摘要

师生交流在整个校园，甚至整个教学过程中时不可或缺的一环。通过师生之间的交流，教师能够很明确的了解到当前的教学质量以及存在的问题。当然，交流是相互的，单方面的依靠教师去主动与学生谈话是不够的，而且得到的信息也不一定能反应整体的情况，所以师生之间的交流还需要调动学生的主动性。近些年来，互联网的迅速发展极大地推动了教育事业的发展，许多面向教育教学领域的平台应运而生。他们以其和谐，轻松的氛围吸引了无数学生用户。针对这些特点，同时也是为紧跟时代发展的潮流，搭建一个在线师生交流平台是一件有意义，有价值的事情。本文将以此为背景，搭建基于web的一个师生交流平台作业管理系统。

本系统采用B/S架构，结合MVC框架，前端主要运用JSP，HTML5，CSS3和JavaScript作为技术支撑，并结合的前端开发框架：bootstrapt和easyui，使系统界面更友好，更简洁。后端方面，参考使用人数的要求，采用MySQL数据库并结合了DHCP数据库连接池技术；而服务器方面，考虑到开发的现实情况，采用的是tomcat--Apache的一个开源服务器；整个服务器后台通过Java实现。为了满足快速开发的要求，整个系统将在整合了struts2+spring+mybatis三个轻量级框架的基础上进行开发，并使用maven对开发所需的依赖包管理。整个系统分为前台学生端，后台教师端和管理员端三部分。前台供学生使用，主要功能有：用户登录，修改个人信息，上交作业，查看作业批改结果，下载批改后的作业；后台根据使用角色的不同分为两个部分，教师端主要功能有：用户登录，修改个人信息，布置作业，查看并下载作业，批改并上传附件；而管理员端，则主要负责：学生管理，教师管理，班级管理，课程管理。整个系统以社交化的风格，贴近学生生活，界面简洁友好，在相应的区域均有与之对应的提示信息。

本文首先将简单的介绍就本课题相关的背景，意义以及内容进行说明，接着对系统进行需求分析，梳理各个角色的关系，得到所需的角色用例图。然后着重阐述数据库设计、功能模块划分与详细。最后将简单的介绍系统的测试结果。

关键字：作业管理；B/S架构；JSP；MySQL数据库

1前言

* 1. 背景

众所周知，随着计算机与互联网技术的飞速发展，人类已经步入了一个信息全球化的互联网时代。互联网时代的到来不光为人们提供了无数的便利，也正影响着各行各业的发展方向，2015年3月5日，李克强总理提出的“互联网+”行动计划，正是互联网时代在我国的一次集中体现。而网络信息技术的发展，离不开科学教育行业的支持，因此在被影响的各个行业中以教育行业最为显著。因为信息时代的来临，几乎各个学校都搭建起属于自己的平台用以教学和交流。但是这些平台都只是局限于学生被动的接收信息，导致学生的主动性并不高，反响也并不是特别好。而且作为教育的两大主体的教师与学生的交流方式还依旧停留在传统的交流方式上。因此搭建一个以相互交流为目的的平台显得尤为重要。

* 1. 意义、目的

通过分析当西的师生交流方式不难看出，目前师生之间的交流仍旧停留在传统的方式上。但随着时代的发展，传统方式的不足也越来越明显，举例来说：首当其冲的是人力，物力，时间的资源浪费严重；其二，部分学生的情况并不能体现整体情况，传统的师生交流方式收益并不大；其三，间接的消息传递，并不能很好的，很完整的完成信息传递。所以建立一个两好的师生交流平台，不仅能在一定程度上提高教学质量，并且还能够融洽师生关系，所以这一研究不仅是信息化教学环境的中的一个重要环节，而且还应当将这以课题研究作为学校的重要基础设施来建设，这也有利于素质教育的实施。

* 1. 内容、指导思想

师生交流平台作业管理系统是一个以师生作业交流为核心，具有社交化风格的系统，本书介绍的是一个基于B/S架构（Browser/Server，浏览器/服务器）的，师生交流平台下的作业管理系统的研究与实现过程。说明书将从开发环境和开发工具谈起，对使用到的各类开发技术，框架，组件以及方法做简要的介绍，介绍mysql数据库的实现、JSP实现动态网页以及为嫁接系统等做的一系列措施。最后将详细介绍如何开发一个基于web的“作业管理系统”的全部过程。

* 1. 结构安排

第一章是前言部分，主要介绍本书的背景，目的与意义和系统开发的核心思想与内容。

第二章是开发环境、开发工具以及相关技术的概述，介绍了开发系统的环境要求，开发工具myeclipse的使用，使用HTML5+CSS3和JSP混合的的动态页面开发，struts2、spring、mybatis的在开发中的使用，使用tomcat服务器进行系统的部署与测试，系统在开发过程中使用的mysql数据库以及DHCP数据库连接池技术。

第三章是针对师生交流平台作业管理系统的需求分析以及数据库模型设计，包括需求和性能的分析，针对需求设计与之对应的角色用例，并梳理角色间的关系。

第四章是系统的概要设计，主要包括对系统的功能模块的划分，结合角色用例以及角色用例间的关系进行数据库的概念设计和逻辑设计。

第五章是西永的详细设计和具体实现，包括系统的界面设计，各功能模块的介绍，设计思路以及核心代码展示等。

第六章是系统的测试与展示，主要是根据系统需求逐步进行功能测试，并截图进行解说。

最后参考文献和致谢

* 1. 小结