OJ 可视化监控系统-程序说明文档

Dup4

2020年10月10日

目录

1	间介		4
2	源码	分析	5
	2.1	DBTool.cs	5
		$2.1.1 LogInTest() \dots \dots \dots \dots \dots \dots \dots \dots \dots $	5
		2.1.2 Query()	5
		2.1.3 getDISTINCTACByNum()	5
		2.1.4 getTotSubmitByNum() 	5
		$2.1.5 getTotResult() \dots \qquad \dots \qquad \dots \qquad \dots \qquad \dots$	5
		2.1.6 getTotResultByResultAndNum() 	5
		$2.1.7 getTotResultBylanguage() \ \dots \ $	5
		$2.1.8 getTotResultBylanguageAndNum() \ . \ . \ . \ . \ . \ . \ . \ . \ . \ $	6
		2.1.9 getPopulation()	6
		2.1.10 getHitByTime()	6
		2.1.11 getNow()	6
		2.1.12 getStartTime()	6
		$2.1.13 \hspace{0.1cm} getEndTime() \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots \ldots$	6
		2.1.14 getProblemCnt()	6
		2.1.15 getFirstSolveTime()	6
		$2.1.16 \hspace{0.1cm} getProblemTeamByCnt() \hspace{0.1cm} \ldots 0.$	7
		$2.1.17 \hspace{0.1cm} getTotSubmitByStEdAndResult() \hspace{0.1cm} \ldots 0.1cm$	7
		2.1.18 getTotSubmitByStEd()	7
		2.1.19 getTotSubmitByStEdAndResultAndNum()	7
		$2.1.20 \hspace{0.1cm} getTotSubmitByStEdAndNum() \hspace{0.1cm} \ldots \hspace{0.1cm} \ldots$	7
	2.2	Login.cs	7
	2.3	OperateForm.cs	7
	2.4	MainForm.cs	8
		2.4.1 getCartesianChart()	8
		2.4.2 getcartesianChart3()	8
		2.4.3 getFirstSolveTime()	8
		2.4.4 getLabelData()	8
		2.4.5 getRadarChartLines()	8
		2.4.6 getRadarChartLineValues()	8
		2.4.7 getRadarChartPositions()	8
		2.4.8 getPopulation()	8
		2.4.9 getRemindTime()	8
		2.4.10 changeWaveChart()	8
		2.4.11 getPieChart()	9
	2.5	MainPieChart.cs	9

	2.6	TeamCnt.cs	S
	2.7	SubmitResultTenChart.cs	9
	2.8	SubmitResultChart.cs	9
	2.9	SubmitAndACCHart.cs	9
	2.10	SingleSubmitAndACChart.cs	9
	2.11	SingleSubmitLanguage.cs	9
	2.12	SingleSubmitResultChart.cs	9
	2.13	SingleSubmitResultTenChart.cs	9
3	系统	分析	10
4	使用	指南	11

 ${\rm Dup4}$

1 简介

OJ 可视化监控系统是基于 C# 的一个针对 HZNUOJ(杭州师范大学在线判题系统) 的比赛数据进行可视化分析的系统。

该系统是基于 Live Charts 绘图库提供的各种图表类工具,笔者主要完成数据处理的工作,即将 OJ 数据库中的数据按一定格式处理好,然后使用 Live Charts 绘图库将这些数据以可视化的形式展示出来。

目前针对一场比赛,能够提供实时监控的可视化数据:

- 比赛倒计时
- 比赛参与人数统计
- 判题机判题状况
- AC 数量和提交数量雷达图
- 首 A 时间
- 用户每秒点击数
- 队伍过题数统计
- 提交结果统计
- 提交语言统计
- 每题提交结果统计
- 每十分钟提交结果统计
- 每分钟提交量与通过量统计

针对一场比赛的某一题,能够提供的可视化数据:

- 提交语言统计
- 提交结果统计
- 每分钟提交量与通过量统计
- 每十分钟提交结果统计

Dup4 4 of 11

2 源码分析

2.1 DBTool.cs

该类主要是数据库处理类,主要完成数据库连接、查询等工作,并且含有各种特定数据的处理,即所有页面 所需要用到的数据都可以通过该类中的函数直接获取。

2.1.1 LogInTest()

参数: null

返回值类型: bool

该函数主要用于登录测试,即尝试通过用户提供的 ip, user, password 尝试连接数据库是否能够成功。

2.1.2 Query()

参数: string

返回值类型: DataSet

该函数主要用于将传入的 SQL 语句进行查询,并且返回 DataSet。

2.1.3 getDISTINCTACByNum()

