

# Contents

<b>1 摘要</b>	<b>1</b>
1.1 关键词	2
<b>2 Abstract</b>	<b>2</b>
2.1 Keywords	2
<b>3 第一章绪论</b>	<b>2</b>
3.1 课题研究的背景	2
3.2 课题研究的意义	3
3.3 课题研究的目标	3
3.4 网站开发的发展于现状	3
3.4.1 全栈的概念	3
3.4.2 前端与后端的融合	4
3.4.3 前端的趋势	4
3.4.4 后端的趋势	4
3.4.5 Docker 集装箱模式的盛行	5
<b>4 第二章系统分析</b>	<b>6</b>
4.1 需求分析	6
4.2 系统功能模块分析	7
<b>5 第三章系统设计</b>	<b>7</b>
5.1 系统布局	7
5.2 技术选型	7
5.2.1 ThinkPHP3.2 框架	7
5.2.2 Express 与 Pug 框架	10
5.2.3 Vue 与 Koa 前后端分离	13
<b>6 第四章系统实现</b>	<b>15</b>
<b>7 第五章致谢</b>	<b>15</b>
7.1 感谢指导老师	15
7.2 感谢成员	15
7.3 感谢开源社区	15
7.4 感谢互联网	15
<b>8 第六章参考文献</b>	<b>16</b>
<b>9 第七章附录</b>	<b>16</b>
9.1 成品 GitHub 仓库展示	16
9.2 名词解析和相关资源	16
9.2.1 概念	16
9.2.2 Docker	16
9.2.3 JavaScript 框架	16
9.2.4 JavaScript 规范	16
9.2.5 工具	16
9.2.6 平台	17

## 1 摘要

随着科技越来越深入人们的生活，再加之 Coding 编程技术在入门门槛上越来越低，我们越来越希望繁重的人力活能够被一些科技所代替，如：无人超市，无人驾驶等等。在众多行业中，我们作为大学生并不是不可以参与进来，看到大学生社团的管理难度，我们从自己的计算机专业入手，分析当今社团管理人员的难度，痛点，并对其人员的报道，考核等需要大量人力的地方，用管理软件进行代替。开

发出一套通用的，灵活的专门为社团管理使用的工具式软件，帮助他们更好里管理人员报名，考核，通知等等一系列工作。本课题就是以这一目标创立，并总结了各社团的需求，详细讲解了社团集成工具式管理系统的设计，分析与实现方法。

本社团管理系统主要包含六个轻量级的工具，来协助社团管理员管理成员，分别是：报名管理，考核系统（这两者采用 PHP 开发模式），短信通知平台，值班表制作工具，学习讨论平台（这三者采用 Express 框架开发），邮件通知平台（Vue 前后端开发）。为了适应它们各自功能的不同，来加快开发效率，其中我们选用了 3 种不同的技术去开发这六大工具。结合着优秀的开源框架与 GitHub 上众多的开源项目，在网站开发的基础之上，最终设计实现社团管理这套集成工具式系统。我相信这种网络化，多样化的管理平台是部分大学社团的一项创新工程，特别是在人群范围广，深受大学生欢迎的学生社团，这个技术能帮助他们使社团走在规范化，科技化高效率的道路上。真正从单一型管理向综合型转变。

## 1.1 关键词

社团管理网站集成式工具式部署前后端分离全栈

## 2 Abstract

As technology becomes more and more in-depth in people's lives, and Coding programming technology is getting lower and lower in entry barriers, we increasingly hope that heavy manpower can be replaced by technologies such as: unmanned supermarkets, driverless vehicles, etc. Wait. In many industries, we, as college students, are not unable to participate. We see the difficulty of management of college students' associations. We start from our own computer specialties, analyze the difficulty, pain points, and report on their personnel, assessment, etc. Where there is a lot of manpower, replace it with management software. Develop a set of general-purpose, flexible tool-based software specifically designed for community management to help them better manage employee registrations, assessments, notifications, and more. This topic is created with this goal, and summarizes the needs of each community. It explains in detail the design, analysis and implementation of the community integrated tool management system.

The community management system mainly includes six lightweight tools to assist the community administrators to manage members. They are: registration management, assessment system (both using PHP development model), SMS notification platform, duty watchmaking tool, learning Discussion platforms (these three are developed using the Express framework), email notification platforms (Vue front-end development). In order to adapt to the differences in their respective functions, to speed up the development of efficiency, we chose three different technologies to develop these six tools. Combining an excellent open source framework with numerous open source projects on GitHub, based on the development of the website, the ultimate design and implementation of the community management of this integrated tool system. I believe that this kind of networked and diversified management platform is an innovative project of some university societies, especially student societies that are popular among undergraduates and that are popular among college students. This technology can help them to make the community go standard and technological. High efficiency on the road. Really change from single-type management to comprehensive type.

## 2.1 Keywords

Community, Management, Website, Integrated, Tools, Deployment, Front-end separation, Full stack

## 3 第一章绪论

### 3.1 课题研究的背景

目前国内大学社团的现状与水平

从 60 年代，中国开始改革开放之后，再到 79 年人人可以通过考试进入大学。以至现如今，普遍的 9 年义务教育的时代。大学似乎是国内学生统一的接受知识的环境，这样的环境也同时让社团快速成长起来，以至于大学生参加社团活动成了其密不可分的组成。在这几十年里，大学生社团的管理也从分散逐渐走向严格，有序。管理好一个社团，成了每个社团的重中之重。

同时，有些不规范的管理方案，或者当前的管理方案没有很好的继承下去，下一年的社团必将经历一次重创。人员流失，人心涣散，整个社团死气沉沉，必不会是一个好社团继续发展的氛围。

