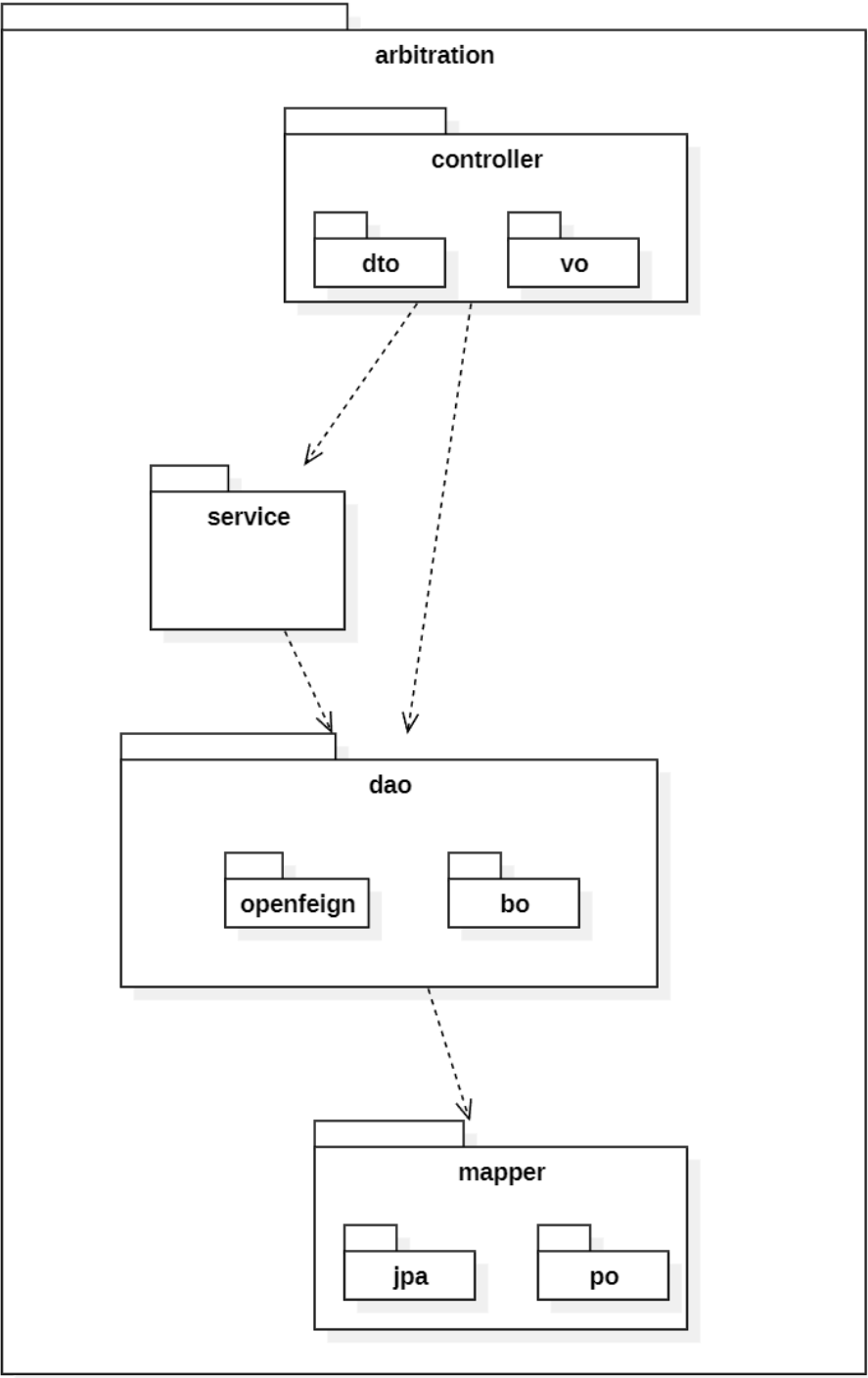


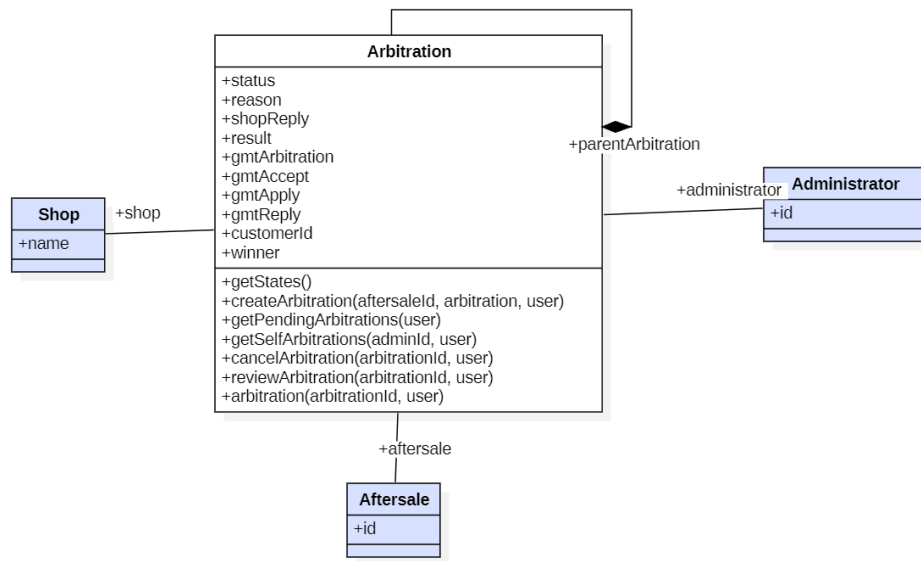
仲裁模块详细设计

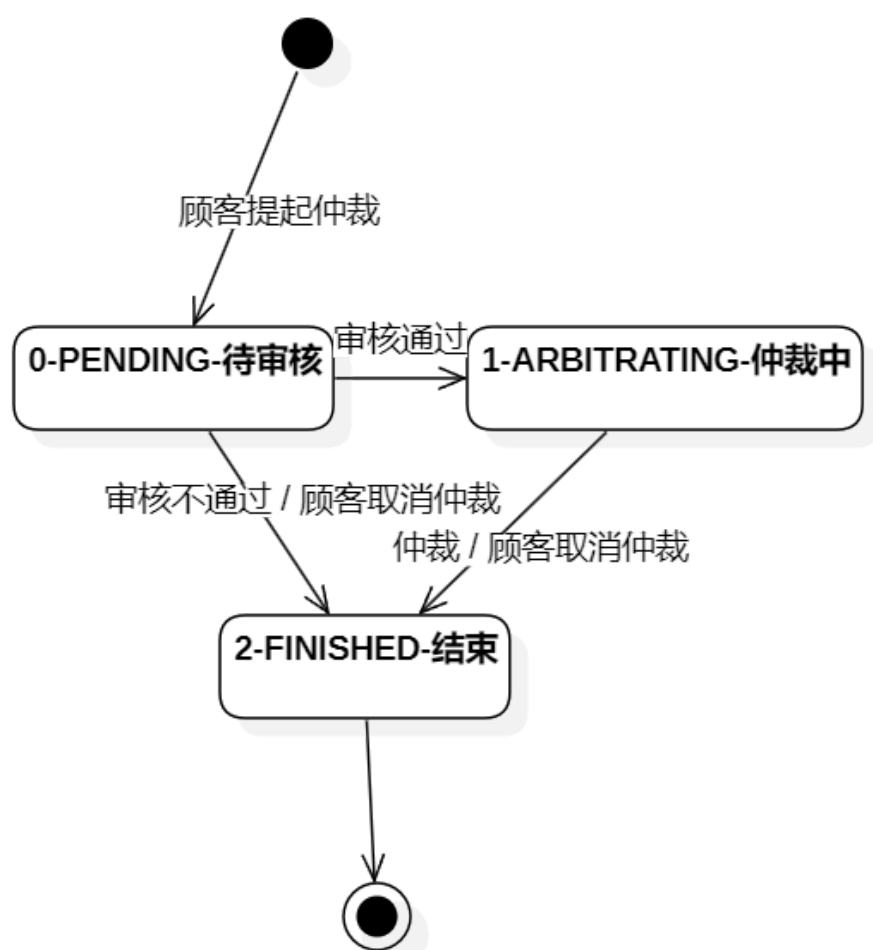
1. 静态模型设计

1.1 包结构



1.2 对象模型

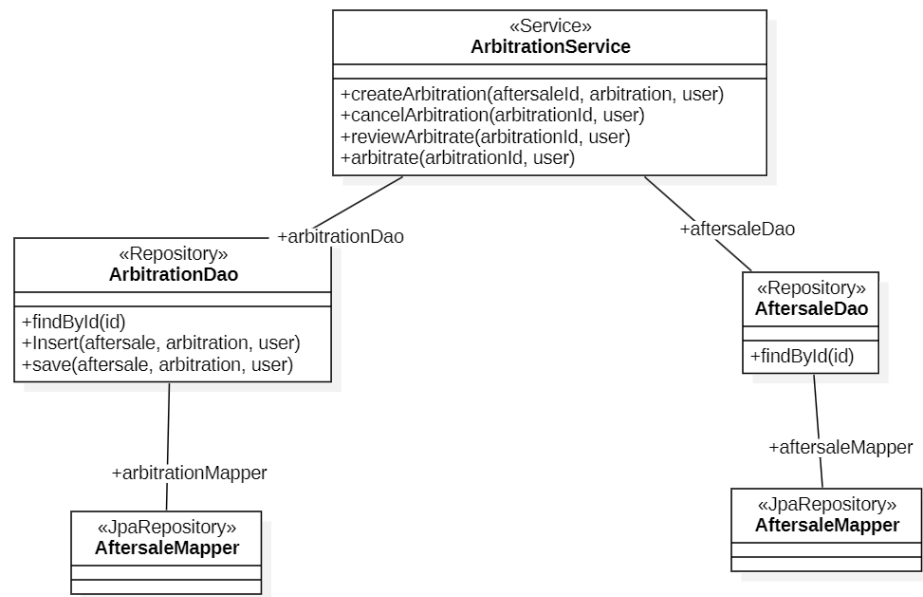




1.3 数据库设计

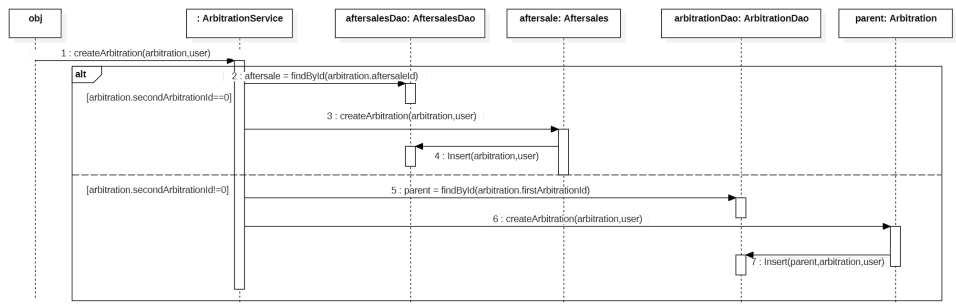


