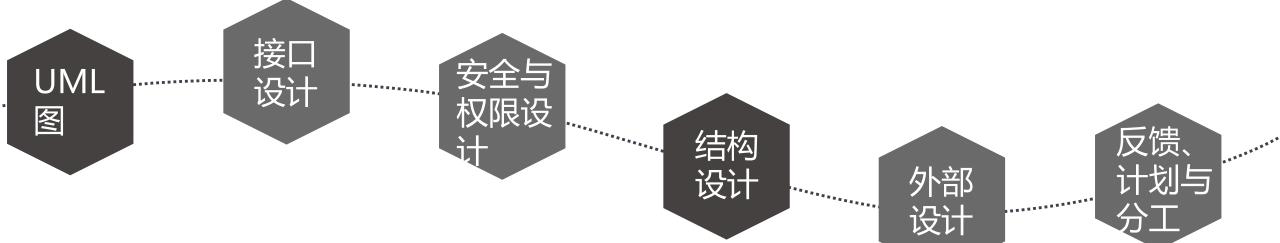


系统设计和数据库设计答辩

Database design defense

汇报团队:评了么 汇报人:毛依婷



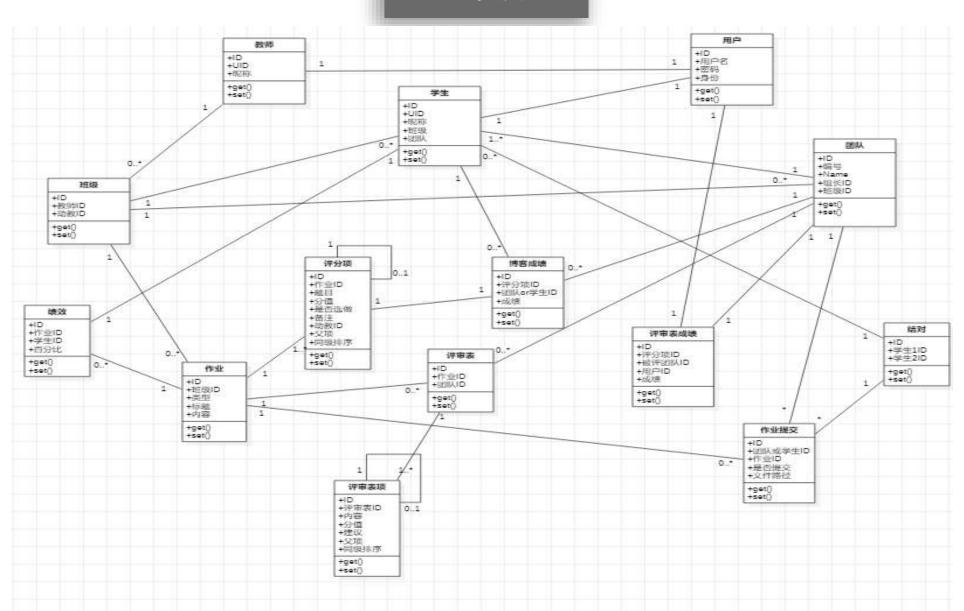




UML图

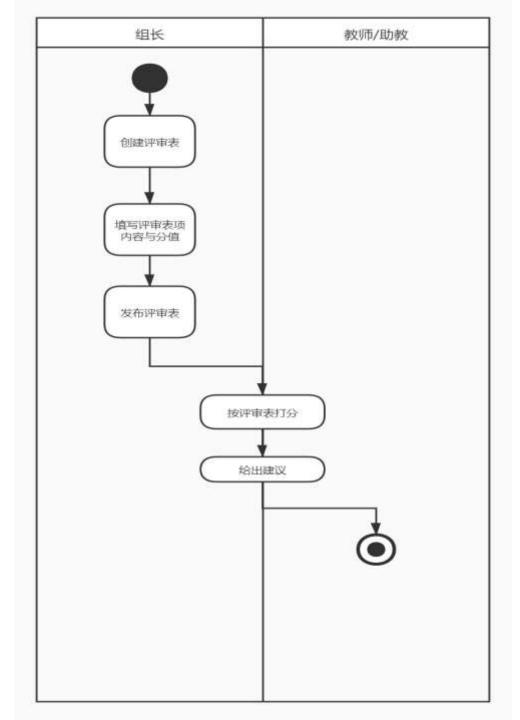


1.1类图



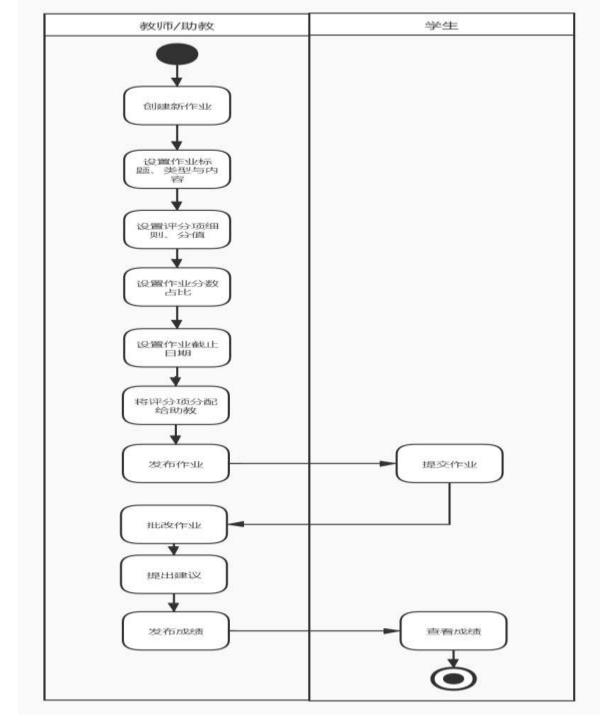


1.2泳道图



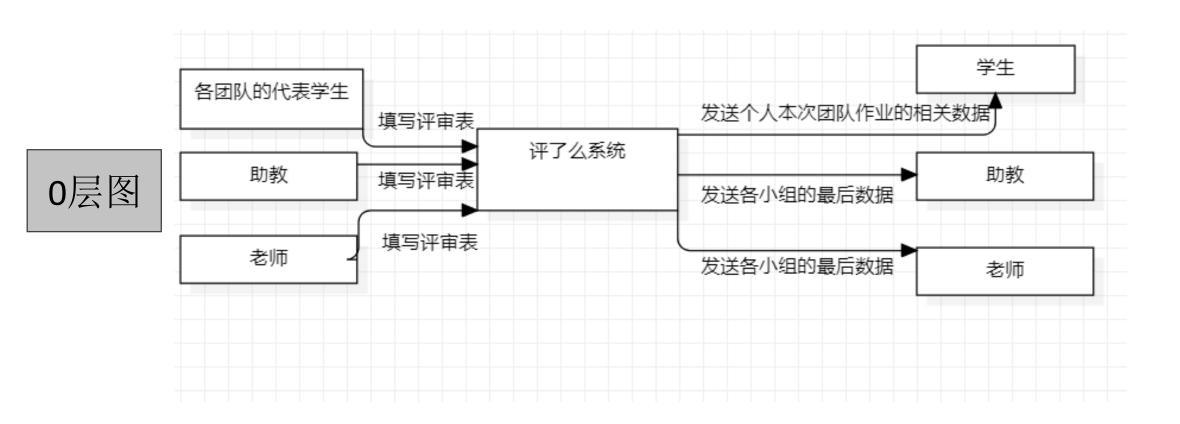


1.2泳道图



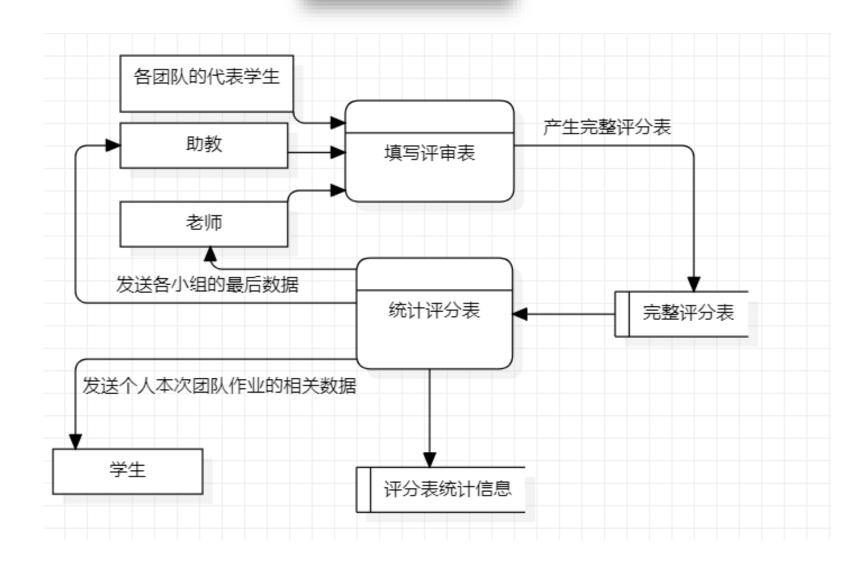


1.2数据流图





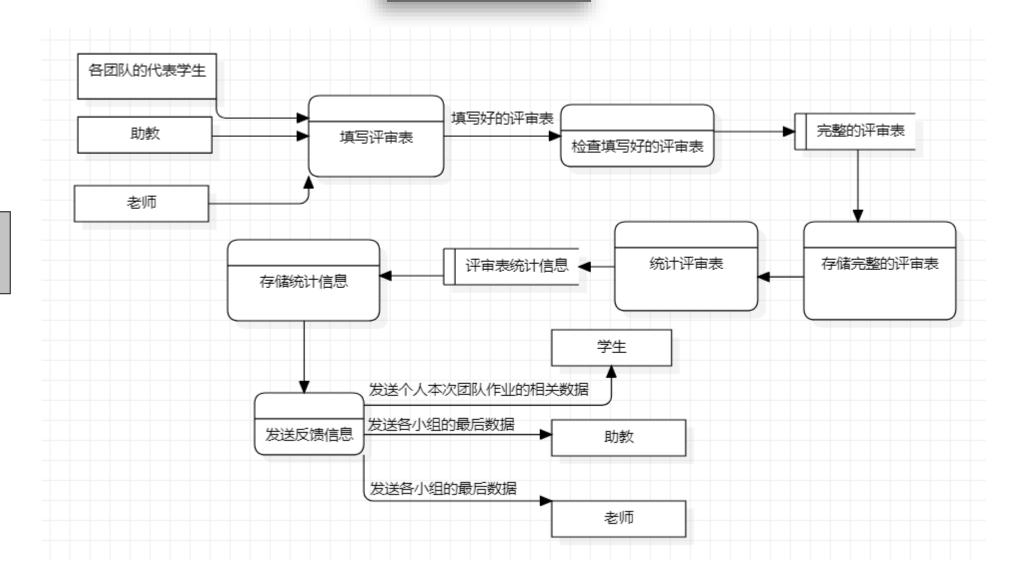