良好的管理能带给社团活力，成员信息不会丢失，处理事务高效无误，将其他时间真正花在社团发展建设上去。新时期的高校大学生，价值观，世界观趋于多元化，如今的社团管理方式，在现社团上的管理效果甚微，如何去利用如今的信息化技术，科学化的管理社团人员，避免出现重复的劳力，脑力，让社团人员拥有更多的动力去开创新的领域实在是迫在眉睫的任务。

### 3.2 课题研究的意义

本课题先是通过文献研究，了解了国内社团部分出现崩塌，难以管理的现状，个人认为在科学管理方面，可以通过自身学习的计算机知识去开创一种方便的，高效的，简易的网站管理人员制度。这种想法正好可以与其他有关管理社团的想法，比如如何加强社团人员培养，人员交流方面，促进发展等等结合起来，共同形成统一，又自由化的制度体系。这样不仅让每个社团保留自己的个性，同样在未知领域有其他方案可以参考。构成新时期社团优秀的管理模式体系。

相较于传统的社团管理，工具化管理社团带来了多方面的创新：

1. 人员信息管理的变革。从之前的手动填写到现在的线上线下填写，并以电子方式的保存；
2. 值班表制定的改变。利用计算机编程算法，自动计算每节课人员的安排情况；
3. 社团课下学习的改变。使用线上统计的方式，方便地查看人员学习状况，促进成员学习；
4. 通知活动人员的方式改变。从以前的每条短信人员编辑群发，到利用大公司的可靠 API 一键群发短信与邮件（有必要的话）

### 3.3 课题研究的目标

利用自己在大学中所学的知识，完成对社团管理系统的开发，实现如下目标：

1. 整体系统简易，对于学生几分钟就能够学会
2. 因为系统为分离式，所以每套系统都有各自的信息的导入导出功能

大致系统包含如下：

1. 报名系统——用于招新活动或比赛活动的报名，包括报名者信息填写、管理员信息收集等；
2. 考核系统——用于人员选拔的水平初试、学习效果检测等；
3. 通知系统——用于短信通知，如会议、面试等的通知；
4. 学习系统——沟通与学习的平台，用于学习经验交流、生活心得体会、学习总结、学习笔记、学习进度等的记录，同时推送感兴趣或热门学习方向等；
5. 值班系统——用于安排成员监管活动的小工具；
6. 最后通过 Docker 工具进行快速的部署；

### 3.4 网站开发的发展于现状

#### 3.4.1 全栈的概念

全栈大多指的是全栈工程师，英文 Full Stack。指的是掌握多种开发调试等技能，并能利用这些技术独立完成产品的人。他们大多以网站开发为主，不仅对前端页面的设计与开发，也会后端接口的实现，更深层次的就是将网站内容搬移到 iOS 与 Android 等平台的 APP 上，实现狭义上的全栈开发。如果说到广义，那就还要加上产品的运维，调试，测试等等，甚至产品的宣传。

可以说，一个全栈工程师在公司里可以凭借一己之力，有效减少公司内部的沟通成本，人员的招聘成本。可以扛起这个部门系统架构，当公司业务调整的时候，每个方向的人力都可以做到有效的补充。

### 3.4.2 前端与后端的融合

说到前后的融合，这就不得不说到前端的一些历史，早在二十年前，前端并不存在，那时候网站开发，无论是功能还是界面设计都是由后端人员独自包揽。到后来，FLASH 可以用来做动画，用 Firework 切图，总之 Web 1.0 时代的网站建设两者并没有很好分离，使得工作流程十分混乱。但是随着 Web 2.0 的到来，网站内容越来越多，前后端逐渐分离，伴随而来的就是 JavaScript 再次的爆发性的发展，前端专注于与用户的交互，而后端则是专注数据的传输，服务的稳定提供。通过 Restful API 等一些新兴协议，接口的定义更加规范，HTTP 传输的内容不再冗余。从此，前端开始出现了一些基于 JavaScript 的框架，如 React, Angular 和 Vue 等，后端则更加复杂，加入了 Node 中间层对大量 API 请求进行分发，真正的后端处理安全性，可靠性与逻辑性，确保数据上的绝对安全。

### 3.4.3 前端的趋势

在之前讲了前端的来源，相信前端以后的路也十分好走。这一切都归功于 JavaScript 十年以来快速的发展，和 HTML5 的标准发布。2014 年，第五代 HTML 标准发布。H5 是由浏览器厂商主导，与 W3C 合作制定的一整套 Web 应用规范，至今仍在不断补充新的草案。我们可以清晰的感受到这一系列规范背后隐含的领导者的勃勃雄心：占领所有屏幕。

从 2010 年开始出现的 Backbone、Angular.js 等前端 JavaScript 框架的出现。前端开始火了起来。

充分发挥 JavaScript 的本身优势，减少页面的重复刷新，只通过少量数据的更新来更新交互界面的数据。以 MVC，甚至之后更加流行的 MVVC 架构的前端框架支撑起了相当可靠的 SPA（Single Page Application，单页应用）。

以后的趋势也显现出来，一方面 React Native 等一系列框架入侵 Android 与 iOS 等原生 APP 之中，使一个模子的代码可以用在多种客户端中。另一方面 Hybird APP 的诞生，使得想 Weex 阿里的一站式框架得以发展，让 APP 的更新不再依赖每次应用商店的审核，而是通过内置的应用浏览器，对页面进行定期更新。常见的如：淘宝，天猫，京东，QQ 等活动页，直接采用的是一些 H5 小页面。

### 3.4.4 后端的趋势

相较于前端，后端的任务则变得更为简单了一些。



Figure 1:

图 2-1 前后端理解

互联网发展的早期，前端代码只是后端代码的一部分，大致流程如下：1. 后端收到浏览器请求 1. 生成静态页面 1. 发送到浏览器

那时开发网站，一般采用的都是后端 MVC 模式

- Model（模型层）：提供/保存数据
- Controller（控制层）：数据处理，实现业务逻辑
- View（视图层）：展示数据，提供用户界面

前端只是后端 MVC 的 V。以 PHP 框架 Laravel 为例。

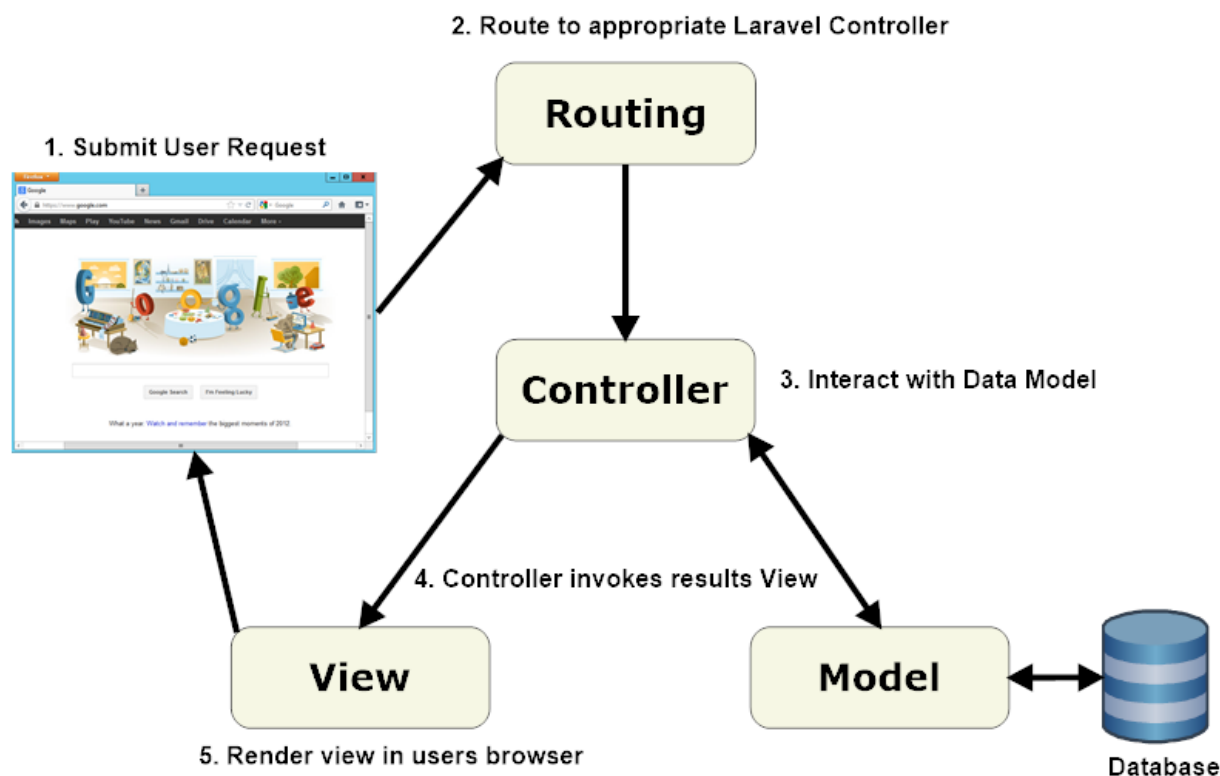


Figure 2:

## 图 2-2 后端 MVC 中的 View 前端视图

由于 Ajax 技术的广泛应用，前端的应用终于可以独立出来，它们通过异步的请求获取少量数据，这些技术一开始广泛的应用于网页地图上。再到后来，乔布斯发布智能手机开始，很多人都意识到，这种异步获取数据能应用于许多领域上，比如 APP 数据的获取等等。

这两个原因，导师前端开发方式发生了根本的变化，前端不再是后端 MVC 中的 V，而是单独的一层。

前后端分离以后，他们之间通过接口通信进行双向数据传输。后端暴露出接口，前端消费后端提供的的数据。后端接口一般是 REST 形式，前后端的通信协议一般是 HTTP。

同时，Node 在 2009 年诞生，这也就意味着本来只能跑在浏览器的 JavaScript 语言可以同样运行在服务器上，其中最大的意义就是前端工程师可以编写后端程序了。于是，前端工程师正慢慢转变为全栈工程师，一个人负责开发前端与后端，从数据库到 UI 的所有开发。

### 3.4.5 Docker 集装箱模式的盛行

软件开发最大的麻烦事之一就是环境配置。开发环境与部署环境的环境不同，你怎么知道自家的软件，能在哪些机器跑起来？所以开发者必须知道两件事，操作系统是如何设置的，各种第三方库和组件要如何安装。只有当它们都被正确的运行起来，你所开发的程序才能如你所望的跑起来。举个例子，安装一个 Node 应用，计算机必须有 Node 引擎，还必须有各种依赖，可能还要配置环境变量。如果某些老旧的模块与当前环境不兼容，那就麻烦了。开发者常常会说：“它在我的机器可以跑了”（It works on my machine），言下之意就是，其他机器很可能跑不了。环境配置如此麻烦，换一台机器，就要重来一次，旷日费时。很多人想到，能不能从根本上解决问题，软件可以带环境安装？也就是说，安装的时候，把原始环境一模一样地复制过来。

## 虚拟机

虚拟机 (virtual machine) 就是带环境安装的一种解决方案。它可以在一种操作系统里面运行另一种操作系统，比如在 Windows 系统里面运行 Linux 系统。应用程序对此毫无感知，因为虚拟机看上去跟真实系统一模一样，而对于底层系统来说，虚拟机就是一个普通文件，不需要了就删掉，对其他部分毫无影响。

