软件设计说明书

STEP BY STEP知识交流平台

“奔跑的蜗牛”小组

2013

目录

[1 引言 1](#_Toc356732160)

[1.1 编写目的 1](#_Toc356732161)

[1.2 命名规范 1](#_Toc356732162)

[1.3 参考资料 1](#_Toc356732163)

[1.4 相关文档 1](#_Toc356732164)

[1.5 版本更新信息 1](#_Toc356732165)

[2总体设计 2](#_Toc356732166)

[2.1 运行环境 2](#_Toc356732167)

[2.2 子系统清单 2](#_Toc356732168)

[2.3 功能模块清单 2](#_Toc356732169)

[3数据库设计 4](#_Toc356732170)

[3.1 数据库名列表 4](#_Toc356732171)

[3.2数据库关系图 6](#_Toc356732172)

[4 功能模块设计 7](#_Toc356732173)

[4.1 首页 7](#_Toc356732174)

[4.2登录页面： 7](#_Toc356732175)

[4.3 注册页面： 7](#_Toc356732176)

[4.4 悬赏经验页面 8](#_Toc356732177)

[4.5 发布经验页面 8](#_Toc356732178)

[4.6 我的主页 8](#_Toc356732179)

[4.7 我关注的人页面 8](#_Toc356732180)

[4.8 Ta的主页 9](#_Toc356732181)

[4.9 个人资料页面 9](#_Toc356732182)

[4.10 查看经验页面 9](#_Toc356732183)

[4.11 留言板页面 10](#_Toc356732184)

[5 存储过程设计 11](#_Toc356732185)

[5.1 涉及用户信息表的存储过程 11](#_Toc356732186)

[5.2 涉及经验表的存储过程 12](#_Toc356732187)

[5.3 涉及反馈表的存储过程 14](#_Toc356732188)

[5.4 涉及悬赏表的存储过程 15](#_Toc356732189)

[5.5 涉及接受悬赏表的存储过程 16](#_Toc356732190)

[5.6 涉及关注信息表的存储过程 17](#_Toc356732191)

[5 系统错误处理 19](#_Toc356732192)

[6 测试计划 19](#_Toc356732193)

# 1 引言

## 编写目的

在完成网络经验交流平台的项目开发计划书与项目需求说明书后，我们模仿部分网络知识平台的结构，进行了后台及数据库的设计。并参照部分经典UI设计的Android平台软件进行了前台客户端的设计。为了文档化对系统的设计，编写本文档。

## 命名规范

数据库表名、字段名使用大写开头的英文命名

## 参考资料

[1]吕云翔，王昕鹏，邱玉龙.软件工程：理论与实践，人民邮电出版社，2012

[2]吕云翔，刘浩，王昕鹏等.软件工程：课程设计，机械工业出版社，2010

## 相关文档

项目需求说明书（Word）

## 版本更新信息

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本号 | 创建者 | 创建日期 | 维护者 | 维护日期 | 维护纪要 |
| 0.0.0.1 | 郝鹏展 | 2013-4-7 | 陈扬羽 |  |  |
| 0.0.0.40 | 郝鹏展 | 2013-5-5 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

# 2总体设计

## 2.1 运行环境

|  |  |
| --- | --- |
| **服务器端** | **手机客户端** |
| **硬件环境:**  处理器：Intel core i5 2.4GHz  内存：1 GB  硬盘：1 GB及以上  网络配置：100M网卡  **软件环境：**  操作系统：Windows 7  Web服务器：IIS6.0  数据库：SQL server 2008 | **硬件环境:**  处理器：800 MHz  内存：512 MB  网络配置：GSM 850/900/1800/1900  **软件环境：**  操作系统：Android 2.3.4  内核版本：Kernel 2.6.35.7 |