1.2数据流图



1层图



1.2数据流图



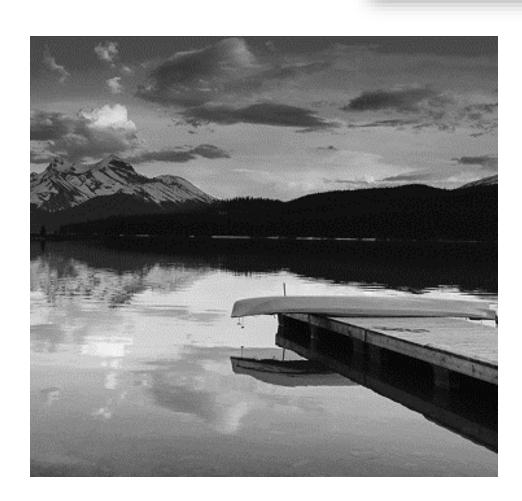
2层图



接口设计



2.1状态码约定



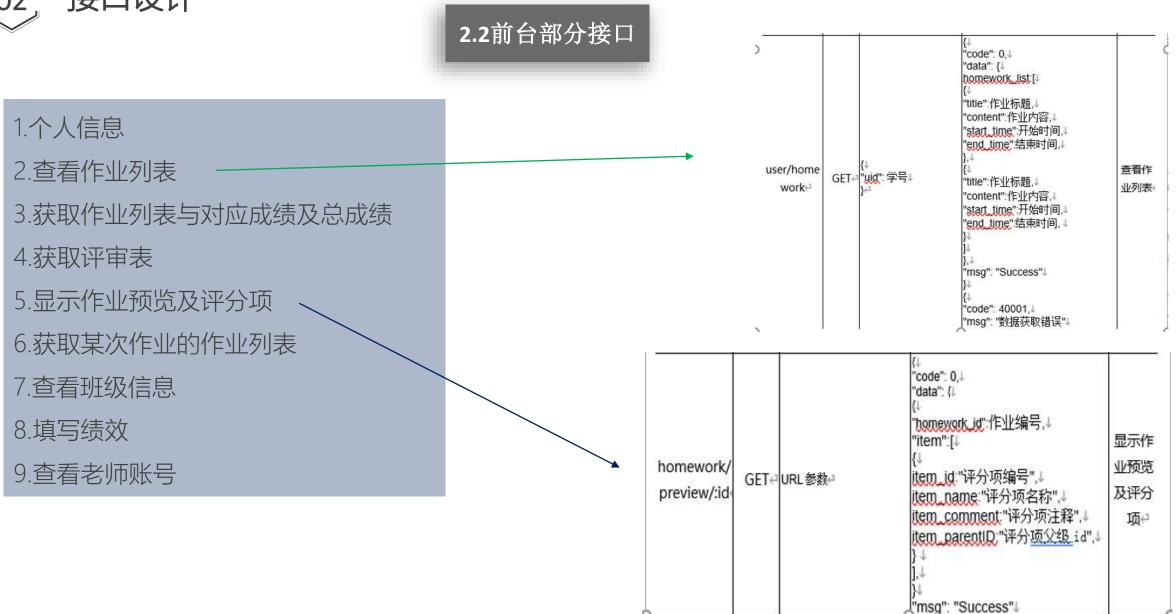
未登录:401

未授权访问:403

数据库操作失败:50001

加密失败:50002

参数错误:40001

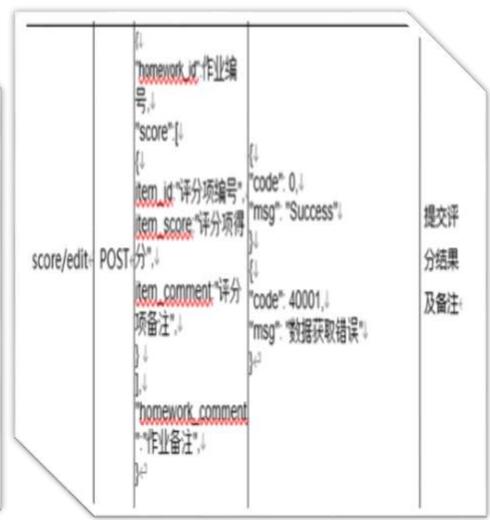




2.3后台部分接口

后台部分共21个接口, 有登录接口、新增用户 接口、删除用户接口、 查 询 用 户 列 表 接 口、……、获取班级信 息接口等。右侧为几个 接口的展示图。







安全与权限设计

03 安全与权限设计



Α

