

Team 名称查询 Server 项目文档

负责队伍：Team 6

项目版本：3.0

功能说明

作为 Server 接受 Team 的名称，对数据文件进行查询，返回查到的该 Team 所有成员的姓名。

依赖

- 配置管理（CM）
- 告警管理（FM）
- 性能管理（PM）
- 许可证（License）

使用

导入数据

本程序使用单文件存储数据，包括队员名称及其所属队伍。

在程序根目录 / 创建 `settings.txt`，是为程序默认保存数据的位置。

对于一个队员的数据，格式规定为：

- 队员名称：**MemberName_*N*=Name**

N 为该队员ID, *Name*为名字（由于编码问题，中文需使用Unicode）

- 队员所属团队：**MemberTeam*N*=Team_ID**

N 表示该队员 ID，*Team_ID*为其所属队伍 ID

例如：

```
MemberName_1=\u5434\u9038\u83f2
Member_Team_1=1
```

表示吴逸菲的 ID 为 1，她所属的Team 的编号为 1。

在[这里](#)可以看到一个完整的例子。

用户查询

- **Socket** 监听端口： 3999
- 查询：
 - 输入 **Team** 名称（任意**String**）
 - 如果 **License** 过期， 将收到 **FM** 警告：

```
Reject due to license expiration
```

- 如果 **License** 正常， 并查到输入的结果， 则可得到返回：

```
Members: Members name
```

- 如果查询不到结果， 则返回：

```
Group GroupName not found
```

性能管理

本项目使用 **PM** 组件进行性能管理， 统计的范围包括：

- 接收信息数 `ReceivedMessages`
- 接受请求数 `AcceptedRequests`
- 拒绝请求数 `RejectedRequests`
- 回复信息数 `ResponseMessages`

此统计仅在有请求的时候才会触发， 统计的时间粒度为**1**分钟， 每分钟完成统计后生成日志文件， 存储地址为项目根目录， 文件格式是：**YYYY-MM-DD_HH-MM.log**

相较上一版本的改变

连接

这一版本的 **Server** 复用了上一版本的大部分代码， 主要的区别在于： 上一版本的 **Server** 在每一次查询之后会自动断开连接， 而这一版本会保持连接， 直到 **Client** 断开连接为止。

编码

解决了远程传输中文会乱码的问题。