# 目录

[摘 要 I](#_Toc59543404)

[Abstract II](#_Toc59543405)

[目录 III](#_Toc59543406)

[第一章 绪 论 1](#_Toc59543407)

[1.1 选题的背景 1](#_Toc59543408)

[1.1.1 选题的背景 1](#_Toc59543409)

[1.1.2 选题的意义 1](#_Toc59543410)

[1.2 国内外研究现状 1](#_Toc59543411)

[1.2.1 国内研究现状 1](#_Toc59543412)

[1.2.2 国外研究现状 2](#_Toc59543413)

[1.3 本文的组织架构 2](#_Toc59543414)

[第二章 需求获取与分析 4](#_Toc59543415)

[2.1 功能需求 4](#_Toc59543416)

[2.2 标识参与者 4](#_Toc59543417)

[2.3 标识用例 4](#_Toc59543418)

[2.3.1 求精用例 5](#_Toc59543419)

[2.4 业务流程分析 14](#_Toc59543420)

[2.5 系统可行性分析 16](#_Toc59543421)

[2.5.1 技术可行性分析 16](#_Toc59543422)

[2.5.2 操作可行性分析 17](#_Toc59543423)

[2.5.3 经济可行性分析 17](#_Toc59543424)

[第三章 系统设计 18](#_Toc59543425)

[3.1 将用例映射到时序图 18](#_Toc59543426)

[3.1.1 注册时序图 18](#_Toc59543427)

[3.1.2 报名XXX时序图 18](#_Toc59543428)

[3.1.3 申请XXX时序图 19](#_Toc59543429)

[3.1.4 发布活动时序图 20](#_Toc59543430)

[3.1.5 审核活动时序图 21](#_Toc59543431)

[3.1.6 审核XXX时序图 21](#_Toc59543432)

[3.1.7 发布公告时序图 22](#_Toc59543433)

[3.1.8 赞助商资料管理时序图 22](#_Toc59543434)

[3.1.9 角色管理时序图 23](#_Toc59543435)

[3.1.10 用户管理时序图 24](#_Toc59543436)

[3.2 将系统对象映射到编程环境 24](#_Toc59543437)

[3.2.1 活动管理 25](#_Toc59543438)

[3.2.2 XXX管理 25](#_Toc59543439)

[3.2.3 用户管理 25](#_Toc59543440)

[3.2.4 赞助管理 26](#_Toc59543441)

[3.2.5 角色管理 27](#_Toc59543442)

[3.2.6 公告管理 27](#_Toc59543443)

[3.3 将持久性对象映射到数据库 27](#_Toc59543444)

[3.3.1 将用户对象映射到数据库表（users） 27](#_Toc59543445)

[3.3.2 将活动对象映射到数据库表（activity） 28](#_Toc59543446)

[3.3.3 将XXX对象映射到数据库表（league） 29](#_Toc59543447)

[3.3.4 将角色对象映射到数据库表（role） 29](#_Toc59543448)

[3.3.5 将赞助商对象映射到数据库表（sponsor） 29](#_Toc59543449)

[3.3.6 将赞助物品对象映射到数据库表（goods） 30](#_Toc59543450)

[3.3.7 将公告对象映射到数据库表（news） 30](#_Toc59543451)

[3.3.8 将模块对象映射到数据库表（module） 31](#_Toc59543452)

[3.3.9 将简历对象映射到数据库表（resume） 31](#_Toc59543453)

[3.3.10 将角色、用户对象映射到数据库表（role\_user） 31](#_Toc59543454)

[3.3.11 将角色、模块对象映射到数据库表（role\_module） 31](#_Toc59543455)

[3.4 系统总体设计 32](#_Toc59543456)

[第四章 系统实现 33](#_Toc59543457)

[4.1 编程实现 33](#_Toc59543458)

[4.1.1 公有类实现 33](#_Toc59543459)

[4.1.2 前端首页界面 34](#_Toc59543460)

[4.1.3 XXX列表界面 35](#_Toc59543461)

[4.1.4 个人中心页面 36](#_Toc59543462)

[4.1.5 申请活动界面 37](#_Toc59543463)

[4.1.6 活动审核界面 37](#_Toc59543464)

[4.1.7 XXX机构审核界面 38](#_Toc59543465)

[4.1.8 公告管理界面 39](#_Toc59543466)

[4.1.9 角色管理界面 39](#_Toc59543467)

[4.1.10用户管理界面 40](#_Toc59543468)

[第五章 系统测试 41](#_Toc59543469)

[5.1 测试方法 41](#_Toc59543470)

[5.1.1 白盒测试 41](#_Toc59543471)

[5.1.2 黑盒测试 41](#_Toc59543472)

[5.2 测试用例 41](#_Toc59543473)