## 2.2 子系统清单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 子系统编号 | 子系统名称 | 子系统功能简述 |
| 1 | 登录系统 | 用于登陆与注册 |
| 2 | 经验分享系统 | 用于用户对于经验的具体操作 |
| 3 | 评价系统 | 用于用户或游客对于经验的评价 |
| 4 | 交互系统 | 初步交流系统，社交设计 |

## 2.3 功能模块清单

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 编号 | 名称 | 模块功能描述 |
| 101 | 用户登录 | 用户登录进入个人页面 |
| 102 | 查看个人信息 | 对用户信息进行查看 |
| 103 | 注册 | 游客注册成为用户 |
| 104 | 修改个人信息 | 用户登陆后进行个人资料管理 |
| 201 | 发布经验 | 用户发布经验 |
| 202 | 删除经验 | 用户删除经验 |
| 203 | 修改经验 | 用户对自己已发布经验进行修改 |
| 204 | 查看经验 | 查看经验 |
| 205 | 悬赏经验 | 提出对经验的悬赏 |
| 206 | 查看关注用户更新经验 | 查看被用户关注者的经验消息 |
| 207 | 查看最新、最热经验 | 查看日问量高经验 |
| 301 | 评价经验 | 对经验进行回复 |
| 302 | 评价经验步骤 | 对经验的特定步骤进行回复 |
| 303 | 称赞经验 | 对经验进行称赞 |
| 304 | 举报经验 | 对非法经验进行举报 |
| 401 | 搜索经验 | 根据输入关键字返回相关经验 |
| 402 | 搜索用户 | 根据输入关键字返回用户 |
| 403 | 对话 | 与某一用户进行对话 |
| 404 | 关注用户 | 对某一用户进行关注 |

# 3数据库设计

## 3.1 数据库名列表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 序号 | 表名 | 表功能说明 |
| 1 | 用户信息表 | 记录用户的基本信息 |
| 2 | 反馈 | 记录举报信息 |
| 3 | 经验 | 记录经验发布信息 |
| 4 | 悬赏 | 记录悬赏经验信息 |
| 5 | 接受悬赏表 | 记录接受悬赏的信息 |
| 6 | 关注信息 | 记录关注信息 |

数据库表的详细清单

表名：用户信息表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 字段名 | 数据类型 | 取值约束 | 是否允许为空 | 主键/外键 | 索引否 |
| 1 | 昵称 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 2 | 性别 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 3 | 邮箱 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 4 | Username | nvarchar(50) | 4-16个字符或数字 | 否 | 主键 | 否 |
| 5 | Userpwd | nvarchar(50) | 4-12个字符数字 | 否 |  | 否 |
| 6 | 头像 | Image | >=0 | 是 |  | 否 |
| 7 | 关注 | int | >=0 | 是 |  | 否 |
| 8 | 被关注 | int | >=0 | 是 |  | 否 |
| 9 | 积分 | int | >=0 | 是 |  | 否 |
| 10 | 是否登录 | bit | True/false | 否 |  | 否 |
| 11 | 签名 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 12 | 所在地 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 13 | 手机 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 14 | 爱好 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 15 | 设定问题 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 16 | 答案 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |

表名：经验

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 字段名 | 数据类型 | 取值约束 | 是否允许为空 | 主键/外键 | 索引否 |
| 1 | 分类 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 2 | 经验名称 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 3 | 更新成员 | nvarchar(50) | 50 | 是 | 外键 | 否 |
| 4 | 照片 | Image | 50 | 是 |  | 否 |
| 5 | 经验描述 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 6 | 关键字 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 7 | 赞 | int | >=0 | 是 |  | 否 |
| 8 | 上次更新 | date |  | 是 |  | 否 |
| 9 | 使用工具 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 10 | 新的评论 | bit | 50 | 是 |  | 否 |