1. SRF (Cross-site request forgery) 跨站请求伪造 我们通过设置SameSite Cookie属性为strict属性,使 Cookie在任何情况下都不可能作为第三方Cookie, 来避免CSRF攻击。

В

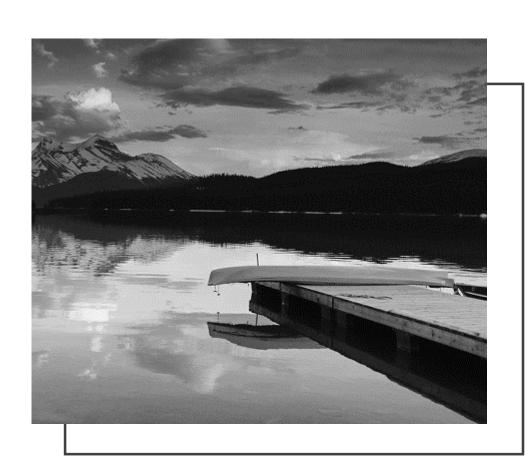
2. SQL注入

我们通过使用ORM框架,避免SQL语句直接进行字符串拼接,以避免SQL注入。

C

3. XSS (Cross Site Scripting) 跨站脚本攻击 我们通过对特殊字符进行转义来避免XSS攻击。

03 安全与权限设计



3.2数据库安全保密设计

数据库无法被任何用户直接修改,只提供给不同类型的用户相应的数据库操作接口和权限。对数据库的删除操作只有超级管理员有此权限,其余操作根据用户角色不同而分配。必须提供用户名和正确的密码,并通过系统验证后,才可登录系统对其进行相应的操作。存储数据库的服务器只能让少数管理人员登录。