参数: int

返回值类型: int

该函数会传入需要查询的该场 Contest 的题号 num, 然后查询该题号的 AC 人次 (重复 AC 只算一次)。

2.1.4 getTotSubmitByNum()

参数: int

返回值类型: int

该函数会传入需要查询的该场 Contest 的题号 num, 然后查询该题号的提交总数。

2.1.5 getTotResult()

参数: int

返回值类型: int

该函数会传入需要查询的该场 Contest 的判题结果类型 result, 然后查询该类型的提交总数。

2.1.6 getTotResultByResultAndNum()

参数: int, int

返回值类型: int

该函数会传入需要查询的该场 Contest 的判题结果类型 result 和题号 num, 然后查询该对应题号以及判题类型的提交总数。

$2.1.7 \quad {\tt getTotResultBylanguage()}$

参数: int

返回值类型: int

该函数会传入需要查询的该场 Contest 的提交语言 language, 然后查询该对应语言的提交总数。

Dup4 5 of 11

2.1.8 getTotResultBylanguageAndNum()

参数: int, int

返回值类型: int

该函数会传入需要查询的该场 Contest 的提交语言 language 和题号 num, 然后查询该对应语言和对应题号的提交总数。

2.1.9 getPopulation()

参数: null

返回值类型: int

该函数能够获取该场 Contest 的参与总人数。

2.1.10 getHitByTime()

参数: string

返回值类型: int

该函数通过传入一个时间下限 date, 能够返回点击时间大于这个下限的点击次数。

2.1.11 getNow()

参数: null

返回值类型: string

该函数能够返回服务器数据库的当前时间。

$2.1.12 \quad {\rm getStartTime}()$

参数: null

返回值类型: string

该函数能够返回该 contest 的开始时间。

2.1.13 getEndTime()

参数: null

返回值类型: string

该函数能够返回该 contest 的结束时间。

2.1.14 getProblemCnt()

参数: null

返回值类型: int

该函数能够返回该 contest 的题数。

2.1.15 getFirstSolveTime()

参数: int

返回值类型: string

该函数通过传入对应的题号 num ,返回该题的首 A 时间,如果还没有产生首 A ,那么返回 $\operatorname{N}/\operatorname{A}$ 。

 ${\rm Dup4}$

2.1.16 getProblemTeamByCnt()

参数: int

返回值类型: int

该函数通过传入过题数 cnt,返回该 contest 中过了 cnt 题的队伍数。

2.1.17 getTotSubmitByStEdAndResult()

参数: string, string, int

返回值类型: int

该函数通过传入开始时间 st, 结束时间 ed, 提交结果 result, 返回该 contest 中满足该条件的提交总量。

2.1.18 getTotSubmitByStEd()

参数: string, string,

返回值类型: int

该函数通过传入开始时间 st, 结束时间 ed, 返回该 contest 中满足该条件的提交总量。

2.1.19 getTotSubmitByStEdAndResultAndNum()

参数: string, string, int, int

返回值类型: int

该函数通过传入开始时间 st, 结束时间 ed, 提交结果 result, 题号 num, 返回该 contest 中满足该条件的提交总量。

2.1.20 getTotSubmitByStEdAndNum()

参数: string, string, int

返回值类型: int

该函数通过传入开始时间 st, 结束时间 ed, 题号 num, 返回该 contest 中满足该条件的提交总量。

2.2 Login.cs

该类是登录窗口类,用于输入 ip, user, password, contest id 等连接信息。

2.3 OperateForm.cs

该类是功能选择窗口类,主要用于开启各种功能的窗口,具有的功能选择如下:

- 可视化实时监控
- 各题提交类型统计
- 一分钟提交量与通过量统计
- 十分钟提交类型统计
- 过题队伍统计
- 饼状图

Dup4 7 of 11

针对于单题的功能:

