四川师范大学

计算机科学与技术专业

Javaweb实训报告

**课程名称：**  Javaweb

**实践题目**： 网上订餐系统

**专业班级：** 计算机科学与技术 2014级2班

**姓 名：** 杨琼海

**学 号：** 2014110251

**指导教师:** 骆昊

**起止日期:**  2017-6-7至2017-6-25

1. **项目背景**

Javaweb在信息技术时代得到广泛应用，几乎所有的网页制作都必不可少使用web，可以说web已经融入到每个人的生活中。

实训主要是锻炼学生的操作能力，把学习的理论知识运用于实践当中，并且让学生检验书本上理论的正确性，有利于融会贯通。同时，也能开拓视野，完善学生的知识结构，达到锻炼能力的目的。实训是为了让学生对专业知识形成一个客观，理性的认识，从而不与社会现实相脱节。并且通过对实际开发的模拟训练,让学生把学到的知识点付诸实战,这样可以让学生最大程度的体验实际开发的流程,完成理论到认知的全过程。

我们团队在实训中注重对理论知识的运用，在讲师讲解的内容的基础上，进一步加深难度，设计了网上订餐系统。

餐饮行业在进行着日新月异的发展，餐厅除了要保证自身的产品质量和服务水平外，品牌的宣传和经营方式的创新也显得越来越重要，这其中高科技信息技术对餐饮的影响更是无处不在。

移动互联网无时不刻不在改变着我们的生活，消费者已经逐渐习惯用手机找美食、找餐厅，网上排队，网上订餐逐渐成为一种新的生活方式，而经营者也更喜欢用手机来处理业务。

1. **需求分析**

**（一）业务描述**

消费者已经逐渐习惯用手机找美食、找餐厅，网上排队，网上订餐逐渐成为一种新的生活方式，而经营者也更喜欢用手机来处理业务。

开发流程：需求沟通--了解使用环境，操作平台（Windows、Android、IOS），软件主要功能及需求。总结分析--会员注册，会员登录，餐厅查询，菜单展示，优惠活动，外送业务，在线订座，在线点餐，订单管理等。技术开发-- 1.原型制作---整体架构搭建，页面组成，交互流程。

1. **需求分析**

**1、功能需求**

本次实训项目为网上订餐系统。

网上订餐系统的功能有：

功能点（用户）

1. 用户登录、注册

2. 用户自服务

3. 餐品分类展示

4. 餐品查询

5. 购物车和订单

功能点（管理员）

1. 管理员登录和注销

2. 餐品信息管理

3. 单状态管理。

1. **接口需求**

本次实训项目所涉及到的接口主要为界面。打地鼠游戏的界面要求简洁美观，地鼠的出现区域能轻易的与其他部分区分开来。微信场景秀的界面则要求风格统一，界面美观，页面效果明显。

### 1.Dish接口

1.接口名称：DishDao   
2.接口功能：用于Dish在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 2.Address接口

1.接口名称：AddressDao   
2.接口功能：用于Address在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 3. AdmUser接口

1.接口名称：AdmUserDao   
2.接口功能：用于AdmUser在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 4. Status接口

1.接口名称：StatusDao   
2.接口功能：用于Status在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 5. Cart接口

1.接口名称：CartDao   
2.接口功能：用于Cart在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 6. Collection接口

1.接口名称：CollectionDao   
2.接口功能：用于Collection在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 7. Comment接口

1.接口名称：CommentDao   
2.接口功能：用于Comment在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 8. ComUser接口

1.接口名称：ComUserrDao   
2.接口功能：用于ComUser在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 9. Dishtype接口

1.接口名称：DishtypeDao   
2.接口功能：用于Dishtype在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 10. Order接口

1.接口名称：OrderDao   
2.接口功能：用于Order在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 11. Security接口

1.接口名称：SecurityDao   
2.接口功能：用于Security在数据库中的操作  
3.请求参数：空

### 12.Base接口

1.接口名称：BaseDao   
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| save | E entity | K | 保存实体 |
| delete | E entity | void | 删除实体 |
| deleteById | K id | boolean | 删除指定id编号的实体 |
| deleteById | K id，String idName | boolean | 根据实体的名字删除实体 |
| deleteByDoubleId | K id1, K id2, String idName1, String idName2 | boolean | 指定两个条件删除实体 |
| update | E entity | void | 更新实体信息 |
| findById | K id | E | 查询指定id编号的实体 |
| findAll |  | List<E> | 查询所有的实体 |
| findByKey | String keyword, String colName | List<E> | 根据指定列查找实体 |
| findByKey | int keyword, String colName | List<E> | 根据指定列查找实体 |
| findByPage | page , size int page, int size | PageModel<E> | 通过分页查找 |
| findByPage | int page, int size, String idName | PageModel<E> | 通过分页查找 |
| findByPageUser | int page, int size, int userid | PageModel<E> | 根据用户id进行分页查找 |