表名：反馈

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 字段名 | 数据类型 | 取值约束 | 是否允许为空 | 主键/外键 | 索引否 |
| 1 | 被举报经验 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 2 | 举报人 | nvarchar(50) | 50 | 是 | 外键 | 否 |
| 3 | 举报理由 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |
| 4 | 被举报人 | nvarchar(50) | 50 | 是 |  | 否 |

表名：悬赏

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 字段名 | 数据类型 | 取值约束 | 是否允许为空 | 主键/外键 | 索引否 |
| 1 | 悬赏问题描述 | nvarchar(50) | 50 | 否 | 主键 | 否 |
| 2 | 悬赏积分 | Int | >=0 | 否 |  | 否 |
| 3 | 悬赏人 | nvarchar(50) | 50 | 否 | 外键 | 否 |

表名：接受悬赏表

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 字段名 | 数据类型 | 取值约束 | 是否允许为空 | 主键/外键 | 索引否 |
| 1 | 接受悬赏人 | nvarchar(50) | 50 | 否 | 外键 | 否 |
| 2 | 悬赏经验 | nvarchar(50) | 50 | 否 | 外键 | 否 |

表名：关注信息

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 字段名 | 数据类型 | 取值约束 | 是否允许为空 | 主键/外键 | 索引否 |
| 1 | 用户 | nvarchar(50) | 50 | 是 | 外键 | 否 |
| 2 | 关注人 | nvarchar(50) | 50 | 是 | 外键 | 否 |

## 3.2数据库关系图



3.3XML设计

根节点：ID

元素：步骤

元素：评价

元素：第\_\_步

元素：评价人

根节点：P-username

元素：留言板

元素：留言人

根节点：ID-P

元素：数字（第N步）

# 功能模块设计

## 4.1 首页

参数：userType =? 指定选择各项跳转的页面。

userType有游客和注册用户两种，用户身份不同点击各选项后跳转的页面也可能不同。

调用背景：

1. 进入该软件，第一个页面即是首页；
2. 在任何有下方菜单（主菜单）的页面点击“首页”项，都跳转至此页面。

页面组成：这个页面由三个部分组成。上边是搜索部分，有一个二级菜单，提供按经验名和按作者名搜索，是对整个数据库数据的搜索。中间部分展示最新和最热门的经验。下边是主菜单，包括“发布或悬赏（由一个加号显示的二级菜单）”、“首页”、“我的主页”、“我关注的人”和“更多”五个按钮。

调用描述：

1. 在搜索栏中输入信息并点击搜索按钮，中间部分进行动态展示。
2. 点击主菜单任意按钮或中间部分展示的经验，进入相应页面。
3. 点击中部的“悬赏排行”中的被悬赏经验，进入相应页面。

## 4.2登录页面：

参数：Type=? , 指定登录之后跳转的页面。

Type的值为用户当前所在页面或已点击进入其他页面的按钮所对应的页面代号。登录后跳转至该代号的页面。

调用背景：（前提是没登录的用户）

1. 当“发布”、“悬赏”、“我的主页”、“我关注的人”这些项被单击时，跳转至此页面；
2. 在经验查看页面单击“留言”、“评价”项时，跳转至此页面；
3. 在注册页面中成功注册后跳转至此页面。
4. 在他人主页中选择“给Ta留言”和“关注”时，跳转至此页面。

页面组成：一个标题文本，用户名和密码两个文本框，一个登录按钮和一个注册按钮。

调用描述：

1. 当前用户没有登录，在用户名和密码填入之后，单击“登录”按钮。在数据库中进行查询，若存在此记录，根Type参数跳转到相应的页面；若没有此信息，则页面提示登录失败信息。
2. 单击“注册”按钮，则页面跳转至注册页面。游客进行注册，若存在成功，则弹出对话框提示成功。之后，页面跳转至登录页面。

## 4.3 注册页面：

参数：无

调用背景：当用户在登录页面中单击“注册”时，跳转至次页面。

页面组成：由多个信息文本框组成，是要填充的基本信息。在最下方有“提交”按钮。

调用描述：单击“提交”按钮时，会在数据库中检索是否有重复的userID,并且检验是否有没填的必填项（必填项用\*标出），如填写正确，则弹出对话框提示正确信息，最后跳到登录页面。