1.4 静态模型



2.动态模型设计

2-1创建仲裁单

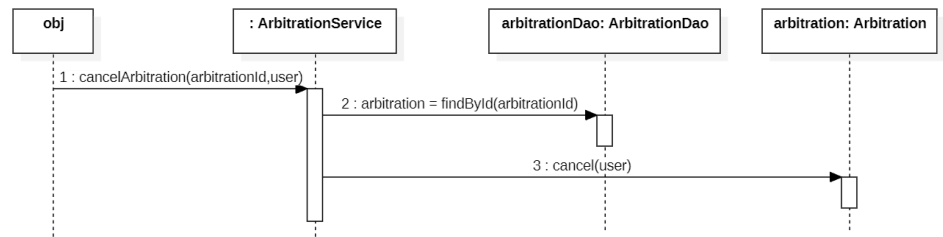


1：传入的arbitration是一个信息对象，含有firstArbitrationId和secondArbitrationId。

3：使用了创建者的设计方法。一个售后单对象包含一个仲裁对象，业务为已完成的售后单才能进行仲裁。将创建第一次仲裁对象的职责分配给了售后对象。

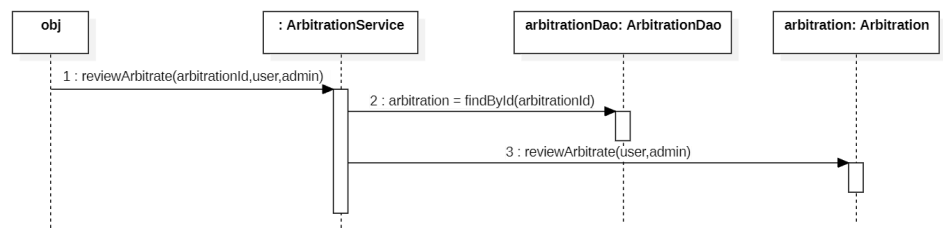
6：使用了创建者的设计方法。一个第一次仲裁单对象包含一个第二次仲裁对象，业务为已完成的第一次仲裁单才能进行第二次仲裁。将创建第二次仲裁单对象的职责分配给了第一次仲裁单对象。

2-2取消仲裁



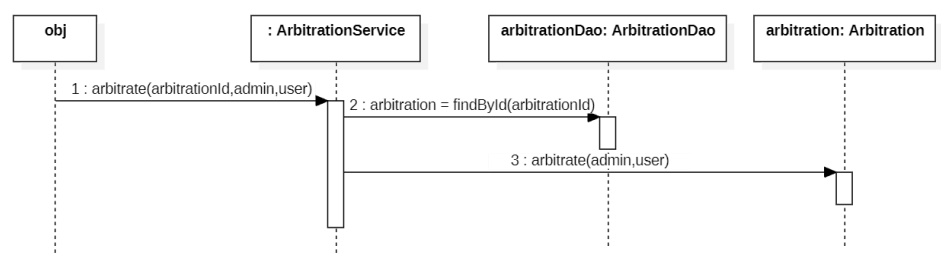
3：使用了信息专家的设计方法。满血模型中bo对象含有dao对象，业务为取消未结束的仲裁，仲裁对象含有具有仲裁单的状态信息，将取消仲裁的职责分配给了仲裁对象。