[5.2.1 注册模块测试 41](#_Toc59543474)

[5.2.2 登录模块测试 42](#_Toc59543475)

[5.2.3 报名XXX测试 43](#_Toc59543476)

[5.2.4 申请XXX测试 43](#_Toc59543477)

[5.2.5XXX审核测试 44](#_Toc59543478)

[5.2.6角色授权测试 45](#_Toc59543479)

[第六章 总 结 47](#_Toc59543480)

[参考文献 48](#_Toc59543481)

[致 谢 49](#_Toc59543482)

# 

# 第一章 绪 论

## 1.1 选题的背景

### 1.1.1 选题的背景

### 1.1.2 选题的意义

## 1.2 国内外研究现状

### 1.2.1 国内研究现状

### 1.2.2 国外研究现状

## 1.3 本文的组织架构

第一章 绪论。其核心在于介绍社团管理系统开发的背景和意义，国内国外研究现状的对比及在最后一节介绍本论文的机构安排。

第二章 需求获取与分析。从系统的参与者、用例、可行性进行分析。

第三章 系统设计。主要介绍将用例映射到模型，初始化分析对象，把对象映射到Java编程环境和数据库中。

第四章 系统实现。呈现界面截图和处理业务逻辑的主要代码。

第五章 系统测试。对系统的主要功能进行测试。

第六章 总结。主要对该系统的实现以及自身的收获做一个总结。

# 第二章 需求获取与分析

## 2.1 功能需求

该XXX管理系统的主要功能如下：

1）报名XXX。用户报名参加XXX。

2）申请XXX。用户申请一个新的XXX。

3）退社。社员成员可以进行退出已加入的XXX。

4）人员纳新管理。人员纳新对XXX成员的简历进行审核、驳回。

5）活动管理。对活动进行发布、查看、查询、修改、审核。

6）社员管理。对正在报名XXX的成员进行确定，使其成为正式成员。

7）公告管理。对公告信息进行发布、新增、查找、修改、删除。

8）XXX管理。对XXX进行审核、查找、删除、新增。

9）安全管理。可对数据进行备份、打印，对角色进行新增、删除、查找、给与权限，对用户进行删除、授权、查找。

10）赞助管理 。对赞助商进行增删改查，对赞助物品进行增删改查。

## 2.2 标识参与者

我们在对系统进行开发时，要明确谁使用这个系统，系统的参与者有哪些，也就是系统的外部对象，对参与者进行需求获取，可得到系统的功能。该系统涉及的参与者有：学生（包括游客，用户，XXX管理员），负责XXX管理事务的老师（系统管理员）。

## 2.3 标识用例

1）用户报名XXX用例。

2）用户申请XXX用例。

3）XXX模块用例。

4）活动模块用例。

5）公告模块用例。

6）赞助模块用例。

7）角色模块用例。

8）用户模块用例。

由图2-1和图2-2可知该系统的所有用例。

图2-1 前端总体用例图

图2-2 后台总体用例图

### 2.3.1 求精用例

1. **报名XXX用例分析**

**用例名：**报名XXX用例

**范围：**XXX管理系统。

**级别：**XXX管理系统客户端。

**主要参与者：**学生（用户、XXX管理员）、老师（系统管理员）。

**涉众关注点：**

* **用户：**希望能详细查看XXX信息、报名XXX方便、快捷，报名进度及时查看。
* **XXX管理员：**希望正确快速的得到用户的信息，完成对用户的简历审核和确认。
* **系统管理员：**希望正确快速的得到用户的信息，查看用户报名XXX的进度。

**前置条件：**用户登录成功登录并且该用户未加入过其它XXX。

**后置条件：**登录后，XXX列表显示在页面上并更新数据库信息。

**主事件流：**

（1）用户登录系统；

（2）进入XXX列表界面；

（3）选择想要报名的XXX，点击报名；

（4）填写简历；

（5）进入个人信息界面，查看报名进度。

**备用事件流：**

正在报名XXX的用户已经报名过其他XXX，则会提示“您已加入过XXX，请勿重新加入”。

报名XXX及其用例之间的关系，如图2-3所示。

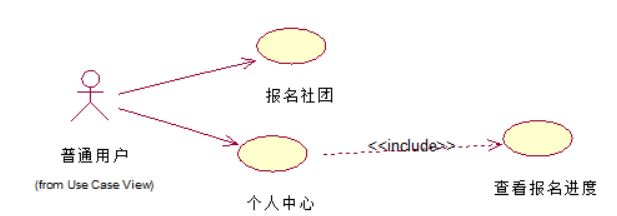


图2-3 用户报名XXX用例图

术语表如表2-1所示。

表2-1 用户报名XXX用例术语表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 名称 | 标识 | 说明 |
| 1 | 用户 | User | 主要参与者 |
| 2 | 用户报名XXX页面 | sc\_club\_list | 用于用户报名XXX |
| 3 | 数据库 | sl\_cms | 存储用户信息 |