3.3系统安全性与权限设计

本系统使用基于角色的权限访问控制RBAC(Role-Based Access Control)方式进行权限控制。每个用户都对应以下的某个角色,每种角色拥有自己特定的权限。

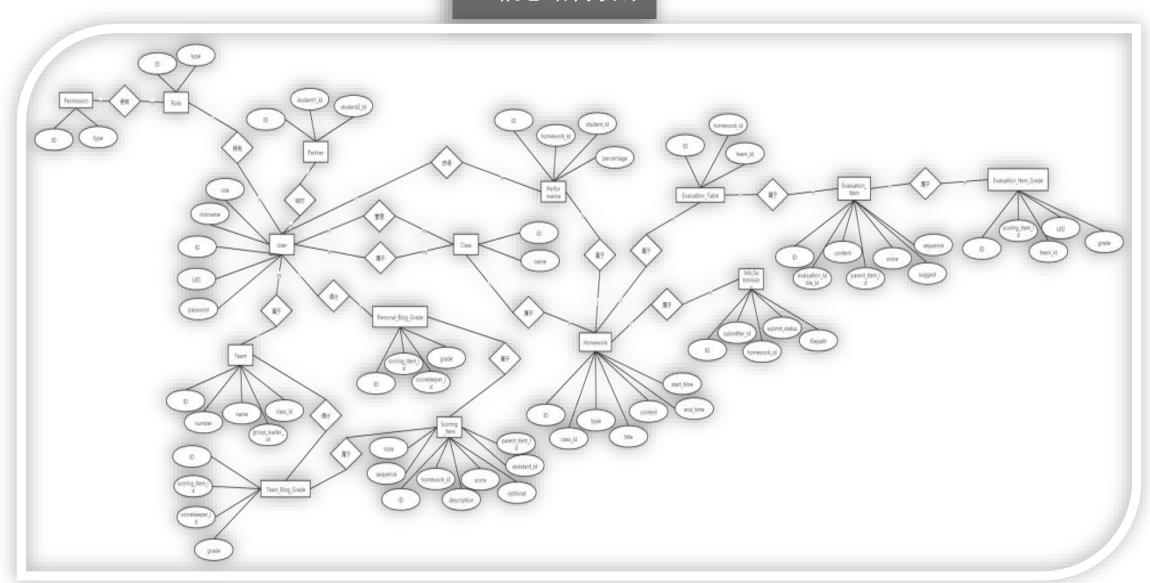
权限↩	评审表评 分↩	团队管 理↩	学生管 理↩	助教管 理↩	老师管 理↩	班级管 理↩	创建评审 表↩	重置密 码↩	作业管 理↩	成绩管 理↩
组员₽	₽	↵	↵	4	↵	↩	₽	다	↵	₽
组长中	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\Box}$	↵	4	₽	₽	√ ₽	Ą	↵	$\sqrt{\leftarrow}$
老师₽	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\Box}$	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\leftarrow}$	₽	Ę		$\sqrt{\leftarrow}$
助教型	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\Box}$	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\leftarrow}$	₽	Ę	$\sqrt{\leftarrow}$	$\sqrt{\leftarrow}$
超级管理 员↩	↵	$\sqrt{\leftarrow}$	√₽	√	√	$\sqrt{\leftarrow}$	₽	√€□	₽	√





