣事。

普通用户发布的趣事必须要经过管理员审核过后才可以显示在公开平台的趣事列表中。管理员可以点击上图中的审核图标按钮，审核用户警告提示弹框就会出现，如图35所示。如果管理员点击了确定按钮，则该趣事就会被审核通过显示在公开平台的趣事列表中；而点击关闭则取消审核该趣事并关闭弹框。



图35 审核趣事警告弹框

点击“图34 趣事管理页面”的删除图标按钮，会弹出警告提示框，再次询问管理员是否确定删除该趣事，如果管理员点击了确定按钮，则趣事会被删除不会出现在趣事列表中；点击关闭则取消删除用户并关闭弹框。

5.6.5 评论管理

点击“图26 后台系统菜单栏”中的“评论管理”-“评论列表”进入到评论管理页面，如下图36所示。在评论管理页面可以查看所有普通用户发表的评论，评论列表进行了分页处理每页20条数据，可以查看到评论的评论id、评论内容、评论发布的作者、评论的发布时间、被评论的趣事id、被评论的趣事图片、被评论的趣事内容等评论信息。

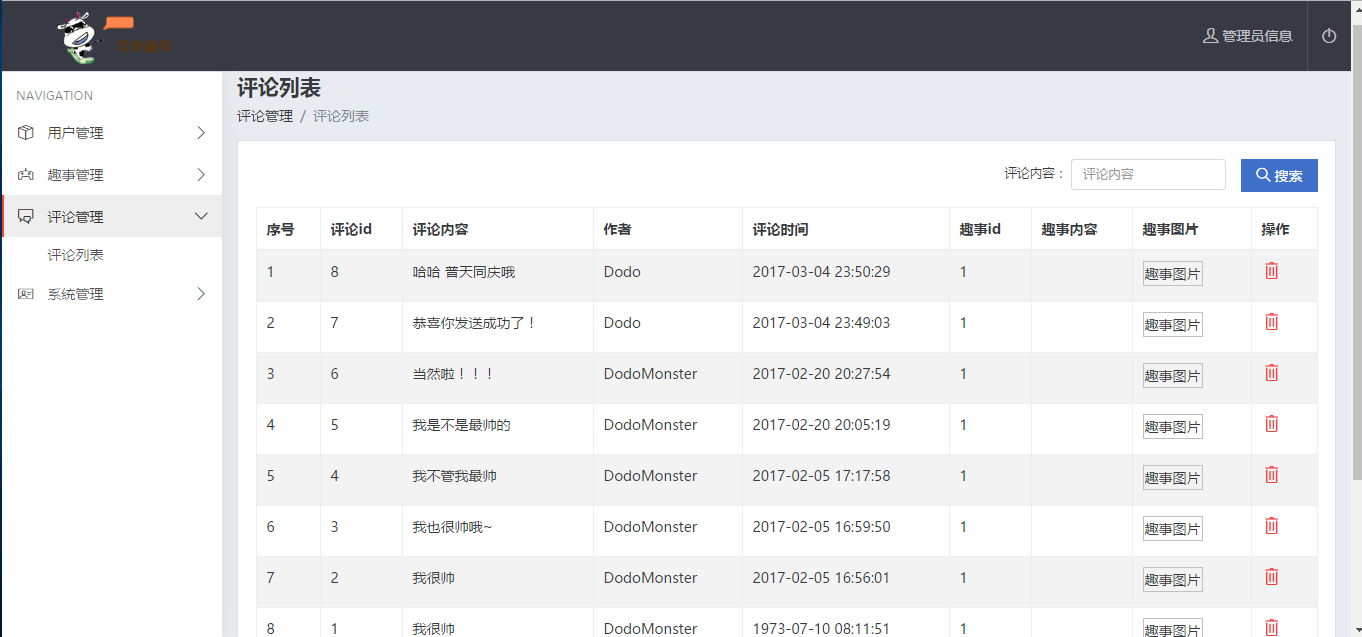


图36 评论管理页面

在评论内容输入框中输入评论内容后点击上图中的搜索按钮即可以检索评论。

点击“图36 评论管理页面”的删除图标按钮，会弹出警告提示框，再次询问管理员是否确定删除该评论，如果管理员点击了确定按钮，则评论会被删除不会再出现在评论列表中；点击关闭则取消删除评论并关闭弹框。