2-3审核仲裁



3：使用了信息专家的设计方法。业务为仅审核处于申请状态的仲裁单，仲裁对象含有具有仲裁单的状态信息，将审核仲裁的职责分配给了仲裁对象。

2-4仲裁纠纷

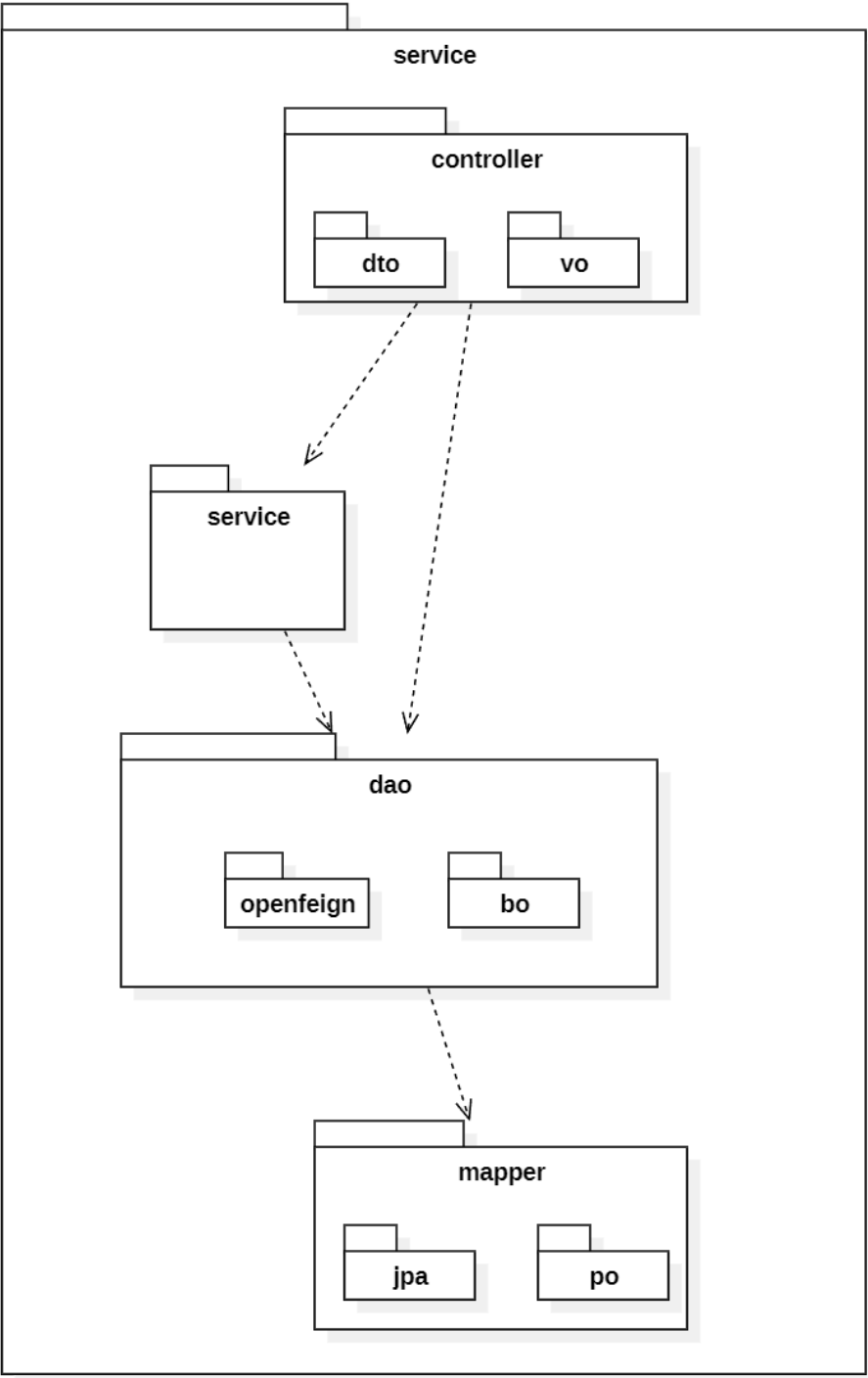


3：使用了信息专家的设计方法。业务为仲裁处于仲裁中状态的仲裁单，仲裁对象含有具有仲裁单的状态信息，将审核仲裁的职责分配给了仲裁对象。