虽然用户可以通过虚拟机还原软件的原始环境。但是，这个方案有几个缺点。

1. 资源占用多。虚拟机会独占一部分内存和硬盘空间。它运行的时候，其他程序就不能使用这些资源了。哪怕虚拟机里面的应用程序，真正使用的内存只有 1MB，虚拟机依然需要几百 MB 的内存才能运行。
2. 冗余步骤多。虚拟机是完整的操作系统，一些系统级别的操作步骤，往往无法跳过，比如用户登录。
3. 启动慢。启动操作系统需要多久，启动虚拟机就需要多久。可能要等几分钟，应用程序才能真正运行。

## Linux 容器

由于虚拟机存在这些缺点，Linux 发展出了另一种虚拟化技术：Linux 容器 (Linux Containers，缩写为 LXC)。

Linux 容器不是模拟一个完整的操作系统，而是对进程进行隔离。或者说，在正常进程的外面套了一个保护层。对于容器里面的进程来说，它接触到的各种资源都是虚拟的，从而实现与底层系统的隔离。

由于容器是进程级别的，相比虚拟机有很多优势。

1. 启动快。容器里面的应用，直接就是底层系统的一个进程，而不是虚拟机内部的进程。所以，启动容器相当于启动本机的一个进程，而不是启动一个操作系统，速度就快很多。
2. 资源占用少。容器只占用需要的资源，不占用那些没有用到的资源；虚拟机由于是完整的操作系统，不可避免要占用所有资源。另外，多个容器可以共享资源，虚拟机都是独享资源。
3. 体积小。容器只要包含用到的组件即可，而虚拟机是整个操作系统的打包，所以容器文件比虚拟机文件要小很多。

总之，容器有点轻量级的虚拟机，能够提供虚拟化的环境，但是成本开销小得多。

## Docker

Docker 属于 Linux 容器的一种封装，提供简单易用的容器使用接口。它是目前最流行的 Linux 容器解决方案。

Docker 将应用程序与该程序的依赖，打包在一个文件里面。运行这个文件，就会生成一个虚拟容器。程序在这个虚拟容器里运行，就像在真实的物理机上运行一样。有了 Docker，就不用担心环境问题。

总体来说，Docker 的接口相当简单，用户可以方便地创建和使用容器，把自己的应用放入容器。容器还可以进行版本管理、复制、分享、修改，就像管理普通的代码一样。

Docker 的主要用途，目前有三大类。

1. 提供一次性的环境。比如，本地测试他人的软件、持续集成的时候提供单元测试和构建的环境。
2. 提供弹性的云服务。因为 Docker 容器可以随开随关，很适合动态扩容和缩容。
3. 组建微服务架构。通过多个容器，一台机器可以跑多个服务，因此在本机就可以模拟出微服务架构。

# 4 第二章系统分析

## 4.1 需求分析

当今的大学生社团，参加的人员越来越多，同时想法也越来越丰富。但与此同时，人员的增加也带来了一些问题。对于管理者来说，社团人数的增加无非增加了他们的工作量，他们需要花费更多的时间，人力，物力去管理社团人员的活动，组织上。分别在报名，考核，群发通知，让信息更准确的抵达到人员成为一种难点。缺少某种工具，可以快捷的统计人员，考核人员，通知人员，成为了社团管理者的急需。

面对以上问题，我开发了社团集成工具式系统，解决这些社团难题，开发六个网站型工具。致力于解决社团，特别是大社团人数多难于管理的难题。也同样希望今后有相似的技术，能真正地用技术解决每个社团管理上的问题。去除纸质化，让电子化更加方便，快速。

## 4.2 系统功能模块分析

经过以上分析，我总结出了六个系统模块，并打算利用 Docker 封装便于开发与部署：

1. 报名系统：用于大学社团活动报名统计的项目。在整个大学生管理系统中，用于其新进成员的报名，已经数据的统计，另外可以方便地将其报名信息导入到其他系统中去，实现成员信息共享。
2. 考核系统：用于大学社团成员考核统计分数的项目。简单的可以做到选择题的判题功能，填空题与简答题都可以利用人工进行评分。同样可以导入导出数据，做到信息的互通。管理员可以合理地分配老师，批卷人，学生的权限。并在留有排行用来分割成员成绩线。
3. 通知平台：利用第三方收费 API 进行短信通知的基础。可以快速以表格人员名单的形式群发通知信息。同时加入多人管理的模式，可以让不同的账号也享有发送的权限。除了短信通知，文件等复杂内容的派发可以用邮件群发系统。
4. 值班人员安排系统：利用常见的暴力算法，将收取的课表，按照学生有课无课对活动安排进行排序。采用尽可能多的安排人手，每个人都以相同的几率排到值班的可能。
5. 学习讨论平台：网上课程有许多，通过对网上课程的学习，记录下课程进度，社团人员可以更好的比较自己与别人的差距。同时附上论坛，可以方便人员讨论，学习。
6. Docker 部署：为了方便部署，采用 Docker 技术，可以使这个系统使用更加方便，持久。只需要几个命令就可以在任何一台服务器上运行。

## 5 第三章系统设计

### 5.1 系统布局

考虑到本系统的复杂性，与基于每个社团的需求不一，所以将每个系统单独出来，各个完成。如有些社团仅需要报名与值班系统，我只需要为你部署这两个系统即可，数据通过 CSV 表格形式进行人为传输。确保数据的可靠性与流动性。其次考虑到每个系统环境不一样，所以利用简单的 Docker 配置，可以一次性的安装多个系统。方便一些操作人员操作。