## 

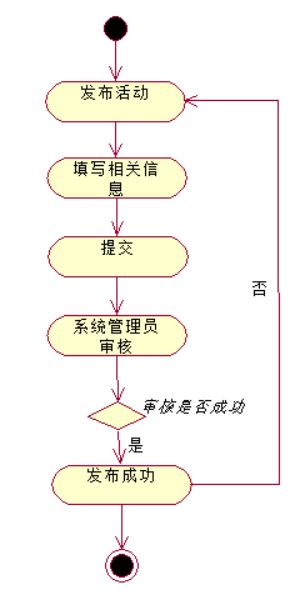
## 2.4 业务流程分析

XXX管理系统主要实现XXX招新、公告发布、XXX和活动的审批工作，具体包括：人员纳新，活动管理、公告管理、XXX管理、赞助管理、用户管理、角色管理、数据打印、数据备份、退出系统。以下是用户申请XXX的业务流程，如图2-11所示。

图2-11 用户申请XXX业务流程图

由图2-11可以看出，用户申请XXX的业务流程是：用户登录后，进入到XXX列表界面，选择新增XXX，填写XXX相关信息后提交，系统管理员对申请的XXX进行审核，审核通过后，前端可看到XXX信息。

XXX的活动发布功能是，一个XXX的部长登录后台后，可以发布本XXX的活动，发布活动业务流程，如图2-12所示。



## 2.5 系统可行性分析

### 2.5.1 技术可行性分析

### 

### 2.5.2 操作可行性分析

### 

### 2.5.3 经济可行性分析

# 

# 第三章 系统设计

## 3.1 将用例映射到时序图

### 3.1.1 注册时序图

1）注册涉及的实体对象

游客：可浏览主页的XXX、活动、公告信息。

2）注册涉及的边界对象

（1）系统首页（index）: 实现功能的导航和信息的显示；

（2）注册界面（sc\_register）：实现游客的信息注册。

注册时序图，如图3-1所示。

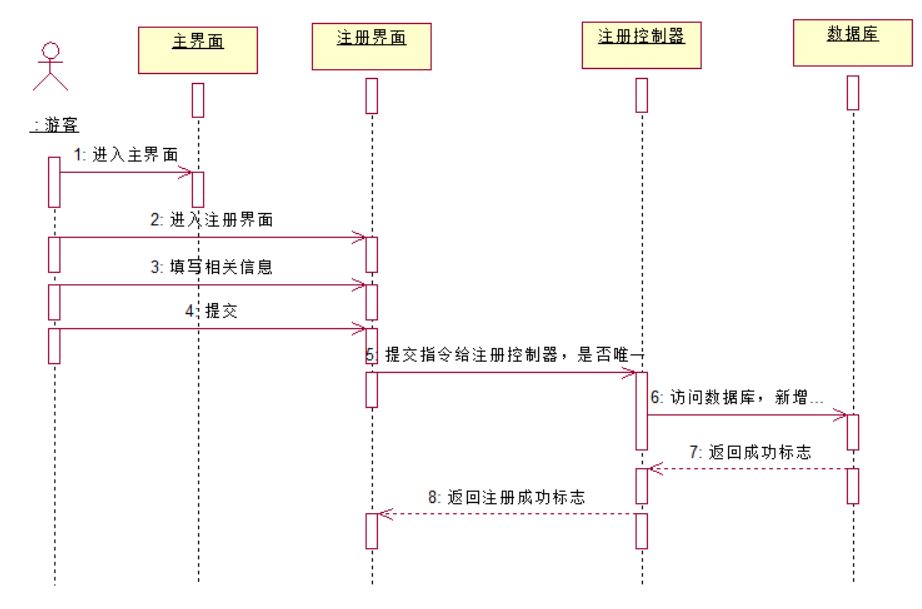


图3-1 游客注册时序图

## 3.2 将系统对象映射到编程环境

### 3.2.1 活动管理

活动管理类模型，如图3-11所示。

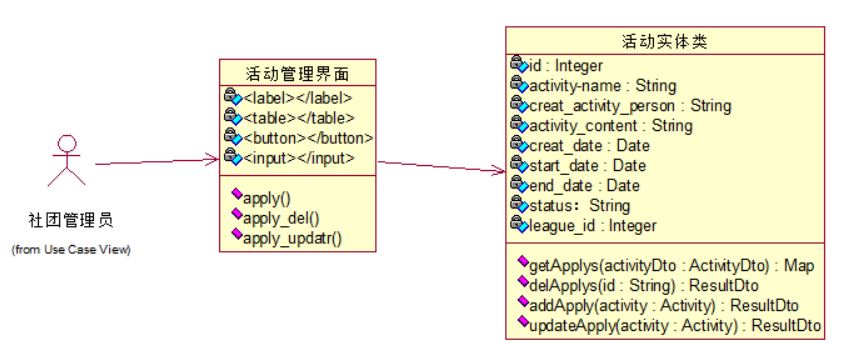


图3-11 活动管理类图

## 

## 3.3 将持久性对象映射到数据库

### 3.3.1 将用户对象映射到数据库表（users）

用户管理表，如表3-1所示。

表3-1 用户表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 属性 | 说明 | 数据类型 | 备注 |
| id |  | int | 主键,唯一标识一条记录 |
| student\_id | 学号 | varchar | 唯一索引 |
| user\_name | 昵称 | varchar | not null |
| password | 密码 | varchar | not null |
| real\_name | 真实姓名 | varchar | not null |
| user\_sex | 性别 | char | not null |
| qq | QQ | varchar |  |
| user\_tel | 联系电话 | varcahr | not null |
| email | 电子邮箱 | varchar |  |
| academy | 学院 | varchar |  |
| special | 专业班级 | varchar |  |
| user\_hobby | 爱好 | varchar | not null |
| remark | 标注 | varchar |  |
| user\_status | 状态 | char | not null |
| creat\_date | 创建日期 | Date |  |
| role\_id | 角色 | int | 外键约束 |
| league\_id | 所属XXX | int | 外键约束 |