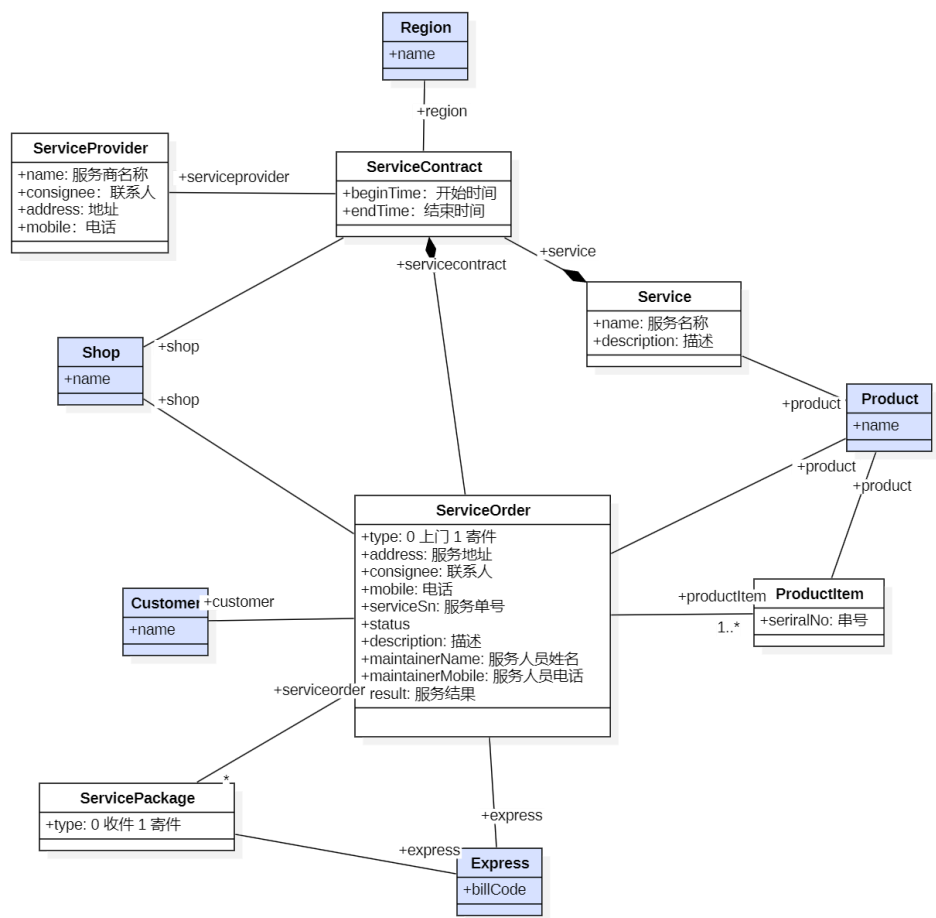
服务模块详细设计

1. 静态模型设计

1.1 包结构



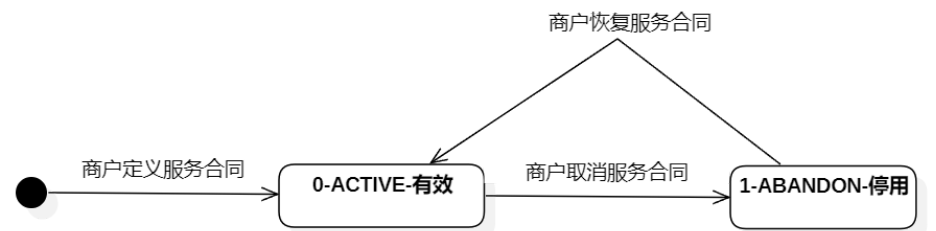
1.2 对象模型



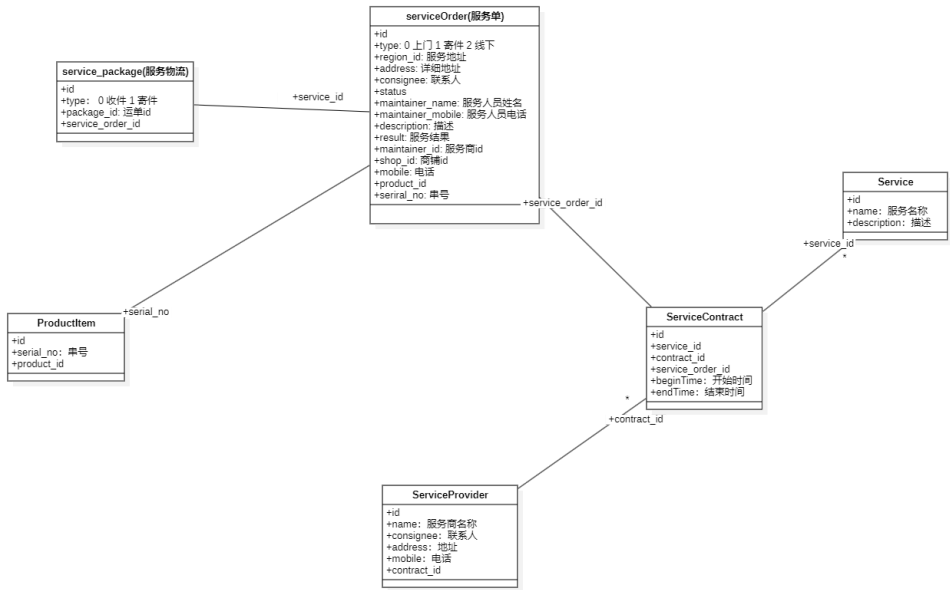
服务单状态图



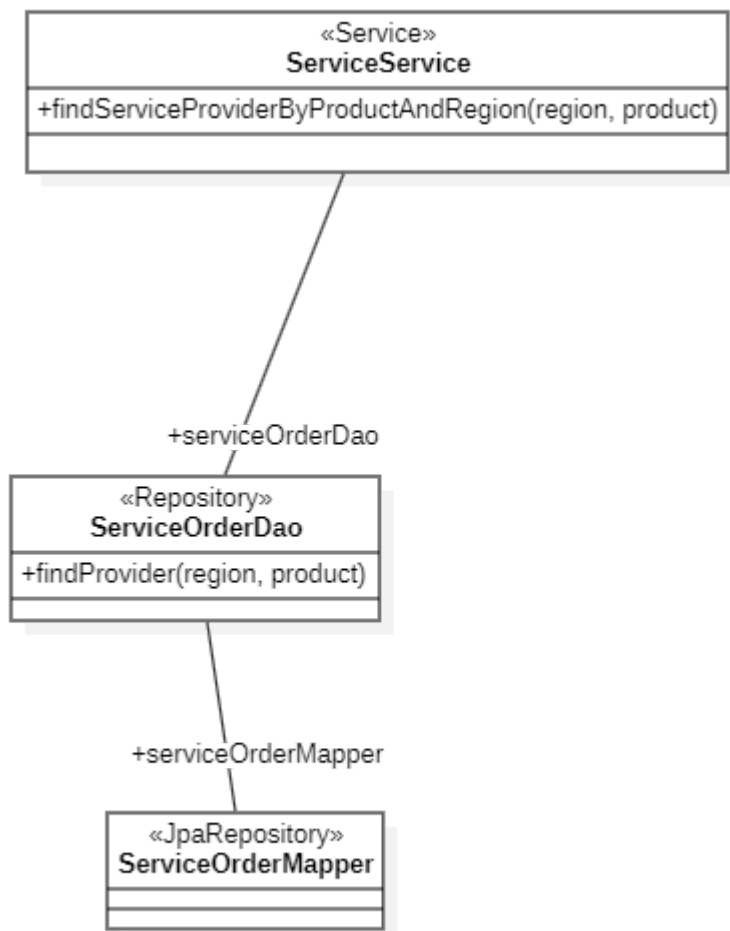