## 4.4 悬赏经验页面

参数： categoryID=？，Title=?，指定悬赏经验的类型和标题。

调用背景：在主菜单中单击“+”中的“悬赏”按钮，此页面被调用。

页面组成：一个供填写主题的文本框，一个供填写经验概述或更详细的信息的文本框，一个供填写悬赏积分的文本框。

调用描述：单击“悬赏”按钮之后，系统会检查用户填写的信息是否正确，Title或categoryID为空就会给出提示而不能发布，概述可以为空，再确认用户有悬赏足够的积分后，系统会提示发布成功，然后跳转至主页。

## 4.5 发布经验页面

参数： categoryID=？，Title=?， Procedure[]=? 指定发布经验的类型、标题和各步骤对应的编号。

调用背景：在主菜单中单击“+”中的“发布”按钮，此页面被调用。

页面组成：一个供填写主题的文本框，一个供填写经验概述和步骤的编辑框，一个供填写所需工具的文本框，一个“+”和一个“-”按钮提供换页至上下步骤，一个“垃圾桶”图标按钮提供删除步骤。

调用描述：单击“发布”按钮之后，系统会检查用户填写的信息是否正确，Title或categoryID或步骤为空就会给出提示而不能发布，概述和所需工具可以为空，确认无误后，系统提示发布成功，然后跳转至查看经验页面浏览该经验。

## 4.6 我的主页

参数：userID=? ，指定用户的ID。

调用背景：单击主菜单中的“我的主页”。若用户已登录，则跳转至此页；若没有登录，则先登录，再跳转至此页面。

页面组成：上方是一个用户信息显示栏，包括一个用户头像（图片）、用户呢称（文本）和用户积分（文本）。右上角是一个更多功能按钮，点击后，弹出一个单选框，包括“我发布的经验”、“我回复的经验”、“留言板”。中间是展示经验的列表，下方是主菜单。

调用描述：

1. 点击其中的头像，进入个人资料查看页面。
2. 点击右上角的“…”按钮，然后点击“我发布的经验”或“我回复的经验”，页面中部会显示经验列表；点击“留言板”，中部显示留言信息。
3. 点击主菜单任意按钮，进入相应页面。

## 4.7 我关注的人页面

参数：userID=? ，指定用户的ID。

调用背景：单击主菜单中的“我关注的人”。若用户已登录，则跳转至此页；若没有登录，则先登录，再跳转至此页面。

页面组成: 这个页面由三个部分组成。上边是搜索部分，提供按作者名搜索，是对所关注人列表的搜索。中间部分展示所关注人的列表。下边是主菜单。

调用描述：

1. 在搜索框中输入所关注人的呢称关键字，系统在数据库中搜索是否有匹配项，然后显示在中间列表部分。
2. 点击列表中的关注人，跳转至他人的主页。
3. 点击主菜单任意按钮，进入相应页面。

## 4.8 Ta的主页

参数：无。

调用背景：

1. 在“我关注的人”、“首页”选择一个关注人或点击一个“作者：”后的昵称（代表用户），跳转至Ta的主页。
2. 在查看经验页面下方点击“发布人”按钮，进入Ta

的主页。

页面组成：上方是一个用户信息显示栏，包括一个用户头像（图片）、用户呢称（文本）和用户积分（文本）。右上角是一个更多功能按钮，点击后，弹出一个单选框，包括“Ta发布的经验”、“给Ta留言”、“关注”（若已关注则是“取消关注”）。中间是展示经验的列表，下方是主菜单。