### 

## 3

## 3.4 系统总体设计

XXX管理系统采用B/S的结构进行开发，采用Java开发语言，由以上通过对系统设计的分析，可得到XXX管理系统总体功能图，如图3-17所示。

图3-17 系统总体功能图

# 第四章 系统实现

## 4.1 编程实现

### 4.1.1 公有类实现

公有类总共有四个方法，用于数据库连接，数据分页，数据（分页接口）显示，消息返回弹框。

1）数据库连接的主要代码如下：

|  |
| --- |
| jdbc.url=jdbc:mysql://localhost:3306/sl\_cms?characterEncoding=utf-8  jdbc.username=root  jdbc.password=root |

2）用于数据分页的主要代码如下：

|  |
| --- |
| jdbc.url=jdbc:mysql://localhost:3306/sl\_cms?characterEncoding=utf-8  jdbc.username=root  jdbc.password=root |

3）用于数据显示的主要代码如下：

|  |
| --- |
| jdbc.url=jdbc:mysql://localhost:3306/sl\_cms?characterEncoding=utf-8  jdbc.username=root  jdbc.password=root |

4）用于消息返回弹框的主要代码如下：

|  |
| --- |
| jdbc.url=jdbc:mysql://localhost:3306/sl\_cms?characterEncoding=utf-8  jdbc.username=root  jdbc.password=root |

### 

### 4.1.4 个人中心页面

该界面主要显示未被审核的活动信息，实现申请活动，修改，删除，查找功能。其申请活动界面如图4-5所示。



图4-5 申请活动界面

申请活动的主要代码如下：

|  |
| --- |
| jdbc.url=jdbc:mysql://localhost:3306/sl\_cms?characterEncoding=utf-8  jdbc.username=root  jdbc.password=root |

该控制器主要获取该用户所属XXX以及对活动表进行一条记录的插入，其插入的活动状态为“待审核”状态。

# 第五章 系统测试

## 5.1 测试方法

### 5.1.1 白盒测试

### 5.1.2 黑盒测试

## 5.2 测试用例

### 5.2.1 用户注册测试

注册测试如表5-1所示。

表5-1 注册测试表

|  |  |
| --- | --- |
| 属性 | 描述 |
| 用例名称： | 注册用例 |
| 测试类型： | 功能性测试 |
| 用例类型： | 基本事件 |
| 前置条件： | 连接后台服务器 |
| 执行步骤： | 1.打开系统主页进入注册界面；  2.在注册页面中输入学号、密码、确认密码、昵称、真实姓名、选择注册时间等信息，学号和密码采用 js 校验；  3.点击注册按钮； |
| 预期输出： | 4.执行步骤2，若输入的学号在用户表中已存在，提示“此学号已存在”，若输入密码和确认密码不一致，则进行提示；  5.执行步骤3后，提示注册成功，用户可正常登录。 |
| 实际结果： | 符合预期 |

注册界面测试如图5-1所示。



图5-1 注册测试界面

### 5.2.2 登录测试

# 

# 第六章 总 结

虽然该系统还有许多问题与缺陷，距离正式使用还有一定差距，在设计中也出现了许多问题，最终我也解决了大部分的问题，例如：

# 参考文献

# 

# 致 谢