服务合同状态图



1.3 数据库设计



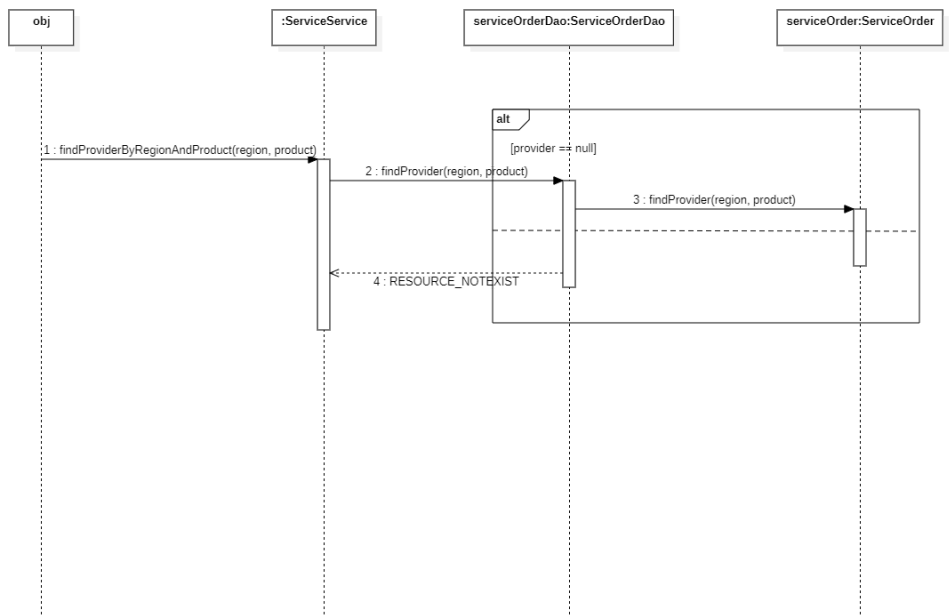
1.4 静态模型



2.动态模型设计

2.1 通过商品和地区找到服务商

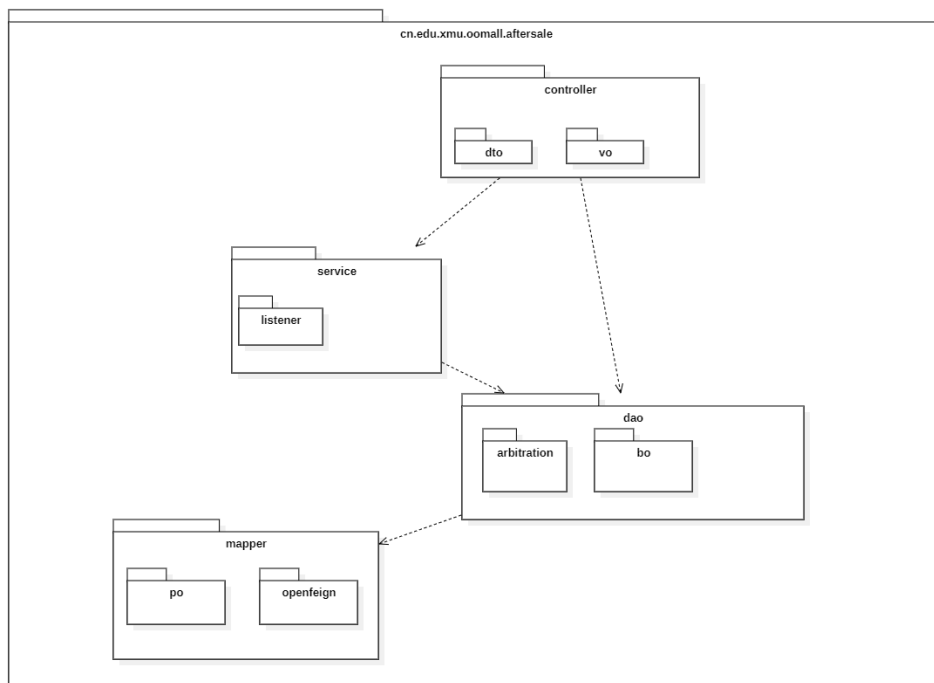
查找商品需要的信息都在服务单对象中，根据信息专家原则，需要将该职责分配给服务单



售后模块详细设计