调用描述：

1. 点击其中的头像，进入个人资料查看页面。点击右上角的“…”按钮，然后点击“Ta发布的经验”，页面中部会显示经验列表；点击“给Ta留言”，中部显示留言板；点击“关注”或“取消关注”，改变用户关注状态。
2. 点击主菜单任意按钮，进入相应页面。

## 个人资料页面

参数：userID=? ，指定用户的ID。

userID用来匹配点击的头像对应的用户是否是同一个人。

调用背景：单击“我的主页”或“他人的主页”中用户头像，进入“个人资料”页面。

页面组成：用户的详细信息文本列表。一个“编辑资料”按钮。（若userID匹配不是当前用户则不显示该按钮）

调用描述：若是当前用户，点击按钮“编辑资料”，计入编辑状态，文本框内的信息可编辑。

## 查看经验页面

参数： userID=?， 指定用户的ID。

调用背景：点击存在经验页面的任何经验，进入查看经验页面。

页面组成：上方是一个文本框显示经验主题，左上角有个统计“赞”数的图标和文本，中间部分是经验步骤展示区，下方由“赞”、“发布人”、“举报”和“留言”（在浏览步骤时显示“评价”）几个按钮组成的菜单栏。

调用描述：

1. 点击“赞”，该经验的“赞”数增1；（一个用户只能对同一个经验“赞”一次）
2. 点击“发布人”，进入发布人的主页；
3. 点击“举报”，弹出举报原因编辑框；
4. 点击“留言板”或“评价”，若用户已登录，进入留言板页面；若没有登录，进入登录页面。

## 留言板页面

参数：无

调用背景：点击查看经验页面中的“留言”或“评价”。若用户已登录，进入该页面；若没有登录，进入登录页面。

页面组成：上方显示主题的文本，一个文本编辑框和“发布”按钮供用户发表留言或评论，很多用户头像、昵称和对应的留言，下方有一个 “返回”按钮；

调用描述：

1. 在编辑框中输入信息，点击“发布”；若信息为空，则提示不能为空，发布失败；若不为空，则发布成功。
2. 点击“返回”，返回到查看经验页面。

# 5 存储过程设计

## 5.1 涉及用户信息表的存储过程

1. GetUserInfo()

功能描述：得到所有用户信息

入口参数：无

出口参数：用户信息集

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetUserInfo()

AS

SELECT \* FROM 用户信息;

RETURN;

1. GetCurrentUserInfo()

功能描述：得到当前用户信息

入口参数：用户名

出口参数：当前用户信息

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetCurrentUserInfo(@Username nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM 用户信息;

WHERE Username = @Username;

RETURN;

1. InsertNewUserInfo()

功能描述：添加新用户到用户信息表

入口参数：所有用户信息参数

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE InsertNewUserInfo (@昵称nvarchar(50), @性别nvarchar(50), @邮箱nvarchar(50), @Username nvarchar(50), @Userpwd nvarchar(50), @头像Image, @关注int, @被关注int, @积分int, @是否登录int, @签名nvarchar(50), @所在地nvarchar(50), @手机nvarchar(50), @爱好nvarchar(50), @设定问题nvarchar(50), @答案nvarchar(50))

AS

INSERT INTO 用户信息 values (@昵称, @性别, @邮箱, @Username, @Userpwd, @头像, @关注, @被关注, @积分, @是否登录, @签名, @所在地, @手机, @爱好, @设定问题, @答案)

RETURN;

1. DeleteUserInfo()

功能描述：从用户信息表中删除指定用户信息

入口参数：用户名

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE DeleteUserInfo (@Username nvarchar(50))

AS

DELETE FROM 用户信息

WHERE Username = @Username

RETURN;

## 5.2 涉及经验表的存储过程

1. GetAllEx()

功能描述：得到所有经验的详细信息

入口参数：无

出口参数：经验的详细信息集合

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetAllEx()

AS

SELECT \* FROM经验;

RETURN;

1. GetExByType()

功能描述：根据分类得到经验的详细信息

入口参数：分类

出口参数：经验的详细信息集合

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetExByType(@分类nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM经验;