4.1概念结构设计

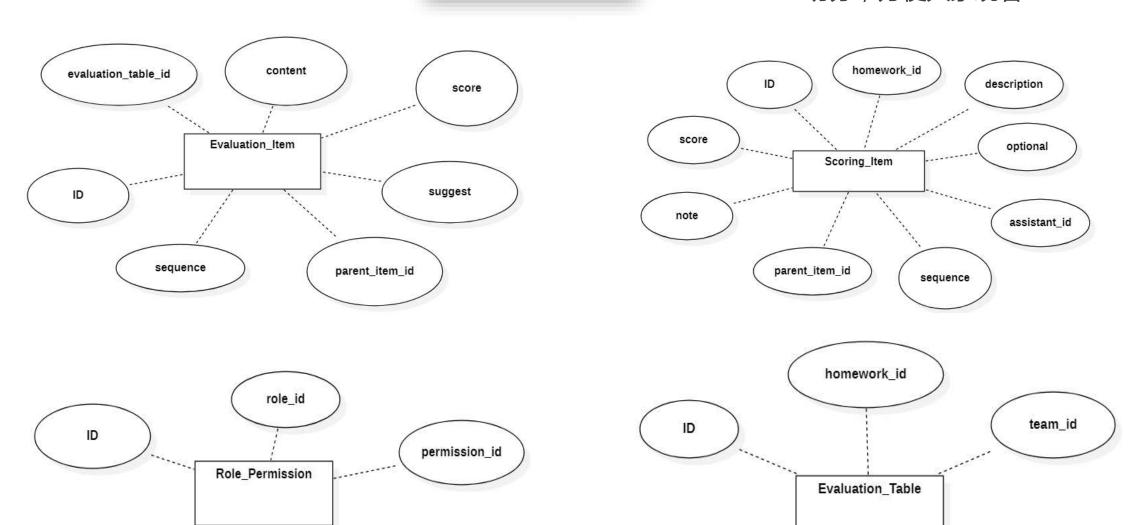
E-R图





4.1概念结构设计

上图较大,以下几图为上图关键部分的切分,方便大家观看!





4.2逻辑结构设计

用户 User 表↓

字段名↩	类型↩	长度₽	是否主键←	是否非空命	是否唯一(描述↩
ID←□	INT←	₽	是←	是←	是←	主键,自增长字段↓
UID←	VARCHAR⊄	9←	٦	是←	是←	用户名:学生学号或 教师工号↓
password₽	VARCHAR⊄	16₽	₽	是↩	₽	加密密码↓
nickname⊖	VARCHAR₽	20₽	₽	是↩	是↩	昵称↩
role⊄	INT⊄	Ų.	↵	是↓	↵	用户身份,外键,对 应权限表的主键↓

评审表项成绩 Evaluation Item Grade 表↔

字段名↩	类型↔	长度印	是 否 主 健□	是否非 空←	是否唯 一→	描述中
I D ←3	INT⇔	€3	是中	是印	是印	主键,自增长字段
scoring item id	INT⇔	÷	€3	是印	£3	评审表项 10, 外键, 对应评审 <u>表项</u> 表的主键□
team_id [©]	INT«³	43	¢3	是心	43	被评团队 ID,外键,对应团队表的 主键↔
UID⇔	INT«3	£3.	د,	是曰	د.	评分者 ID, 外键, 对应用户表主键↓
grade⇔	INT⇔	43	(-)	是臼	¢3	评审表项得分↔

作业 Homework 表↔

字段名□	类型↩	长度↩	是否主键←	是否非空命	是否唯一4	描述↩
ID←	INT←□	₽	是←	是↓	是←	主键, 自增长字段↔
class_id ^{c1}	INT↔	₽	₽	是↓	₽	班级 ID, 外键, 对 应班级表的主键←
type←	INT←	1€	<	是↓	<□	作业类型:个人作业 0,结对作业 1,团 队作业 2↔
title←	VARCHAR←	255↩	↵	是←	₽	作业标题↔
content←	TEXT←	-	↩	是←	₽	作业内容→
start_time	DATE←	-	₽	是←	₽	开始时间↩
end_time	DATE←	₽	←□	是←	←□	截止时间↩