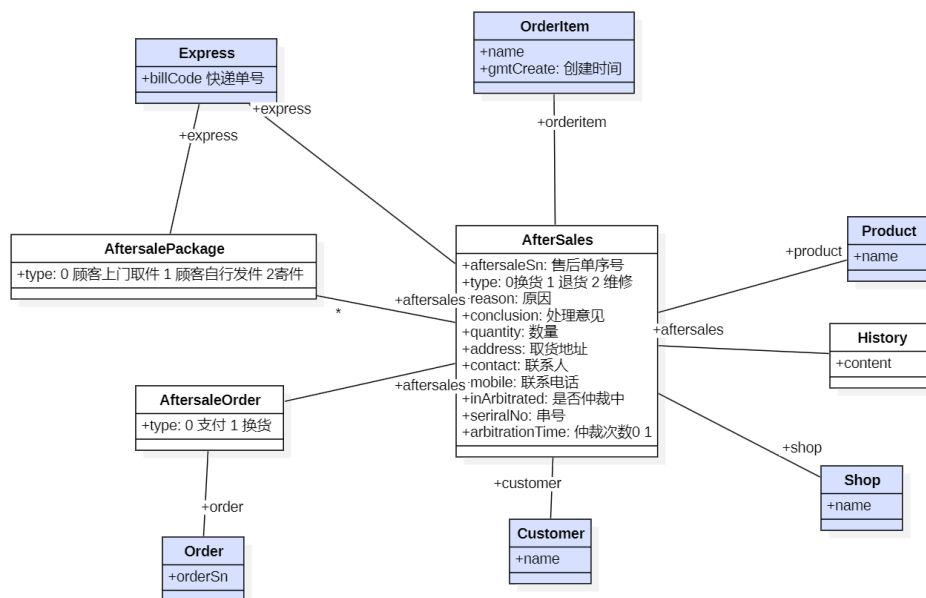
1. 静态模型设计

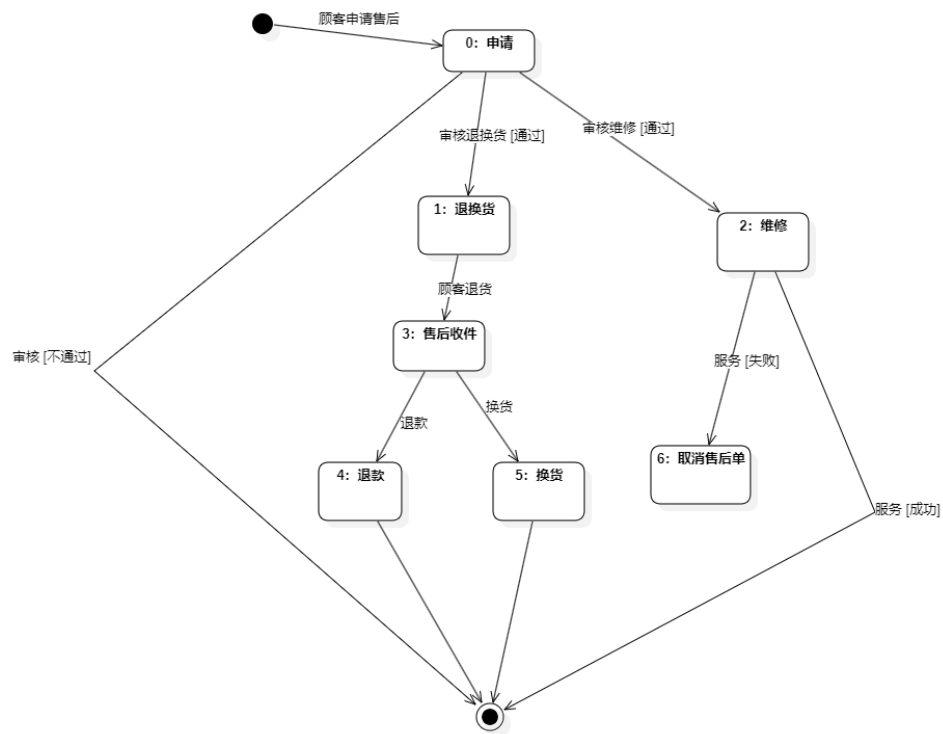
1.1 包结构



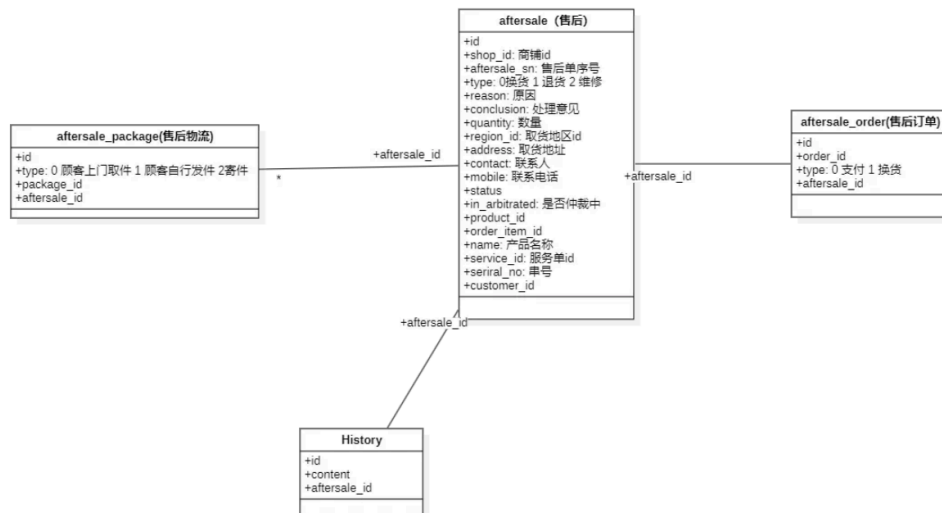
- 仲裁在售后中产生，售后对象拥有创建仲裁对象的所有信息，根据创建者原则需要由售后模块进行仲裁对象的创建