WHERE 分类 = @分类

RETURN;

1. GetExByName()

功能描述：根据经验名称得到经验的详细信息

入口参数：经验名称

出口参数：经验的详细信息集合

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetExByType(@经验名称nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM经验;

WHERE 经验名称 = @经验名称

RETURN;

1. GetExByUser()

功能描述：根据更新成员得到经验的详细信息

入口参数：更新成员

出口参数：经验的详细信息集合

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetExByType(@更新成员nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM经验;

WHERE更新成员 = @更新成员

RETURN;

1. GetExByKeyword()

功能描述：根据关键字得到经验的详细信息

入口参数：关键字

出口参数：经验的详细信息集合

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetExByType(@关键字nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM经验;

WHERE关键字= @关键字

RETURN;

1. InsertNewEx()

功能描述：添加新经验

入口参数：所有经验参数

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE InsertNewEx(@分类nvarchar(50), @经验名称nvarchar(50), @更新成员nvarchar(50), @照片Image, @经验描述nvarchar(50), @关键字nvarchar(50), @赞int, @上次更新date, @使用工具nvarchar(50), @新的评论bit)

AS

INSERT INTO 经验 values(@分类, @经验名称, @更新成员, @照片, @经验描述, @关键字, @赞, @上次更新, @使用工具, @新的评论)

RETURN;

1. UpdateEx()

功能描述：更新经验参数

入口参数：经验名称，更新成员

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE InsertNewEx(@分类nvarchar(50), @经验名称nvarchar(50), @更新成员nvarchar(50), @照片Image, @经验描述nvarchar(50), @关键字nvarchar(50), @赞int, @上次更新date, @使用工具nvarchar(50), @新的评论bit)

AS

UPDATE 经验 SET 分类 = @分类, 照片 = @照片, 照片 = @经验描述, 关键字= @关键字, 赞 = @赞, 上次更新 = @上次更新, 使用工具 = @使用工具, 新的评论 = @新的评论

WHERE 经验名称 = @经验名称 AND 更新成员 = @更新成员

RETURN;

1. DeleteEx()

功能描述：删除已有经验

入口参数：经验名称，更新成员

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE DeleteEx(@经验名称nvarchar(50), @更新成员nvarchar(50))

AS

DELETE FROM 经验

WHERE 经验名称 = @经验名称 AND 更新成员 = @更新成员

RETURN;

## 5.3 涉及反馈表的存储过程

1. GetFbByEx()

功能描述：根据经验名称得到反馈信息

入口参数：经验名称

出口参数：反馈的详细信息

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetFbByEx (@经验名称nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM反馈;

WHERE被举报经验= @经验名称

RETURN;

1. GetFbByUser()

功能描述：根据用户名得到反馈信息

入口参数：用户名

出口参数：反馈的详细信息

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetFbByUser (@用户名nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM反馈;

WHERE举报人 = @用户名

RETURN;

1. InsertNewFb()

功能描述：添加新反馈信息到反馈表

入口参数：所有反馈信息参数

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE InsertNewFb(@被举报经验nvarchar(50), @举报人nvarchar(50), @举报理由nvarchar(50), @被举报人nvarchar(50))

AS

INSERT INTO 反馈 values (@被举报经验, @举报人, @举报理由, @被举报人)

RETURN;

1. DeleteFb()

功能描述：删除已有反馈信息

入口参数：被举报经验，举报人

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE DeleteFb(@被举报经验nvarchar(50), @举报人nvarchar(50))

AS

DELETE FROM 反馈

WHERE 被举报经验 = @被举报经验 AND 举报人 = @举报人

RETURN;

## 5.4 涉及悬赏表的存储过程

1. GetRewardByUser()

功能描述：根据悬赏人得到悬赏信息

入口参数：悬赏人

出口参数：悬赏的详细信息

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetRewardByUser (@悬赏人nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM悬赏;

