New BuddyOJ需求文档

第一版

lpjworkroom ,tysnd,Uncle lu

2020

目录

[题目 1](#_Toc57040979)

[普通编程题 1](#_Toc57040980)

[字段编程 2](#_Toc57040981)

[填空题 2](#_Toc57040982)

[选择题 2](#_Toc57040983)

[题库 2](#_Toc57040984)

[讨论区 2](#_Toc57040985)

[考试 3](#_Toc57040986)

[作业 3](#_Toc57040987)

[博客 3](#_Toc57040988)

[团队 4](#_Toc57040989)

[超级管理员 4](#_Toc57040990)

[富文本与图床 4](#_Toc57040991)

[更新日志 4](#_Toc57040992)

## 题目

有全局唯一的id

出题人：记录出题人和所属团队

隐藏性：可设置题目是否隐藏。如果题目隐藏，则在题库中不可见，在考试中可见

博客可见性：考试时不显示本题博客按钮

讨论可见性：考试时不显示本题讨论按钮

### 普通编程题

题目内容：存Markdown格式，创建题目时预先填好默认的格式（描述、样例等等）

数据：同BuddyOJ

评测限制：

1. 时限
2. 空间
3. 代码长度
4. 数据集大小（出题人上传的数据集有大小限制）
5. Special judge：出题时预先上传能评测所有数据的代码

评测结果：编程题同BuddyOJ。其他题显示正确和错误选项

统计数据：提交数和通过数

语言限制：可限制题目提交语言（c,cpp,java,python3）

算法标签：从官方的预设标签中选择

### 字段编程

题目为填空、答题卡式

创建题目：出题者输入题干代码，在题干中添加占位符代表空格，每个占位符对应一个input组件，出题者在input组件中填入缺失代码。

做题：保留显示题干中的占位符，在题目旁对应显示输入框，以方便答题。

评测方式：同普通编程题，需要数据集，出题者创建题目时将运行一次预设代码和答案，验证结果通过后才能创建题目。

### 填空题

包含题目和正确答案

题干没有特殊符号，让用户自己表示

用户决定题目有几个空

评测方式：

预设答案：出题人预设数个可能的答案，必须与其中一个完全一致才算正确答案。

### 选择题

包含题目和选项。

多选题：错选0分，漏选获得一定比例分值（目前定为50%，不提供更改）

## 题库

分总题库和团队题库。总题库包含所有官方团队的题目，任何人可从主页访问。团队题库只属于本团队。

题目来源：引用官方团队题目到本题库，或创建团队私有题目。不可引用非官方团队题目。

引用题目：原题目的改动将影响所有引用题目（例如，原题目被删除导致所有引用无效）

如果一个官方团队改成了普通团队，它之前被其他团队引用的题目不受影响照样用，但之后不能再引用它的题目。

## 讨论区

类似B站帖子，限制字数（140），不限制图片。

存Markdown格式。

分为两类：

1. 题目：从题目旁按钮点击进入本题讨论区，目的是吹水，不提倡放答案，但也不限制。
2. 团队：从团队页面进入团队讨论区，由团队管理运营。

功能：

1. 发帖
2. 回复（盖楼）
3. 楼中回复（仿B站）

## 考试

题目：从团队题库选。

题目分值：在设置考试时决定每个题目的总分

编程题：预设总分，得分使用**差值最小平均法**

填空题：同编程题

多选题：漏选时向下取整

类型：

1. ACM类：纯编程题，同BuddyOJ。
2. 普通考试：所有题目类型皆可，创建考试预设每题分值。直到考试结束才评测编程题并结算成绩。

所属团队：

1. 全局考试：全站用户都可参加，不属于任何团队，直接从主页进入。
2. 团队考试：只属于单个团队。

参加者：团队考试可指定哪些人参加，也可设置团队内哪些身份可参加。

题目显示：单页应用，从标注做题状态的选题区选择题目，做题区显示题目完成与提交状态，每个题目都必须手动点提交，服务器返回提交结果后前端才更新做题状态并允许再次提交。考试应当提供适当的方式提醒用户提交。