5.6.5 系统管理

点击“图26 后台系统菜单栏”中的“系统管理”-“管理员列表”进入到系统管理页面，如下图37所示。在系统管理页面可以查看系统现有的所有管理员及其信息。我们可以在管理员列表中查看管理员的id、用户名、手机号、注册时间。



图37 管理员列表页面

点击上图中的添加管理员按钮，添加管理员弹框就会出现，如图38所示。在弹框中输入管理员用户名、密码、重复密码和手机号码，点击下图的提交按钮即可以成功添加管理员用户，点击取消则取消添加管理员并关闭弹框。带红色\*号的为必填项，所以如果管理员用户名、密码或者重复密码为空或者密码和重复密码不一致都会添加失败，弹出错误提示框。



图38 添加管理员用户弹框

点击上图中的编辑管理员图标按钮，编辑管理员弹框就会出现，如图39所示。如果只是想修改用户名、手机号码则可以直接在弹框中输入管理员用户名、和手机号码，点击下图的提交按钮即可以成功编辑管理员用户信息，点击取消则取消编辑管理员的信息并关闭弹框。带红色\*号的为必填项，所以如果管理员用户名为空或会添加失败，弹出错误提示框。

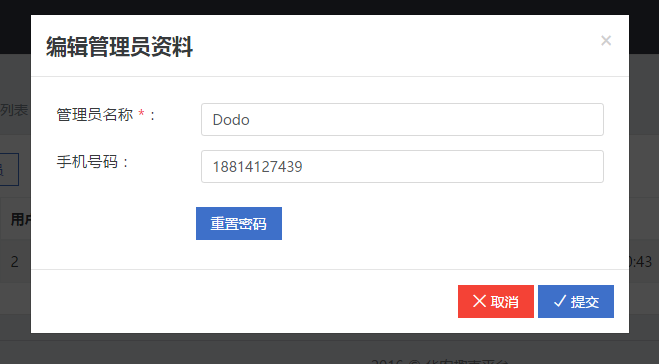


图39 编辑管理员用户弹框

而如果想重置管理员密码，则可以点击图38中的重置密码按钮，弹框就会显示重置密码的输入框，如图40所示。输入密码和重复密码而且两者一致点击提交按钮就可以重置用户密码成功了，而点击取消重置密码按钮弹框就会恢复图39所示。



图40 编辑管理员密码用户弹框

点击“图37 管理员列表页面”的删除图标按钮，会弹出警告提示框，再次询问管理员是否确定删除该管理员，如果管理员点击了确定按钮，则该管理员会被删除不会再出现在管理员列表中也不能再正常登陆后台管理系统对平台进行管理；点击关闭则取消删除该管理员并关闭弹框。

6 结论与展望

6.1 结论

本系统是基于WEB针对可出租、出售房屋进行高效管理的需求所设计的房屋供求系统，要求能简洁高效地解决房屋需求方与出租（出售方）信息对称共享。为此，数据库需要较为精心的设计，因而，在动手做本项目前，我翻阅了不少资料，浏览是不少网站，博客，思考了不少时间才把数据库设计出来。

在这个房屋供求系统中，使用JavaEE架构，简化且规范应用系统的开发与部署，进而提高可移植性、安全与再用价值，采用SH的框架，即在后台整合了可靠性高的Struts2 和 Hibernate两大框架，并使用了MVC的架构模式实现各个模块功能，即用一种业务逻辑、数据、界面显示分离的方法组织代码，将业务逻辑聚集到一个部件里面，使得在改进和个性化定制界面及用户交互的同时，不需要重新编写业务逻辑。以Tomcat作为Web服务器软件，采用体积小、速度快、成本较低、运行可靠的Mysql数据库对数据进行存储，减低成本和保证系统的稳定性。对于用户重要的信息，比如密码、身份证信息，采取MD5安全加密处理，数据库表中所存储的用户密码并不以用户所输入的密码的密码格式来存储，而是将原生态的密码经过MD5处理后得出的一段字符串存储在数据库中。这样便避免了普通用户的密码被具有系统管理员权限的用户查到，避免普通用户的身份被盗用，因为即使管理员用户查数据库，得到的也只是MD5处理后的信息，而**摘要信息向源信息的转变是一个不可逆的过程**。再者即使服务器处于不安全状态下，用户重要信息也不至于泄露，保证用户名信息安全。