WHERE悬赏人= @悬赏人

RETURN;

1. GetRewardByDetail()

功能描述：根据悬赏问题描述得到悬赏信息

入口参数：悬赏问题描述

出口参数：悬赏的详细信息

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetRewardByUser (@悬赏问题描述nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM悬赏;

WHERE悬赏问题描述 = @悬赏问题描述

RETURN;

1. InsertNewReward()

功能描述：添加新悬赏信息到悬赏表

入口参数：所有悬赏信息参数

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE InsertNewReward (@悬赏问题描述nvarchar(50), @悬赏积分Int, @悬赏人nvarchar(50))

AS

INSERT INTO 悬赏 values(@悬赏问题描述, @悬赏积分, @悬赏人)

RETURN;

1. DeleteReward()

功能描述：删除已有悬赏信息

入口参数：悬赏问题描述

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE DeleteReward(@悬赏问题描述nvarchar(50))

AS

DELETE FROM 悬赏

WHERE悬赏问题描述= @悬赏问题描述

RETURN;

## 5.5 涉及接受悬赏表的存储过程

1. GetAwardByUser()

功能描述：根据接受悬赏人得到接受悬赏信息

入口参数：接受悬赏人

出口参数：接受悬赏的详细信息

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetAwardByUser (@接受悬赏人nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM接受悬赏;

WHERE接受悬赏人= @接受悬赏人

RETURN;

1. GetRewardByDetail()

功能描述：根据悬赏经验描述得到接受悬赏信息

入口参数：悬赏经验

出口参数：接受悬赏的详细信息

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetAwardByUser (@悬赏经验nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM接受悬赏;

WHERE悬赏经验 = @悬赏经验

RETURN;

1. InsertNewAward()

功能描述：添加新接受悬赏信息到接受悬赏表

入口参数：所有接受悬赏信息参数

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE InsertNewAward (@接受悬赏人nvarchar(50), @悬赏经验 nvarchar(50))

AS

INSERT INTO 悬赏 values(@接受悬赏人, @悬赏经验)

RETURN;

1. DeleteAward()

功能描述：删除已有接受悬赏信息

入口参数：接受悬赏人，悬赏经验

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE DeleteAward(@接受悬赏人nvarchar(50), @悬赏经验nvarchar(50))

AS

DELETE FROM 接受悬赏

WHERE接受悬赏人= @接受悬赏人 AND 悬赏经验 = @悬赏经验

RETURN;

## 5.6 涉及关注信息表的存储过程

1. GetFocusByUser()

功能描述：根据用户得到关注信息

入口参数：用户

出口参数：关注信息

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE GetFocusByUser (@用户nvarchar(50))

AS

SELECT \* FROM关注信息;

WHERE用户 = @用户

RETURN;

1. InsertNewFocus()

功能描述：添加新关注信息

入口参数：所有关注信息参数

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE InsertNewFocus (@用户nvarchar(50), @关注人 nvarchar(50))

AS

INSERT INTO 关注信息 values(@用户, @关注人)

RETURN;

1. DeleteFocus()

功能描述：删除已有关注信息

入口参数：用户，关注人

出口参数：无

伪语言实现：

CREAT PEOCEDURE DeleteFocus(@用户nvarchar(50), @关注人nvarchar(50))

AS

DELETE FROM 关注信息

WHERE用户 = @用户 AND 关注人 = @关注人

RETURN;

# 5 系统错误处理

1. 将对各部分进行用例测试，避免数据错误；
2. 对程序中的异常进行捕获，并提供统一错误处理；
3. 尽量避免安全性带来的问题和用户信息泄露；
4. 如有可能将对传输中间结构进行加密。

# 6 测试计划

测试计划作为本系统的测试指导，测试成员按计划进行测试。本系统的测试将从单元测试、集成测试、系统测试三方面设计。