团队 Team 表↓

字段名□	类型↩	长度↩	是否主	是否非	是否唯	描述↩
			键↩	空←	←	
ID←	INT←	₽	是↓	是↓	是↓	主健, 自增长字段(
number←	INT←	-	₽	是↓	₽	团队序列号↩
name←	VARCHAR←	255↩	₽	是↩	是↩	团队名↩
group_leader_id	INT←	₽	↩	是↩	↩	组长 ID, 外键,
						对应 <u>用户表主键</u> ↩
class_id [⊖]	INT←	₽	~	是←	\leftarrow	班级号,外键,对
						应班级表的主键↓



4.3系统架构设计

根据MVC模式,本系统主要可分为Model(模型),View(视图),Controller(控制器)三个层次。



Model层

本层主要负责数据库的结构映射,数据 库增删改查等直接对数据库进行操作的 行为。向提供接口的方式允许其他层间 接地访问数据库。



View层

本层的分为前端与后端两个部分。前端 负责Web界面的显示与逻辑。后端负责 接收前端请求并根据前端请求返回前端 所需的数据。



Controller层

本层负责绝大多数的业务逻辑。在接收到前端请求的时候,对请求进行处理。处理业务逻辑过程中,通过Model层间接对数据库进行访问,并且通过View层将处理结果返回给前端,并在前端展示给用户。



4.4系统功能模块设计

超级管理员

超级管理员模块由登陆、教师 管理、密码重置组成。超级管 理员模块主要负责危险数据的 访问,如增加教师与密码重置。

教师/助教

助教管理,作业管理,评分管理,成绩、绩,如个人成绩,团队成绩。 管理等组成。学生管理允许对学生进行 导入,以及信息的修改。班级管理、助 教管理负责对班级进行创建、增加助教 等。作业管理、评分管理、成绩管理可 以新建发布作业,对评审表进行评分, 对个人成绩、团队成绩进行管理。