## 作业

作业属于团队

作业不设截止日期

题目：从团队题库选

统计功能：类似成绩表，显示每人每题得分

## 博客

保存为Markdown格式。

包含评论区，实现方式类似讨论版。

有草稿箱功能，未发布的博客也要保存

提供文集标记，将用户的博客按文集显示，浏览博客的用户可以访问此博客所属的文集（类似简书）

标签功能：

1. 选择关联的题目
2. 官方预设的算法标签
3. ~~自定义标签~~

统计数据：

1. 访问量
2. 点赞（数据库中存储多对多的点赞记录）

## 团队

任何人都可以创建团队。一些团队标记为官方团队。

名称、简介等，保存成Markdown。

**要允许成员设置自己的团队名片**

成员权限：

1. 创始人（1个）：团队创建者，拥有最高权限。可任免管理员、更改团队预设身份。
2. 管理员（多个）：由创始人任免，可更改团队题库、考试、作业、讨论，更改成员身份，审核团队加入申请。可向团队所有人发布团队通知。
3. 成员（普通用户）：可从团队身份列表中选择自己的身份，删自己的讨论、博客。
4. 黑名单：禁止一切功能

团队主页：允许编辑 标题-题目列表及此用户完成情况 的主页。例如：

**学数组做这些题**

1. **array1 通过**
2. **array2 未通过**
3. **array3 未通过**

**学指针做这些题**

1. **pointer1通过**
2. **pointer2 未通过**
3. **pointer 3 未通过**

团队身份：由创始人设置团队内可有的身份，用于区分用户（例如：17级1班，17级2班），考试等功能可设置允许哪些身份的用户参加。每个用户只能且必须有一个身份。

加入方式：由创始人设置

1. 任意加入
2. 由管理员审核
3. 不可加入

日志：

记录管理员对团队进行的修改操作，包括 修改题目，比赛，作业，成员身份等。

## 超级管理员

所有权限

1.预设算法标签

2.编辑团队（设置官方团队，封禁团队）

3.覆盖所有权限，可以进入所有团队

## 富文本与图床

编辑：使用Markdown编辑器，编辑时可预览效果，保存为Markdown格式。

插入图片：在Markdown编辑器点击插入图片后，弹窗提交文件给图床系统，由图床系统保存并返回url，并在编辑器中填上。

显示：使用Markdown渲染器，图片通过保存的图床url获得。

## 更新日志

对所有用户可见，对超级管理员开放修改

记录网站的更新。

## 用户的个人统计数据及成就系统（待讨论）

给每个用户显示rating头衔，具体头衔要求及头衔样式待定

Rating公式待定

## 消息系统（待讨论）

比赛中的临时通知：  
 使用websocket主动推送。

其他消息由客户端主动请求。

来自其他用户：

**暂时不提供@功能。**

博客、讨论区的回复：显示未经渲染的markdown的一小部分，将markdown中难懂的语法用正则替换成易懂的意思（例如：![img][http://sdfsdfsd.cxc] 变为 [图片]）

个人中心的留言板：

每个人有公开的留言板，所有人都可以留言

来自官方（包括团队的通知）：

团队权限变动（加入团队，被黑，被提为管理员，创建团队成功等）

**比赛前提醒（较困难，暂不做）**

头衔及其衡量数值的变动，例如rating

帖子、博客被删除，显示 你的帖子“sdfsdfsdfdsf”被删除，不带链接

官方通知

点赞提醒（较困难，暂时不做）

**消息格式：编辑和保存都是纯文字。前端展示时将本域的链接显示为可点击，跨域的链接保留纯文字。**

未读消息数量：数据库存用户未读消息数量，每个创建消息的行动都将+1。

减少未读消息数量的方式（待定）：

1. 在消息页面点击未读消息则-1
2. 点进消息页面直接清空
3. 点击不同分类的消息栏，则减去该类消息的数量

## 搜索（用户、博客）

用户：

Id或名字搜索用户

博客：

算法标签、关联题目、博客标题搜索博客