由于每个系统功能都有很大差别，所以系统设计每个模块都有不同的技术选型，一来，每个技术都有自己适合的领域，使开发方便又不容易出错。二来，尝试不同的技术，可以很好的察觉不同技术之间的差距，避免以后犯一些技术选型错误。三来，每个技术都可以展现自己不同时期学习的情况，也同样反应新技术更迭速度快，需要我们更快的理解新技术的诞生与发展趋势。

以下我会以技术选型的不同，分别介绍这六大系统模块。这三大技术，分别是：

1. 以 PHP 和 MySQL 为基础的 ThinkPHP3.2 版本框架（报名系统与考核系统）
2. 以 JavaScript 为基础的 Express 和 Pug 框架（群发短信平台，学习平台，值班系统）
3. 以 JavaScript 为基础的，以前后端分离为思想的 Vue 前端框架与 Koa 后端接口框架（邮件群发平台）

### 5.2 技术选型

#### 5.2.1 ThinkPHP3.2 框架

ThinkPHP 是以 PHP 为底层的框架。相较于其他 Laravel, Yii, Zend 等大型框架，ThinkPHP 框架属于轻量级框架，没有什么特殊模块要求，底层运行的内容消耗也很低，不会出现空间和内存占用的瓶颈。并且它支持 Mysql、MsSQL、PgSQL、Sqlite、Oracle、Ibase、Mongo 以及 PDO 等多种数据库和连接。对于这种一般型的项目足以。

1. 项目后端的搭建
  - 使用 PHP 语言的 ThinkPHP3.2 框架完成网站后端搭建
  - 使用 mysql 完成数据存储，通过 model 模块完成对 mysql 数据的构建使用 thinkphp 模板引擎完成页面创建渲染
  - 使用 ThinkPHP 的关联模型构建关系型模型
2. 项目前端搭建

- 使用 jQuery 和 Bootstrap 完成网站前端 JS 脚本和样式处理
- 使用 jQuery.min.js 完成对账号以及选项的判断
- 前后端的数据请求交互通过 Ajax 完成

5.2.1.1 报名管理系统

设计

项目相关设计 UI 图如下所示



Figure 3:

图 4-1 报名首页

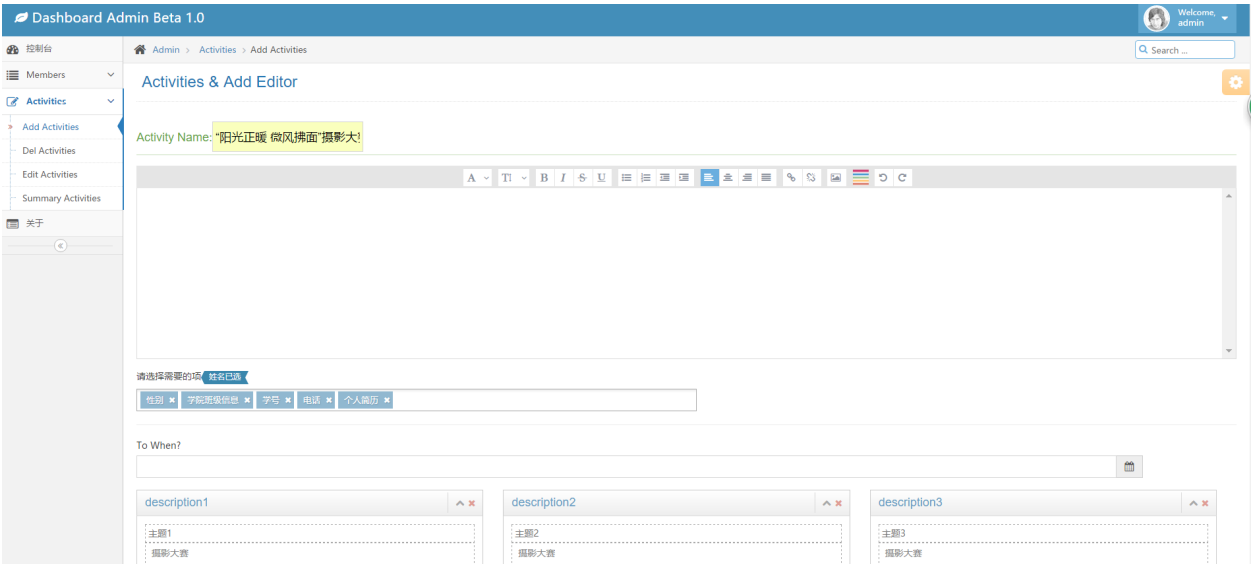


Figure 4:

图 4-2 后台管理页

图 4-3 报名页





Figure 5:

## 详细功能

本项目主要有活动活动的创建与 excel 导出功能，其次有对活动时间的控制，可以对活动进行修改，富文本的编辑与操作。

### 5.2.1.2 考核系统

#### 设计

项目相关设计 UI 图如下所示



Figure 6:

图 4-4 项目首页

图 4-5 选择考试页



Figure 7:

## 详细功能

本项目主要由试卷 exam 和文章 article 两大模型

- 其中具有重要特色的功能是对试卷的添加与编辑和批改等功能
- 其次在克服试卷的模型上我们做了很多尝试,最后用了稳定而不易出错的- thinkphp 自带关联模型
- 对用户的考试成绩进行排序 rank (可以比较出学员的优异性)
- 对考试时间的设定与修改
- 还有对大量用户数据的批量处理
- 对用户的权限处理