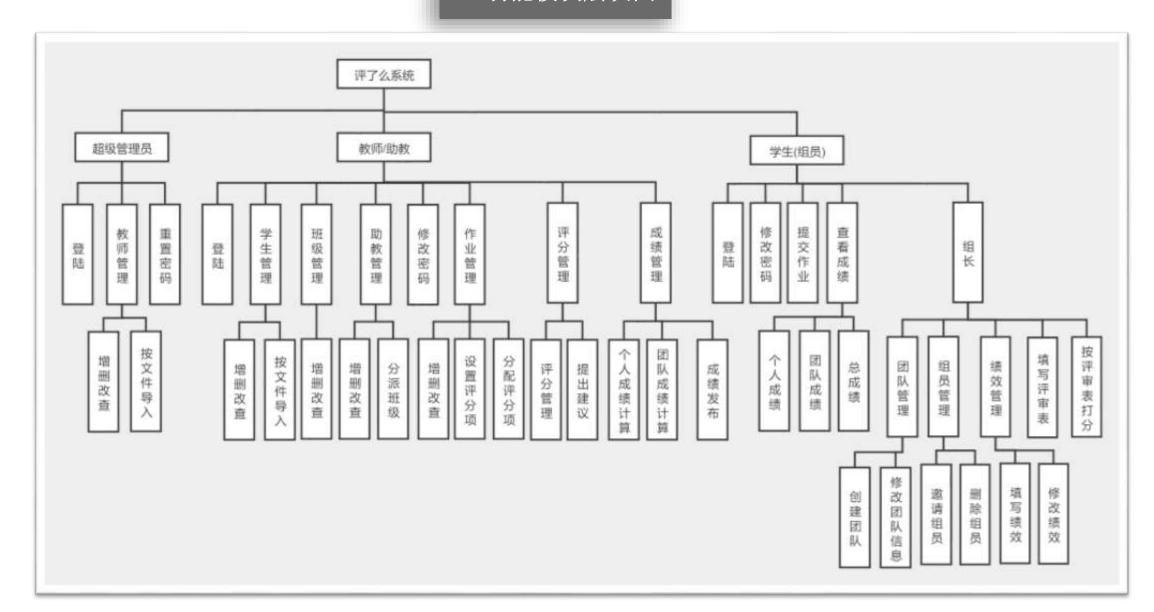
用户-普通组员

用户-组长

教师/助教模块由学生管理,班级管理, 普通组员模块主要功能是查看成组长模块由团队管理,组 员管理,绩效管理,评审 表新建、评审表打分组成。



4.5功能模块层次图



PART FIVE



外部设计



约定

1、数据库表表名命名规则 使用下划线来分割所表示的多层限制含义。



2、数据库表列名命名规则 使用下划线来分割所表示的多层限制含义。

标识符和状态

数据库名称定为: PingLeMeDB, 操作

系统建立用户: admin, 密码由配置管

理员管理。

使用它的程序

评了么系统

约定

数据库表列属性的设计规则

数据库表的列需要定义以下属性

名称(Name):不允许为空

代码(Code): 不允许为空

注释(Comment):允许为空。如果列

有定义规则,应该在此说明

定义域(Domain):允许为空。如果该

列具有领域特征,应该定义

数据类型(Data Type):不允许为空

长度(Length):不允许为空

精确度(Precision):允许为空



主键外键索引建议命名规则 主键命名以_PK结尾,外键命名

以 FK结尾,索引命名以 IDX结尾。



视图命名规则

视图命名均使用大写字母,总长度不可超过50位。

视图的命名规则:VW_表分类码_视图名。

视图的命名规则同表名命名规则。



存储过程命名规则

存储过程命名总长度不可超过50位。

存储过程命名规则: P 系统标识 存储过程标识。



反馈、计划与分工



6.1存在的问题及建议反馈

Q1:个人单次作业成绩在总分中的占比 是否能够体现?

A1:在第一版原型中确实无法体现,原型展示结束(4.13)后就开始了对原型的改进,在新版原型中的组员-成绩列表中不光可以显示每次作业的成绩,还可以显示该次作业在总分中的占比。包括在之后的实现中也会在相应页面显示分数和占比。





6.1存在的问题及建议反馈

Q2:团队作业中成员的绩效如何体现?

A2:原来的想法是助教在进行批改团队作业的同时录入团队成员的绩效,后来经过商讨,在组长界面中增加了添加绩效表的功能按钮,可以让组长设置各次团队作业组员的绩效占比(总值100,每人1-100,如组长设置甲某绩效80,则甲某本次绩效占比80%),在团队作业评分结束后,系统会自动获取绩效占比,并计算每位同学的作业得分。



绩效填写

正在进行的团队作业: 团队作业四

团队成员:

姓名	本次贡献率 (1~100)
XXX	10
	-

确认



反馈、计划与分工

Q3:团队作业的答辩部分分为老师、助教和学生,这三部分得分按一定公式计算得到团队答辩分数,是否可以实现?

可以,我们的系统划分了老师、助教和学生,其中组长、助教、老师都可以评审团队并提交评审表,系统获取角色身份和评审分计算出团队作业的答辩分数。

6.1存在的问题及建议反馈

本次作业评分

团队名	模块一	模块二	(***)	模块n	总分
			4		

累计分



工作流程



6.2人员分工及工作流程

组员	分工安排	贡献度比例
郑麟轩	系统结构说明书,权限设计	14
毛依婷	审核原型,报告、博客	12
- 吴涵	数据库说明书、开发计划	14
张孝勇	数据库结构表、ER图、功能模块层次图、泳道图	13
陈修庆	原型	10
郑嘉晖	评审表,权限文档,接口文档,ER图	14
洪世灿	接口设计,数据流图,ppt	13
丁字凡	原型	9
廖其昌		1

6.3开发计划

- •第一周 各成员熟悉技术并尝试开发
- 第二周到第三周 前后端并行开发
- · 第四周 前后端合并并测试
- 第五周 发布alpha版本
- •第六周 测试和优化
- 第七周 发布beta版本



感谢观看 THANKS

Thanks for watching THANKS

汇报团队:评了么 汇报人:毛依婷