



**本科毕业设计**

题 目 短视频分享应用及后台管理系统

专 业 软件工程

作者姓名 孟贺

学 号 2016205645

单 位 计算机学院

指导教师 赵传申

**2020 年 5 月**

**教务处编**

原创性声明

本人郑重声明：所提交的学位论文是本人在导师指导下，独立进行研究取得的成果。除文中已经引用的内容外，论文中不包含其他人已经发表或撰写过的研究成果，也不包含为获得聊城大学或其他教育机构的学位证书而使用过的材料。对本文的研究作出重要贡献的个人和集体，均在文中以明确的方式表明。本人承担本声明的相应责任。

学位论文作者签名： 日期：

指 导 教 师 签 名: 日期：

**短视频分享应用及后台管理系统**

# 引言

## 1.1 开发目的和开发意义

类比传统的局限于文字图片类的社交软件，视频更加生动有趣，内容更丰富，随着4G/5G的普及也使得观看视频更加流畅方便，用户观看体验更好。同时在生活节奏不断加快的生活中，短视频不需要大量占用整段的时间，更适合碎片化的时间分布，也给紧凑的工作生活带来简短而有效的休闲放松。基于这样的原因，我希望开发并分析一个短视频应用的整个建设过程，无论是对自己的提升还是帮助别人学习，都是很有益处的。

## 1.2 本文开发内容

本文开发了一个短视频APP和它的后台管理系统，实现了视频的发布，在线观看，点赞，评论及简单的后台管理等功能。后端采用springboot ，spring security，mybatis-plus等框架实现，使用nginx和ffmpeg搭建了一个简单的流媒体服务。前端APP使用flutter实现，后端管理页面使用VUE实现。

# 2.开发语言与技术简介

## 2.1 Java简介

Java是一种基于类、面向对象的编程语言。Java的目的是让应用程序开发人员编写一次，在任何地方运行（WORA），这意味着编译过的Java代码可以在所有支持Java的平台上运行，而无需重新编译。Java应用程序通常被编译成字节码，可以在任何Java虚拟机（JVM）上运行，而不管底层的计算机架构如何。java的语法类似于C++和C++，但它们的底层设备比它们中的任何一个都要低。截至2019年，根据GitHub的说法，Java是最流行的编程语言之一，特别是用于客户机-服务器web应用程序，据报道有900万开发人员。

## 2.2 Spring 简介

IntelliJ IDEA是一个收费的一系列的开发工具之首的开发工具，不仅适用于JVM且功能强大并符合人体工程学的IDE（Integrated Development Environment），高级版本支持多种语言，更有多种强大的功能使得写代码变得更容易，例如：自动选取、导航模式、JUnit的完美支持、Debug、融合Git和SVN等的代码版本控制功能。

## 2.3 Dart和Flutter 简介

Dart是一种针对多平台应用程序客户端开发优化编程语言。它由Google开发，用于构建移动、桌面、服务器和web应用程序。Dart是面向对象、基于类、垃圾收集的语言，具有C语言风格的语法。Dart可以编译为机器语言或JavaScript。它支持接口、混合、抽象类、具体化泛型和类型推断。

Flutter是一个基于Dart、由[谷歌](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B0%B7%E6%AD%8C)开发的[开源](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%BC%80%E6%BA%90%E8%BD%AF%E4%BB%B6)移动应用软件开发工具包，用于为[Android](https://zh.wikipedia.org/wiki/Android)、[iOS](https://zh.wikipedia.org/wiki/IOS" \o "IOS)、 Windows、Mac、Linux、[Google Fuchsia](https://zh.wikipedia.org/wiki/Google_Fuchsia" \o "Google Fuchsia)开发应用。Flutter是通过组织、创建不同的组件完成[用户界面设计](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%94%A8%E6%88%B7%E7%95%8C%E9%9D%A2%E8%AE%BE%E8%AE%A1" \o "用户界面设计)的。在Flutter中，一个组件代表用户界面中[不可变](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%8D%E5%8F%AF%E8%AE%8A%E7%89%A9%E4%BB%B6" \o "不可变对象)的一部分；包括文本、多边形以及动画在内的所有图形都是用组件创建的。复杂的组件由简单的组件结合而成。Flutter的引擎主要使用[C++](https://zh.wikipedia.org/wiki/C%2B%2B" \o "C++)开发，通过Google的[Skia图形库](https://zh.wikipedia.org/wiki/Skia_Graphics_Library" \o "Skia Graphics Library)提供底层渲染支持，亦提供平台相关的[SDK](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%BD%AF%E4%BB%B6%E5%BC%80%E5%8F%91%E5%B7%A5%E5%85%B7%E5%8C%85)，例如[Android](https://zh.wikipedia.org/wiki/Android" \o "Android)和[iOS](https://zh.wikipedia.org/wiki/IOS" \o "IOS)[[8]](https://zh.wikipedia.org/wiki/Flutter#cite_note-:0-8)。Flutter引擎是用于托管Flutter应用的可移植的运行环境。它实现了Flutter的核心库，包括动画和图形、文件和网络I/O、可访问性支持、插件架构以及Dart运行环境和编译工具链。

## 2.4 HLS和Ffmpeg 简介

HTTP Live Streaming（缩写是HLS）是由[苹果公司](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%8B%B9%E6%9E%9C%E5%85%AC%E5%8F%B8" \o "苹果公司)提出基于[HTTP](https://zh.wikipedia.org/wiki/HTTP)的[流媒体](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%B5%81%E5%AA%92%E4%BD%93" \o "流媒体)[网络传输协议](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BD%91%E7%BB%9C%E4%BC%A0%E8%BE%93%E5%8D%8F%E8%AE%AE)。它的工作原理是把整个流分成一个个小的基于HTTP的文件来下载，每次只下载一些。当媒体流正在播放时，客户端可以选择从许多不同的备用源中以不同的速率下载同样的资源，允许流媒体会话适应不同的数据速率。在开始一个流媒体会话时，客户端会下载一个包含元数据的[extended M3U (m3u8)](https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=Extended_M3U&action=edit&redlink=1" \o "Extended M3U（页面不存在）) [playlist](https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=Playlist&action=edit&redlink=1)文件，用于寻找可用的媒体流。

FFmpeg是一个免费的开放源代码项目，包含用于处理视频，音频以及其他多媒体文件和流的库和软件。 FFmpeg专门用于基于命令行的视频和音频文件处理，并且广泛用于格式转码，基本编辑（修剪和串联），视频缩放，视频后期制作效果。

# 3、应用分析和设计

## 3.1应用需求分析

### 3.1.1 视频创作

用户可以从相册中选择一个或从相机拍摄一个视频，选择视频的一帧作为视频的封面，用户可以为视频推荐一个标题。为了节省用户的流量，提供一个是否压缩视频选项，用户可选择是否压缩视频后再上传。

3.1.2 视频观看

APP提供一个推荐的视频列表，用户可以随意选择观看，除了视频本身，APP也应该展现出该视频的评论和视频的点赞数，因此用户也能对视频进行评论和点赞这两种操作。

3.1.3 用户信息查看

用户应该能够在APP中查看自己或其他用户的个人信息和该用户发布的内容，用户能够通过该页选择该用户的任意视频进行观看。

3.1.4 关注

用户应该能够关注除了自己之外的任意用户，用户也能够查看到自己已关注的用户列表，进行取关操作。同样用户也应该能够看到关注自己的人。

# 4、系统详细设计与功能实现

## 4.1数据库设计