### 13.AddressService接口

1.接口名称：AddressService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| addAddress | Address address | boolean | 添加新地址 |
| deleAddress | int addrid | boolean | 删除指定id编号的订单 |
| deleAllAaddress | int userid | boolean | 清空当前用户的所有地址 |
| updateAddress | Address address | boolean | 修改指定id编号地址的信息 |
| getAllAddress | int userid | List<Address> |  |

### 14. AdmUserService接口

1.接口名称：AdmUserService  
2.方法名：空

### 15. CartService接口

1.接口名称：CartService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| addToCart | Cart cart | void | 添加到购物车 |
| deleteFromCart | Cart cart | boolean | 从购物车删除 |
| changeCart | Cart cart | boolean | 修改购物数据 |

### 16. CollectionService接口

1.接口名称：CollectionService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| save | Collection collection | boolean | 将实体存到收藏夹 |
| deleCollection | int addrid | boolean | 从收藏夹删除收藏信息 |
| deleAllCollection | int userid | boolean | 清空收藏夹 |

### 17. CommentService接口

1.接口名称：CommentService  
2.方法名：空

### 18. ComUserService接口

1.接口名称：ComUserService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| register | ComUser comuser | boolean | 注册 |
| publishComment | Comment comment | boolean | 发布评论 |
| editComUser | ComUser user | boolean | 修改用户信息 |

### 19. DishService接口

1.接口名称：DishService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| getDishesByPage | int page, int size | PageModel<Dish> | 对商品进行分页管理 |
| publishDish | Dish dish | boolean | 发布商品 |

### 20. DishtypeService接口

1.接口名称：DishtypeService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| addToDishtype | Dishtype dishtype | void | 增加商品总类 |
| deleteFromDishtype | Dishtype dishtype | boolean | 删除商品总类 |

### 21. OrderService接口

1.接口名称：OrderService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| addToOrder | Order order | void | 添加到订单 |
| deleteFromOrder | Order order | boolean | 从订单里删除 |
| getAllOrders |  | List<Order> | 获得所有的订单 |
| getOrdersByPage | int page, int size | PageModel<Order> | 分页查看订单 |
| getOrdersByPageUser | int page, int size,int userid | PageModel<Order> | 根据用户查看订单 |

### 22. SecurityService接口

1.接口名称：SecurityService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| addToSecurity | Security security | void | 添加密保问题 |
| deleteFromSecurity | Security security | boolean | 删除密保问题 |
| changeSecurity | Security security | boolean | 修改密保问题 |
| getSecurityById | Integer id | Security | 根据id获取密保 |

### 23. UserService接口

1.接口名称：UserService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| login | String username, String password | User | 用户登录成功，返回用户对象 |
| getUserByUsername | String username | User | 取得用户名 |

### 24. StatusService接口

1.接口名称：StatusService  
2.方法名：

| **名称** | **参数** | **返回值** | **说明** |
| --- | --- | --- | --- |
| addToStatus | Status status | void | 添加订单状态 |
| deleteFromStatus | Status status | boolean | 删除订单状态 |

1. **资源需求**

本次项目所涉及到的资源主要分硬件资源、软件资源、素材资源三类。硬件资源即为我们实训期间所使用的电脑，软件资源即HBuilder、Github、Maven 、Eclipse 、Spring 、Navicat for MySQL、VNC。素材资源主要为我们项目实现过程中所使用的的图片，音乐和自己建的数据。

1. **概要设计**

**1.引言**

餐饮行业在进行着日新月异的发展，餐厅除了要保证自身的产品质量和服务水平外，品牌的宣传和经营方式的创新也显得越来越重要，这其中高科技信息技术对餐饮的影响更是无处不在。

