

BaseData 与 qt 相关说明

作者—钟闰鑫

BaseData 设计方面

BaseData 主要作用为存取不同类型的数据，经过对于各个网站的数据类型的观察，以及结合爬虫类所能爬下来的数据类型，选择以 `std::string` 进行数据存储，以 `vector` 进行包装

对于每一个属性(例如:电影名)，派生类的 `vector` 里的每一个字符串都是属性的一个例子(常用名，别名)，这样能够尽可能多的储存数据，且 `vector` 是作为基类成员，且派生类进行了输入数据 `setData` 函数的重写，便于爬虫策略在调用并输入数据时能够直接以基类指针写入数据，减少代码

与 BaseData 相匹配发挥作用的是 Format 相关(即各种格式，主要为输出输入格式，包括标准输入输出和评分的输入输出)，输入输出的格式采用了策略模式，当爬虫提取数据时，可以根据爬取到不同的数据的格式选择不同的输入格式类，从而达到方便爬虫类提取信息的作用，同时便于扩展，当选择新的网站进行爬取时，将可以根据这个网站的数据格式的特点和爬取内容的特点，派生一个新的输入输出类，即可完成对于新网站的输入与输出

qt 设计方面

qt 方面主要以“界面”为中心进行设计，Level 类即“界面”，在 qt 上看到的所有内容都为一个界面所能呈现的。以这样的思路，便可以将界面分为 初始界面(LevelMain)，排行榜界面(LevelRank)，搜索界面(LevelSearch)，电影界面(Movie)，人物界面(Person)，电视剧界面(TV)，这样进行区分，与大多数网站的呈现方式是匹配的，能够较大程度的利用 网站上的数据，同时便于扩展，若要进行新的信息收集的开发，例如开发对于动漫的信息收集，在 qt 界面上就只需对于界面的派生，修改接口即可

对于主界面(MainWindow)，为了利用这样的层次划分，以一个 `vector` 来储存所有的界面(level 指针)，这样自然地可以完成了界面的前进和返回功能，即通过 `vector` 的 `pop` 和 `push`，结合界面的呈现(`show`)和消失(`hide`)来隐藏除了最上层界面的其他界面(这很类似栈结构，只显示最上层的界面)，做到界面访问纪录保持和返回上级界面的功能。除此之外，采用单例模式设计了一个配置类 `Config` 用于结合主界面的信息和各个层次(界面)之间的通信