- 提交语言饼状图
- 提交类型饼状图
- 一分钟提交量与通过量统计
- 十分钟提交类型统计

2.4 MainForm.cs

该类是可视化实时监控窗口类,用于实时监控一场 contest 的情况。

2.4.1 getCartesianChart()

该函数是用于初始化以及更新队伍过题数统计及各题提交类型统计。

2.4.2 getcartesianChart3()

该函数是用于初始化以及更新十分钟提交类型统计图。

2.4.3 getFirstSolveTime()

该函数是用于初始化以及更新首 A 时间。

2.4.4 getLabelData()

该函数是用于初始化以及更新判题机状况。

2.4.5 getRadarChartLines()

该函数是用于初始化以及更新雷达图线条数据。

2.4.6 getRadarChartLineValues()

该函数是获取 double[] 形式的雷达图所需数据。

2.4.7 getRadarChartPositions()

该函数是初始化雷达图点位信息。

2.4.8 getPopulation()

该函数是初始化以及更新参与人数。

2.4.9 getRemindTime()

该函数是初始化以及更新比赛剩余时间。

2.4.10 changeWaveChart()

该函数是初始化以及更新每秒点击数的波浪图。

Dup4 8 of 11

2.4.11 getPieChart()

该函数是初始化以及更新饼状图。

2.5 MainPieChart.cs

该类主要用于单独展示提交语言统计以及提交结果统计的饼状图。

2.6 TeamCnt.cs

该类主要用于单独展示队伍过题数统计的柱状图。

2.7 SubmitResultTenChart.cs

该类主要用于单独展示每十分钟的 AC 数和提交数的柱状图。

2.8 SubmitResultChart.cs

该类主要用于单独展示每题的提交结果分类统计的柱状图。

2.9 SubmitAndACCHart.cs

该类主要用于单独展示每分钟的 AC 数和提交数的折线图。

2.10 SingleSubmitAndACChart.cs

该类主要用于针对某一题展示每分钟的 AC 数和提交数的折线图。

2.11 SingleSubmitLanguage.cs

该类主要用于针对某一题展示提交语言分类饼状图。

2.12 SingleSubmitResultChart.cs

该类主要用于针对某一题展示提交结果分类饼状图。

$2.13 \quad Single Submit Result Ten Chart.cs$

该类主要用于针对某一题展示每十分钟 AC 数和提交数的柱状图。

Dup4 9 of 11

3 系统分析

该系统采用 UI 与数据处理分离的写法,将数据处理部分都写在 DBtool.cs 类中,UI 处理都写在各自的窗口类中。这样的一个很大的好处就是前后端分离,如果有两个人开发的话,他们就能独立开发,虽然这个系统只有我一个人开发。

其次,整个系统做了一定的防崩溃机制,一些关键操作都采用了 try, catch 结构,并且能弹出相应提示。

在开发系统期间,HZNUOJ 也承办了两场考试,并且将该系统用于测试的时候发现该系统能够较平稳的运行,能够很方便的判断比赛的进行情况,以及服务器目前的情况。因为多了很多可视化数据,也极大的方便了出题人赛后的总结,判断这套题的效果是否在预期内,也能很好反映出选手的水平。

但是这个系统也存在着一些不足:

- 代码的整合程度不够高,有一些相似的界面,应该是可以封装成一个类,直接调用比较好。
- 可以处理更多更复杂的数据,比方说对于每位选手处理出它的 AC 曲线。
- 一些数据处理不够高效,需要较多时间。
- 可以适当的加入 loading 界面,以防止网络缓慢长期未能加载出来的情况。

Dup4 10 of 11

4 使用指南

该系统是基于 HZNUOJ 的 contest 进行数据分析, 所以数据来源都是 HZNUOJ。



我们首先要通过 ip, user, password 以及 contest_id 连入对应的 HZNUOJ 数据库,并且保证 contest_id 是合法并且有效的。



成功连接后,便会出现一个主面板,我们可以查看各种可视化数据,也可以进行可视化实时监控。

为方便用户测试,我们提供了一份 SQL 文件,里面包含一场 contest 的完整数据。

用户可以将该数据导入自己的数据库,并且将 ip, user, password 对应填写好后,再在 contest_id 填入 1263 便可以测试相关功能了。

Dup4 11 of 11