## 5.2.2 Express 与 Pug 框架

### 1. 项目后端的搭建

- 使用 NodeJs 的 express 框架完成网站后端搭建
- 使用 mongodb 完成数据存储,通过 mongoose 模块完成对 mongodb 数据的构建使用 pug 模板引擎完成页面创建渲染
- 使用 Moment.js 格式化电影存储时间
- 利用 alibaba.aliqin.fc.sms.num.send (短信发送) 收费 API 作为发短信支持

### 2. 项目前端搭建:

- 使用 jQuery 和 Bootstrap 完成网站前端 JS 脚本和样式处理
- 使用 jQuery.min.js 完成对账号以及选项的判断
- 前后端的数据请求交互通过 Ajax 完成
- 前端的页面渲染通过 PUG 最新插件完成
- 跨域的数据请求交互通过 Ajax 中的 jsonp 完成

### 5.2.2.1 短信群发平台

#### 设计

项目相关设计 UI 图如下所示

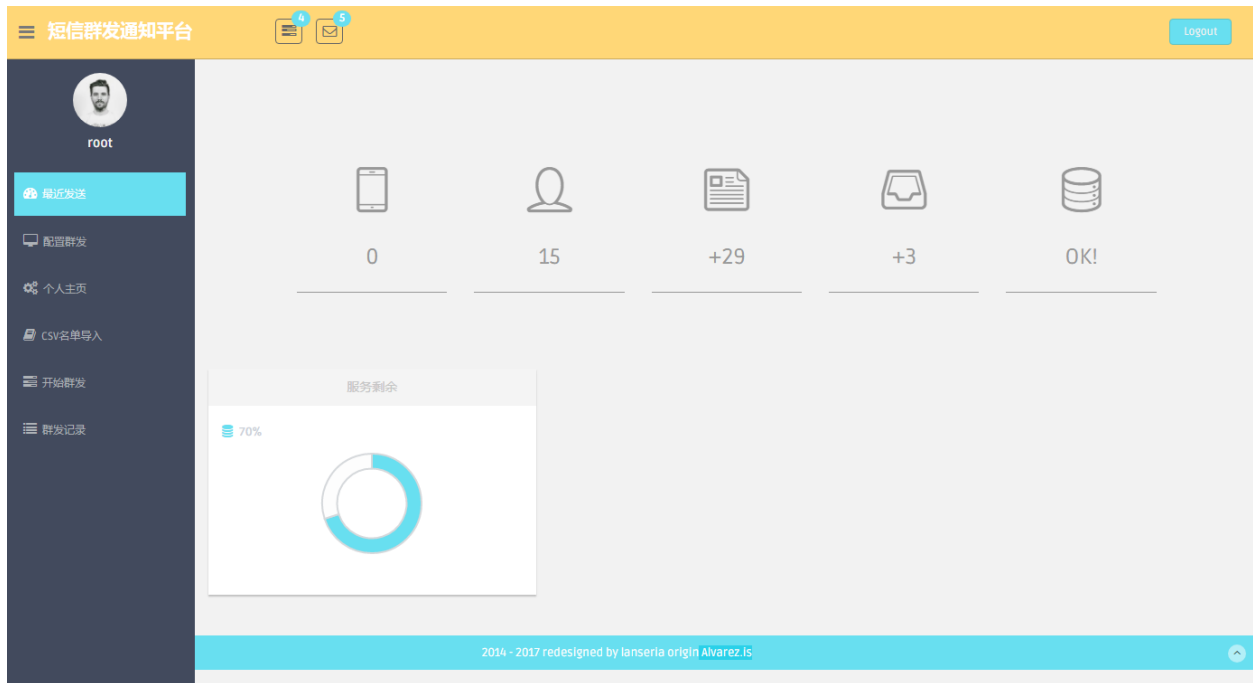


Figure 8:

图 4-6 项目首页

图 4-7 模板信息填写页

图 4-8 信息群发页

#### 详细功能

本项目主要由 CSV 名单导入和短信群发 smsMass 发两大功能

- 其中具有重要特色的功能是对权限的控制上附加了对申请 key 的操作
- 其次在短信模板上可以自己相应的信息，进行合理的增删改查与默认的功能
- 对短信群发的信息有日志的记录 log
- 对用户的权限处理

#### 5.2.2.2 排值班系统

##### 设计

项目相关设计 UI 图如下所示

图 4-9 首页

#### 详细功能

排值班系统是一套集成 C/C++ 暴力算法排序的，集成 xlsx 的导入与导出制作的一套系统。通过人编写的算法，对成员的值班表进行进行智能的分析，以不重复安排一个人的前提下，尽量将每个成员分配上去，以保证公平，公正。但是最主要的是减少人工排课的工作量，方便管理员的导入导出与使用。