1.2 对象模型

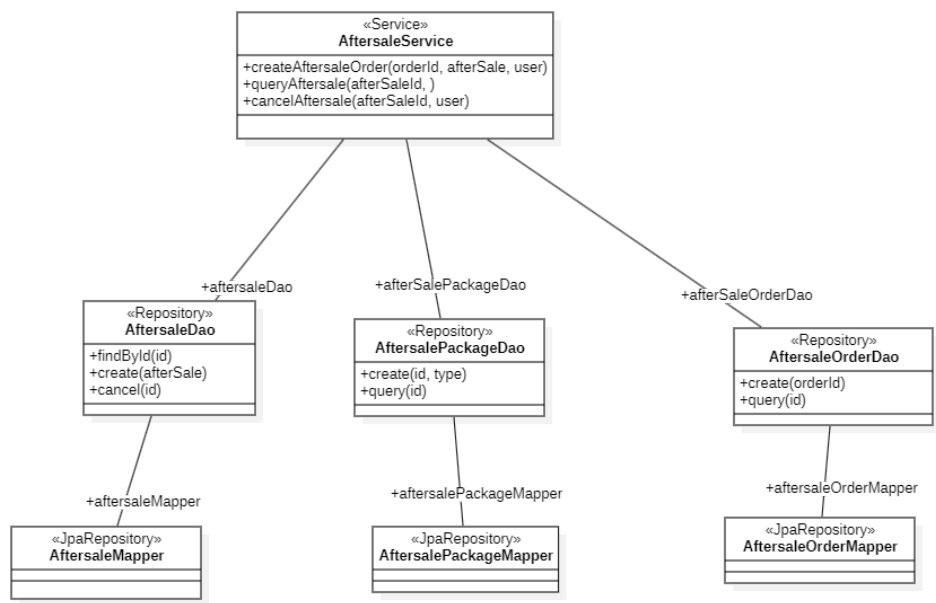




1.3 数据库设计



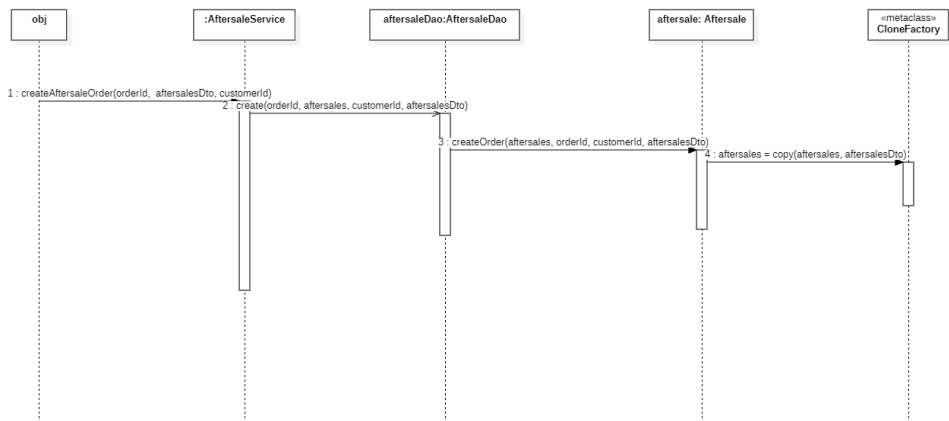
1.4 静态模型



2.动态模型设计

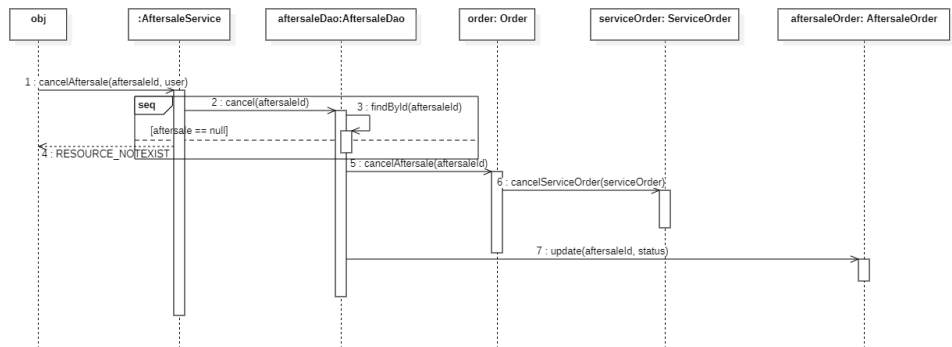
2.1 顾客提交售后单

根据业务逻辑，顾客提交售后单后需要进行售后单的创建。**售后对象**具有售后单对象所有的信息，根据创建者原则，将创建售后单的职责分配给售后对象



2.2 顾客取消售后

取消售后设计的业务流程较复杂，除了修改售后单状态为取消之外，还需要取消运单、服务单等等。下图仅仅展示出取消服务单的流程，由于 order 订单对象拥有订单、服务单、运单和用户等信息，根据信息专家原则，将取消售后的职责分配给订单 order 对象。另外，如果取消运单的时候货物已经发出，还需要商家收到货后再给顾客寄回，这就又产生了新运单，对于服务单的寄修服务也是同理，因此这个业务比较复杂，需要进行职责分配。



2.3 商户查看售后单

和取消售后类似的，商户查看售后单时需要传入售后单 id，并且还要根据售后单类型进行服务单或者运单的查找。这些信息都是 aftersale 对象所拥有的信息，根据信息专家原则，将这部分职责分配给售后对象 aftersale

