

# Team 名称查询 Server 项目文档

负责队伍：Team 6

项目版本：2.0

## 功能说明

作为 Server 接收某同学姓名，对数据文件进行查询，返回查到的他所属 Team 的名称。

## 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：`MemberTeamN=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：
  - 输入学生姓名（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：

Your team name is N

- 如果查询不到结果，则返回：

Member Name 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