#### 5.2.2.3 学习平台

##### 设计

项目相关设计 UI 图如下所示

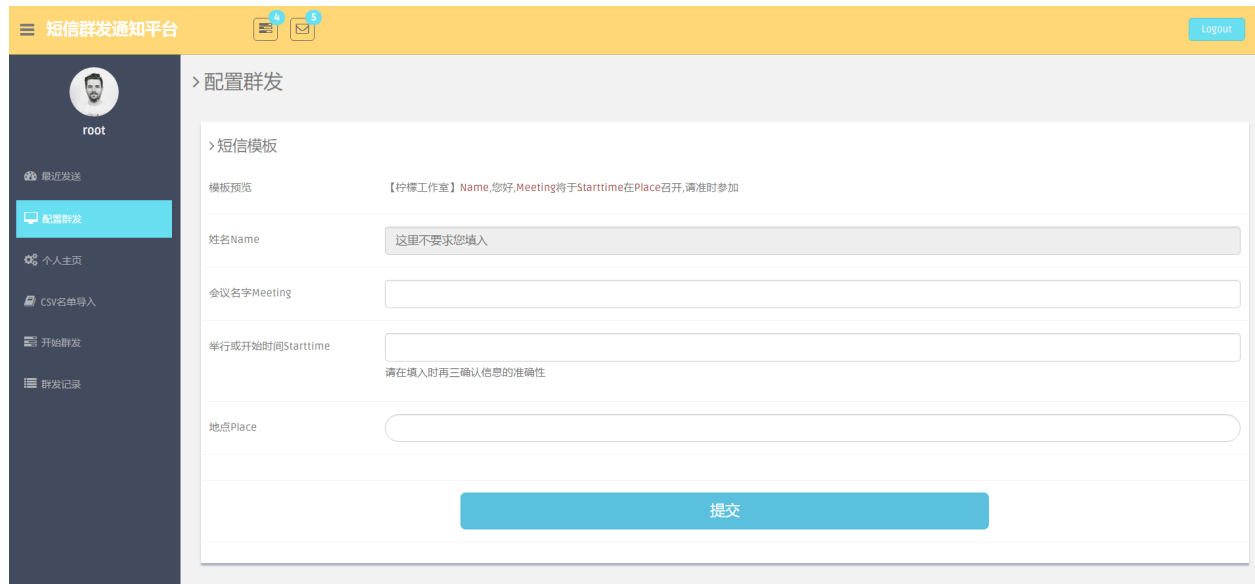


Figure 9:

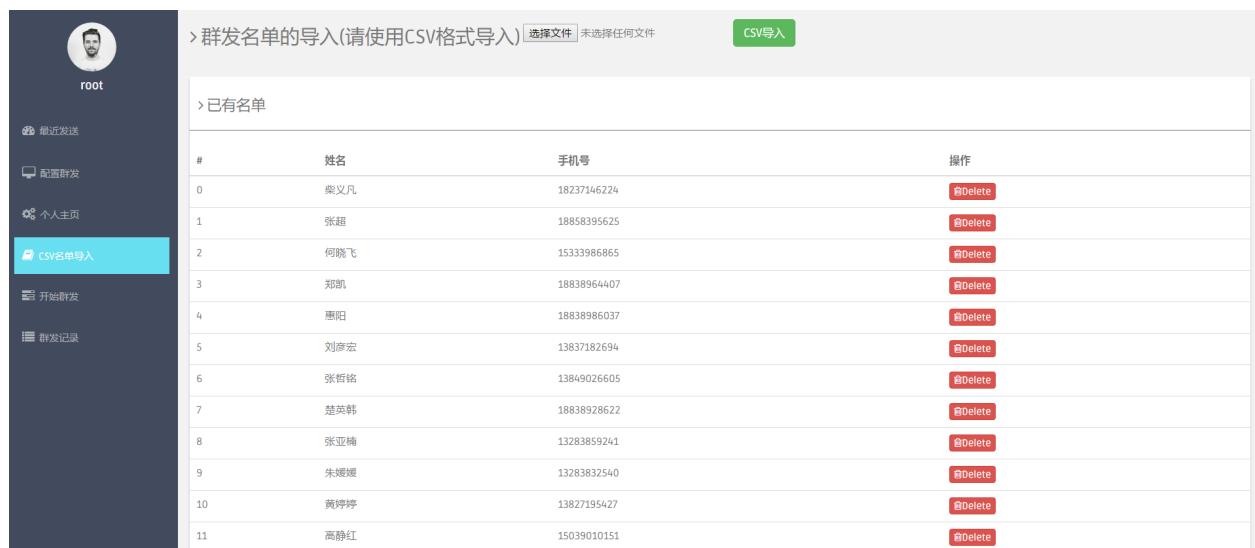


Figure 10:

提交课表(首先下载模板文件 [下载](#) 将你的有课信息填完之后,再上传到这,并填上你的信息)

各部无课表统计时间表

大一:

网络部: 周二 22:00—周三 12:30

动漫部: 周三 13:00—周三 22:00

技术部: 周四 8:00—周四 12:30

行政部: 周四 14:00—周四 16:00

项目部: 周四 16:00—周四 18:00

大二:

全体: 周五 8:00—周五 14:00

注意

请严格按照时间表提交课表

有课填1	星期一	星期二	星期三	星期四	星期五
第一大节	0	0	0	0	0
第二大节	0	0	0	0	0
中午	0	0	0	0	0
第三大节	0	0	0	0	0
第四大节	0	0	0	0	0
晚上	0	0	0	0	0

XLS文件  No file selected.

你的姓名

你的学号

Figure 11:

图 4-10 课程页

图 4-11 手记页

详细功能

本项目由学习进度 course 和文章发表 article 两大功能。

- 其中具有重要特色的功能是慕课网信息的爬取与使用 spider，利用 superagent 插件。
- 其次具有简单的用户登录和注册 user，用户的头像上传
- 对用户的学习进度进行排序 rank（可以比较出学员的积极性）
- 对课程 course 的搜索 search
- 还有对每个列表页面进行分页 page 处理
- 访客次数统计 pv