基于Web的房屋供求系统的目的就是将房地产行业与网络相结合，将求出售房和供出售房信息化，科学化，使广大用户能获取更多有用的房源信息，给用户提供一个更为快捷，准确，便利的购买途径，为房屋交易提供一个更大更广的买卖与交流的平台，使房屋在更广阔的范围内流动起来，更便于房屋买卖的管理。根据功能需求，将系统划分为四个模块，分别是求出售房模块，供出售房模块，用户管理模块和系统管理模块。

在本系统中，一共有两种类型的用户，普通用户和管理员用户。用户都可以注册登录系统，可以随时查询，发布出租、出售房屋的信息，对他人发布的房源进行查询、预订、收藏、评论，对自己发布或收藏的房源进行管理，修改自己的个人信息，对自己下达的订单与他人发给自己的订单进行管理。但是只有管理员可以对普通用户资料进行管理，对所有订单进行查询。

6.2 展望

本系统是一个较大的系统，数据库中的表有9个，JSP文件有31个，action也有29个。当然，本系统的基本功能和要求都实现了，在此之外，我还增加了收藏，评论，预订等功能。但是，由于本人的技术问题和时间问题，系统仍然存在一些问题等待完善。

1. 页面设计随简洁清晰，但较为简单，有待进一步美化。
2. 数据库的表设计还是有点复杂，可以进一步简化。

（3）有的JSP文件可以共有，比如发布房源信息的页面可以共用一个。Action类里也是，可以多使用方法，提高代码的可移植性和再用性。

（4）当发布一个房源信息或更改了某样信息后，页面需要手动更新，特别是图片的更改。

（5）在使用方面，由于系统没有经过实际的长时间使用，所以可能存在一些未发现的漏洞，这一方面需要在使用中去发现、不断观察并完善其中的不足。

参 考 文 献

李莹莹.[网络分享心理研究](http://kns.cnki.net/KCMS/detail/detail.aspx?dbcode=CMFD&dbname=CMFD201302&filename=1013014363.nh&v=MDkyNTk4ZVgxTHV4WVM3RGgxVDNxVHJXTTFGckNVUkwyZlpPWnBGQ3ZoVXJyT1ZGMjZIYk81R3RMS3JKRWJQSVI=)[J].华中科技大学,2012,（10）:30-33.

LAMP兄弟连,高洛峰.细说PHP[M].北京：电子工业出版社,2013:36-90.

Yaf（Yet Another Framework）用户手册[EB/OL]. <http://yaf.laruence.com/manual/index.html>

夏昕,曹晓钢,唐勇.深入浅出Hibernate [M].北京：电子工业出版社,2005:53-57.

徐茂智,邹维.信息安全概论[M].北京：人民邮电出版社,2007:33-52.

Abraham Silberschatz（美）,Henry F. Korth（美）,S. Sudarshan（印）.数据库系统概念[M].北京：机械工业出版社,2012:1-54.

CSS教程[EB/OL]. W3cschool. <http://w3school.com.cn/css/index.asp>.

HTML教程[EB/OL]. W3cschool. <http://w3school.com.cn/html/index.asp>.

Ian Roughley.Starting Struts 2[M].America：C4Media Inc,2008:8-24.

James Holmes（美）.The Complete Reference[M]. 北京：中国铁道出版社, 2005: 5-6.

RedSaga Translate Team.hibernate\_reference3.2[EB/OL].

http://www.redsaga.com, 2006.11.

