# Week02\_workdone

修复GitHub分支无法merge问题。

给Unity项目添加gitignore，忽略Unity VS项目的build和library等文件，减少GitHub项目体积。

撰写第一轮迭代评估报告，通过第一轮迭代评审。

撰写第二轮迭代计划和第二轮评估报告。

制作可拖拽的地图，上面有控制器和传感器，有一定的交互效果，并添加到原有的GUI中。可以通过后端的数据在地图上绘制控制器和传感器，删除单个传感器/控制器和切换地图。

查找和尝试Unity中实时折线图和热力图的组件。

实现完整的登录页面、注册页面、用户信息查看及修改页面（Web + Android APP），进行前后端整合，实现跨域访问。

对输入进行格式检查和与后端数据库对接进行查重检查，并提示用户检查结果。

加密用户密码后再发送给后端，存储进数据库。

建立自动发送邮箱验证邮件的机制。

建立防止非幂等HTTP操作（如POST）重复进行的机制。

由于HTTP协议基于不安全的TCP/IP协议，在后端接口前通过Spring Security建立认证层，加强连接的安全性，阻止非法访问。