5.2.3 Vue 与 Koa 前后端分离

5.2.3.1 邮件发送平台

设计

项目相关设计 UI 图如下所示

图 4-10 发送页

详细功能

本项目利用 nodemailer 和 QQ 邮箱的 STMP 利用，加上独特的域名配置，可以实现简单的 HTML 格式邮件发送。



搜索

0%

0% 当前进度

更新课程进度

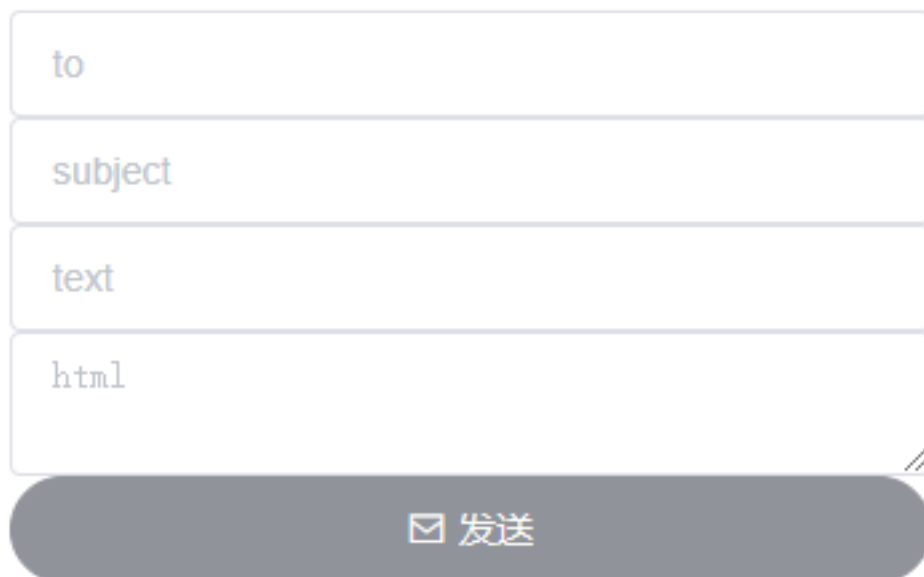
1-1课程介绍(03:05)开始学习

2-1声音的导入设置和音频管理器(06:18)开始学习

Figure 12:



Figure 13:



to

subject

text

html

发送

Figure 14:

## 6 第四章系统实现

## 7 第五章致谢

### 7.1 感谢指导老师

本系统虽然有多部分构成，但是有些系统，在老师的指导下，我才得以完成。老师提示的建议以及给与学生的帮助，更好的帮助我在系统的测试中没有困扰。老师的每个建议和意见都对我启发很大。在完成毕业设计和毕业论文这几个月的时间里，从老师的身上，我学到了很多做事的方法，受益匪浅。

### 7.2 感谢成员

因为整个系统很庞大，报名系统，考核系统都需要大量的人员测试，所以成员们都成了测试员，帮助我去测试系统的 BUG 并且修复它。还有就是我的室友，帮助我完成了用 C 语言完成了排值班的暴力排序算法，我得以将它用在了我的应用上。最后还是感谢我加入的社团，让我的系统得以在社团中有小部分应用。

### 7.3 感谢开源社区

本系统的所有产品，均基于开源技术进行开发。如果没有开源社区提供如此优秀的开源技术，恐怕整个互联网都不会有今天的繁荣昌盛。所以在此感谢开源社区提供如此优秀便利的开源技术！如果有机会，也希望各路开发者对开源社区进行诸如金钱或代码的回馈，以支持开源社区的继续繁荣。

### 7.4 感谢互联网

感谢互联网让知识的获取成本大大降低，这使得有志之士能快速验证自己的想法，并付诸实践。只有越来越多好的产品出现，才能构建更好的互联网生态。欢迎加入互联网创业领域，我们共同进步！

## 8 第六章参考文献

- Vue.js 官方教程 [EB/OL].[2018-04-06]: <http://cn.vuejs.org/guide>
- 阮一峰-前端开发的历史和趋势 [EB/OL].[2017-05-26]: <https://github.com/ruanyf/jstraining/blob/master/docs/history.md>
- Docker: a Software as a Service, Operating System-Level Virtualization Framework[EB/OL].[2014-07-21]: [http://journal.code4lib.org/articles/9669?utm\\_source=feedburner&utm\\_medium=feed&utm\\_campaign=Feed%3A+c4lj+](http://journal.code4lib.org/articles/9669?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+c4lj+)
- 阮一峰-Docker 入门教程 [EB/OL].[2018-02-09]: <http://www.ruanyifeng.com/blog/2018/02/docker-tutorial.html>
- ThinkPHP3.2 完全开发手册 [EB/OL].[2013-01-01]: [http://document.thinkphp.cn/manual\\_3\\_2.html#environment](http://document.thinkphp.cn/manual_3_2.html#environment)

## 9 第七章附录

### 9.1 成品 GitHub 仓库展示

- 报名管理系统: <https://github.com/Lanseria/signinsys-php>
- 考核系统: <https://github.com/Lanseria/exam-sys>
- 短信群发平台: <https://github.com/Lanseria/sms-mass-platform>
- 社团排值班工具及系统: <https://github.com/Lanseria/arrageclasssys>
- 邮件群发系统: <https://github.com/Lanseria/mail-system>
- 学习进度平台: <https://github.com/Lanseria/learn-site>

### 9.2 名词解析和相关资源

#### 9.2.1 概念

- MVVM: <http://baike.baidu.com/view/3507915.htm>

#### 9.2.2 Docker

- Docker Documentation: <https://docs.docker.com/>
- What is Docker: <https://www.docker.com/what-docker>

#### 9.2.3 JavaScript 框架

- Angular.js: <https://angular.io/>
- React: <https://reactjs.org/>
- Vue.js: <https://cn.vuejs.org/>
- Node.js: <https://nodejs.org/en/>
- Express.js: <http://expressjs.com/>

#### 9.2.4 JavaScript 规范

- ECMAScript: <https://zh.wikipedia.org/zh-cn/ECMAScript>
- ESLint: <https://eslint.org/>

#### 9.2.5 工具

- Gulp: <https://www.gulpjs.com.cn/>
- Webpack: <https://webpack.js.org/>



### 9.2.6 平台

- 阿里大于: <https://dayu.aliyun.com/>