致 谢

从上个学期末到现在，毕业设计和论文终于都顺利完成了，耗时将近4个月，在这期间，我获益匪浅。从选题、到设计、到实现、再到测试，从论文初稿、二稿、三稿，再到定稿，这期间，我最想感谢的是我的指导老师郭艾侠老师。无论是对于毕业设计还是论文，在一开始，我都是很迷茫的，不知道到底从何下手，不知道自己要做什么。感谢的是郭艾侠老师对我的悉心指导，感谢老师认真的分析系统，感谢老师在百忙之中抽空跟我一起挖掘系统存在的问题，否则，在完成的过程中我必定会遇上不少难以解决的问题。从老师身上，我学会了负责，学会了严谨，学会了人踏实，在今后的工作学习生活中，我要用踏实心态积累知识，要用严谨的思维去思考，要用负责的态度做事。

当然，我还要感谢大学四年中所有的任课老师、辅导员的悉心教导和栽培，让我掌握了许多专业知识技能并且明白了许多人生道理；感谢身边的同学对我在学习、生活上的帮助，让我体会到了感情的真挚与生活中的温暖；感谢学校提供一个优美的学习环境给我学习和生活，令我留下很多难忘的回忆；最后，我要感谢我的父母对我各方面的支持和理解，以及对我的无私奉献，我的每一步进步，都离不开他们对我的大力支持和帮助。

**华南农业大学**

**本科生毕业论文成绩评定表**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学号 | 201330350106 | | | | | 姓名 | | 陈小红 | 专业 | 网络工程 | | |
| 毕业论文题目 | | | 基于WEB的华农趣事平台的设计与实现 | | | | | | | | | |
| 指导教师评语  成绩（百分制）：　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　指导教师签名：　　　　　　　　　　　　　　　年　　月　　日 | | | | | | | | | | | | |
| 评  阅  人  评  语  及  成  绩  评  定 | | 成绩  评定  标准 | | **评分项目** | | | | | | | **分值** | **得分** |
| 选题  质量  20% | 1 | | 专业培养目标 | | | | 5 |  |
| 2 | | 课题难易度与工作量 | | | | 10 |  |
| 3 | | 理论意义或生产实践意义 | | | | 5 |  |
| 能力  水平40% | 4 | | 查阅文献资料与综合运用知识能力 | | | | 10 |  |
| 5 | | 研究方案的设计能力 | | | | 10 |  |
| 6 | | 研究方法和手段的运用能力 | | | | 10 |  |
| 7 | | 外文应用能力 | | | | 10 |  |
| 成果  质量40% | 8 | | 写作水平与写作规范 | | | | 20 |  |
| 9 | | 研究结果的理论或实际应用价值 | | | | 20 |  |
| 评阅人评语：  成绩（百分制）：　　　　　　　　　　　　　评阅人签名：　　　　　　　　　　　　年　　月　　日 | | | | | | | | | | |

续上表：

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 答  辩委员会  意见与  成  绩  评  定 | | 评价项目 | 具体要求（A级标准） | 最高分 | 评分 | | | | |
| A | B | C | D | E |
| 论文质量 | 论文（设计）结构严谨，逻辑性强；有一定的学术价值或实用价值；文字表达准确流畅；论文格式规范；图表（或图纸）规范、符合要求。 | 60 | 55-60 | 49-54 | 43-48 | 37-42 | ≤36 |
|  |  |  |  |  |
| 论文报告、讲解 | 思路清晰；概念清楚，重点（创新点）突出；语言表达准确；报告时间、节奏掌握好。 | 20 | 19-20 | 17-18 | 15-16 | 13-14 | ≤12 |
|  |  |  |  |  |
| 答辩情况 | 答辩态度认真，能准确回答问题 | 20 | 19-20 | 17-18 | 15-16 | 13-14 | ≤12 |
|  |  |  |  |  |
| 是否同意通过论文答辩（打√）   1. 同意 2. 不同意   成绩（百分制）：　　　　　　　　 答辩委员会主席（签名）：  　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 年 月 日 | | | | | | | |
| 成绩总评 | 论文总评分数：  论文成绩总评等级：　　　 学院盖章：  年 月 日 | | | | | | | | |

**注：1、**论文成绩评定等级：参考评阅人的评阅、指导教师评阅情况，结合答辩情况，建议按指导教师评分、评阅人评分、答辩评分为4∶3∶3的比例评定论文总成绩分数，然后按优（90－100分）、良（80－89分）、中（70－79分）、及格（60－69分）、不及格（<60分）给出成绩等级。**2**、论文成绩以分数的形式登记到教务管理系统。