移动互联网无时不刻不在改变着我们的生活，消费者已经逐渐习惯用手机找美食、找餐厅，网上排队，网上订餐逐渐成为一种新的生活方式，而经营者也更喜欢用手机来处理业务。

1. **系统架构**

**2.1 系统技术原则**

技术路线：HBuilder、github、Maven 、Eclipse 、spring 、Navicat for MySQL、VNC。

客户端：chrome。

**2.2 系统部署方案**

通过使用结构图来描述系统部署方案，并且描述硬件环境，以及与系统有重要关系的第三方软件产品：

客户端

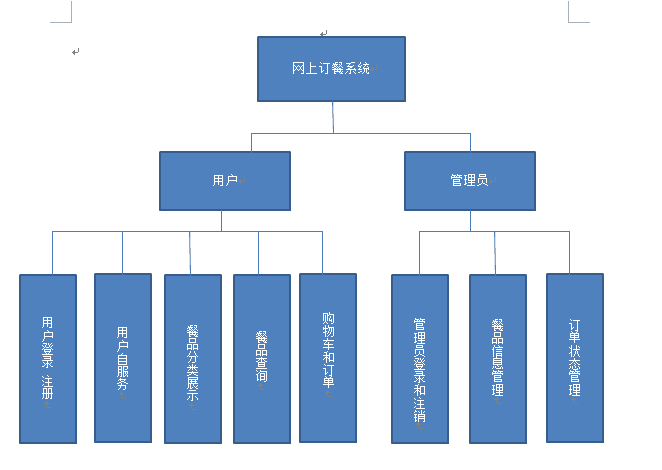
客户端

客户端

防火墙

Web服务器

**2.3 系统分解**



1. **系统设计**
   1. 普通用户

登录、注册、添加收藏、添加到购物车、下订单、修改自身数据

* 1. 管理员用户

登录、注册、后台管理订单（修改订单状态）、后台修改商品（增删改）。

1. **详细设计**
2. **普通用户**
   1. **普通用户登录**

用户进入首页后，点击头部导航栏登录按钮跳转到Login.jsp进行用户的登录操作，登录完成后回到首页，进行订餐服务。

* 1. **普通用户注册**

用户进入首页后，点击头部导航栏用户注册按钮跳转到Register.jsp页面进行用户的注册操作，成功注册后自动登录并回到首页进行订餐服务。

* 1. **普通用户收藏**

通过点击商品的收藏按钮将该商品添加到数据库的用户收藏表中，并通过用户收藏列表进行查看。

* 1. **普通用户添加购物车**

调用Controller中showCart方法，url参数为userid，将跳转到用户id为userid的用户购物车界面。用户可对购物车中餐品数量进行更改。

在用户购物车中，存在方法：

①删除

在每条购物信息中，右侧存在删除按钮，点击删除后，将调用DeleteCart方法从用户购物车中删除该条商品信息。

②继续购物

该操作将跳转到index界面继续订餐操作。

③生成订单

该操作将调用GenerateOrder生成一份用户订单保存到数据库，管理员与用户均可查询到该订单。

* 1. **普通用户查看订单**

通过进入用户订单表查看用户订单详细信息。

* 1. **普通用户查询修改个人信息**

进入用户后台进行信息的修改。

* 1. **管理员用户**

**2.1、管理员登录**

管理员通过首页头部导航栏管理员登陆按钮跳转到Login.jsp页面进行管理员的登录操作，登陆成功后，跳转到管理员后台界面，进行管理员的后台处理操作。

**2.2、管理员查看与修改订单**

进入管理员后台后，通过控制器的showOrders方法分页打印出所有的订单列表，存在一个筛选器用于分类查询不同状态下的订单。

管理员权限下对订单可执行的操作为

①接受订单

②拒绝订单

管理员课通过点击订单右侧按钮进行处理。

**2.3、管理员查看与修改商品**

进入管理员后台后，通过点击商品管理按钮后台接收到showDishes请求，可分页查看所有的商品信息。

**2.3.1** 商品信息包含商品名，商品编号，商品简介，商品价格，图片展示元素。包含两个按钮：

①编辑按钮

点击编辑按钮后，页面接受UpdateDish请求，跳转到更新页面，更新页面包含商品原始数据，除商品编号外，管理员可对其余各项进行修改。点击底部更新按钮，将提交更新。

②删除按钮

点击删除按钮后，页面接受DeleteDish请求，将删除该商品，无法恢复。

**2.3.2** 商品管理列表中，顶部导航栏存在一个新增按钮，点击该按钮，将调用AddDish方法跳转到商品增加页面。

在商品增加页面中，填写完毕，点击提交即可发布新商品。

* 1. **实训总结**

在本次实训期间，我们主要学习了关于Javaweb相关知识的实际应用。本次实训中，案例讲解中,老师带领学生编写程序,让学生了解案例需要使用的技术.并且引导学生,激发学生对编程的热爱。实战讲解中,带领学生编写实战案例,让学生学习当下开发使用的技术,让其能力达到工作级水平。让学生以组为单位体验实际开发过程,讲师帮助学生完成开发.主要培养学生的动手动脑能力,从而达到把他们培养成为一名社会的技术人才。

实训主要是锻炼学生的操作能力，把学习的理论知识运用于实践当中，并且让学生检验书本上理论的正确性，有利于融会贯通。同时，也能开拓视野，完善学生的知识结构，达到锻炼能力的目的。实训是为了让学生对专业知识形成一个客观，理性的认识，从而不与社会现实相脱节。并且通过对实际开发的模拟训练,让学生把学到的知识点付诸实战,这样可以让学生最大程度的体验实际开发的流程,完成理论到认知的全过程。

在专业知识方面，通过本次实训我学到了Javaweb开发的相关知识。而且还让我认识到了专业知识外的很多东西。

首先，团队的重要性。在项目的进行过程中，我们需要一个协作的团队，团队之间需要沟通得很到位，团队中每个人的分工以及彼此之间的合作都需要做得很好。

其次，前期准备的重要性。在项目开始之前，关于项目的需求文档、开发环境、所使用的素材等等都需要提前准备好，这会使得项目的实现更加高效。

再者，项目的实现。项目开始前，项目开发的相关文档、开发环境、所需的素材等等都需要提前确定好。在项目进行过程中，严格按照项目开发文档中的要求进行。项目最后阶段，应严格按照前期文档审查项目的实现情况。项目的总结汇报需要简洁明了，准确描述项目的功能等。