

内容建模

杨锐捷

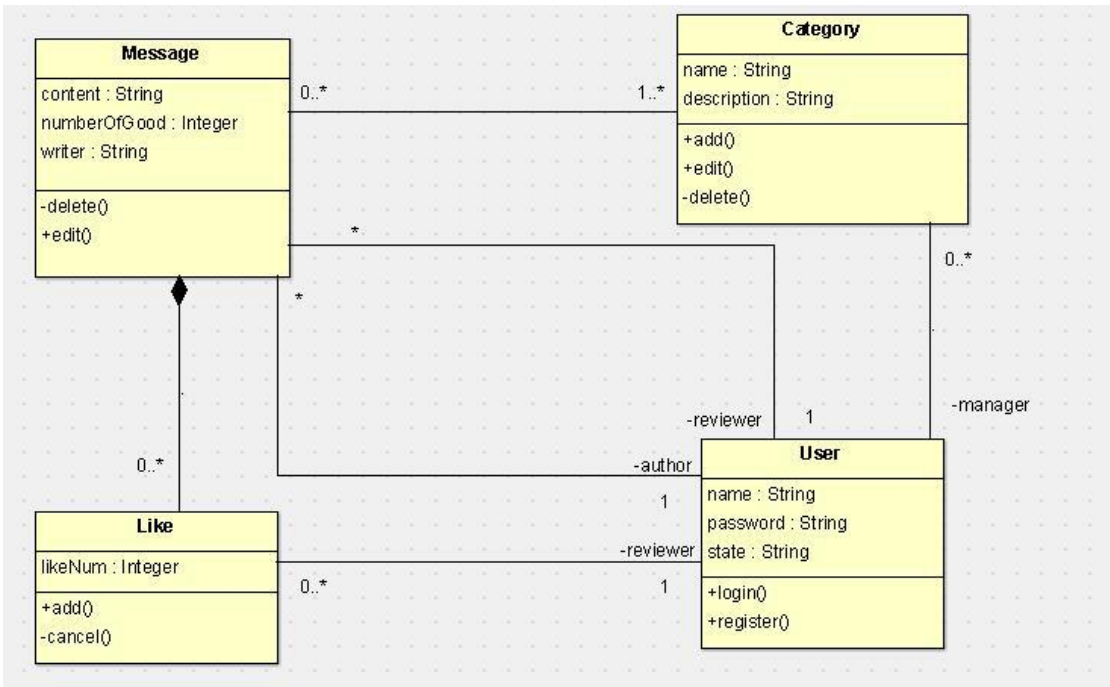
一、内容的结构方面

这里使用类图来展示。该 Web 应用的结构实际上十分简单，如图所示：一条发布的消息所属于一个类别，而这条消息同时具有一个“赞”的类，可以依此实现点赞功能。（每条消息的赞数不相同）

对用户而言，登录此系统时有四种操作可选：

- （1）编辑类别；
- （2）编写或修改、删除消息；
- （3）给消息点赞；
- （4）浏览所有消息。

而这四种操作并不是所有类型的用户都可以使用，要依据用户的 state 决定。比如，只有 manager 可以修改类别的相关信息，因为这项操作十分危险，错误的修改可能使大量之前发出的消息丢失。

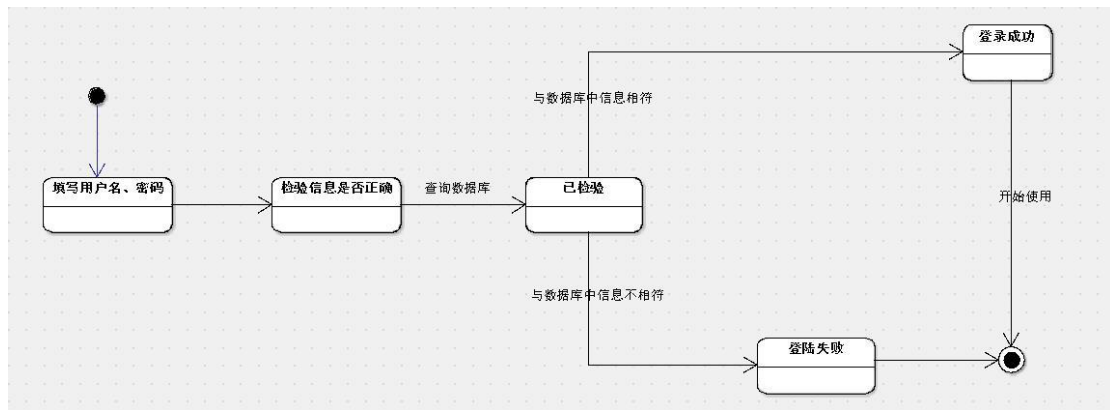


内容结构：类图

二、内容的行为方面

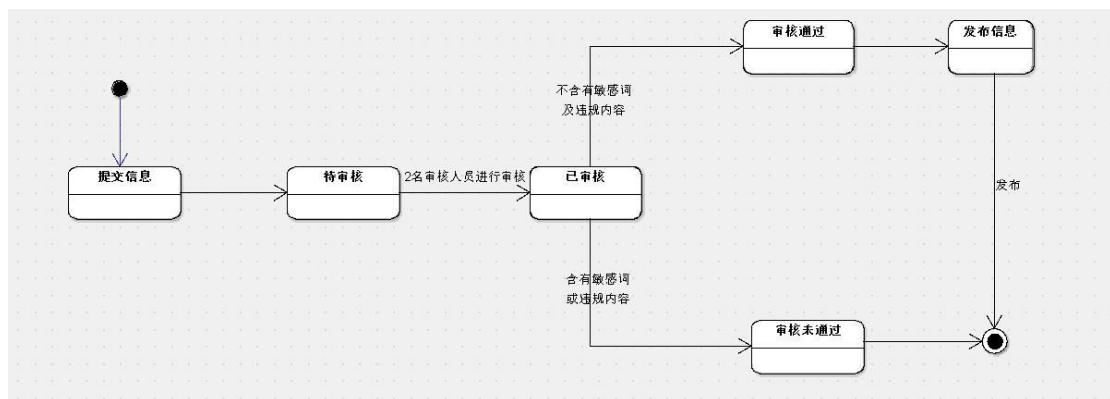
该 Web 应用主要有两个逻辑较为繁琐的行为，一个是登录，一个是发布消息。下面使用状态图来描述这两种行为。首先是登陆。

我们可以很明显地看到，该项行为与数据库有关。



内容行为 1——登录：状态图

然后就是发布消息，该流程较为繁琐，需要审核用户所发布的信息是否符合相关规定。我们需要两名审核人员对其进行人工审核。



内容行为 2——发布消息：状态图