**软件详细报告**

# 1. 引言

# 2. 总体设计

## 2.1 需求概述

## 2.2 软件结构

* 用户界面层
  + 使用HTML语言进行界面的设计
  + CSS控件基本样式的设计
* 逻辑层
  + JavaScript脚本语言，负责中间的逻辑，包括界面的切换，控件的添加，控件属性设置等。
* 实现层
  + C++调用linux系统API，实现目录的操作，包括文件遍历，文件搜索，文件读取

# 3. 程序描述

## 3.1 模块描述

## 3.2 算法

## 3.3 程序逻辑

## 3.4 接口

## 3.4.1 JavaScript接口

所有接口在GeoBOS.filesystem.min.js文件(依赖于GeoBOS.min.js)中，挂载于GeoBOS命名空间下的filesystem对象中，接口需求如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 接口名称 | openFileOrFolderByPath | |
| 接口描述 | 供js获取指定文件夹路径下的文件列表或文件内容 | |
|  | [类型]: 字段名 | 字段描述 |
| 请求参数 | [string]: folder\_path | 文件夹或文件的绝对路径 |
| [function]: call\_back | 回调函数:  function call\_back(err, arg1,…,argN).  参数：err为调用错误的返回信息.arg1为文件类型；arg2,…,argN为文件名. |
| 返回参数 | 无 | |
| 接口名称 | openFileOrFolderByName | |
| 接口描述 | 供js获取当前目录下文件夹中的文件列表或文件内容 | |
|  | [类型]: 字段名 | 字段描述 |
| 请求参数 | [string]: folder\_name | 当前目录下文件夹或文件名 |
| [function]: call\_back | 回调函数:  function call\_back(err, arg1,…,argN).  参数：err为调用错误的返回信息.arg1为文件类型；arg2,…,argN为文件名. |
| 返回参数 | 无 | |
| 接口名称 | returnPreFolder | |
| 接口描述 | 供js获取当前目录路径的上一级目录文件列表 | |
|  | [类型]: 字段名 | 字段描述 |
| 请求参数 | [function]: call\_back | 回调函数:  function call\_back(err, arg1,…,argN).  参数：err:调用错误的返回信息. arg1,…,argN为文件名. |
| 返回参数 | 无 | |
| 接口名称 | searchFileOrFolderByName | |
| 接口描述 | 供js获取当前目录内相同文件名的文件绝对路径 | |
|  | [类型]: 字段名 | 字段描述 |
| 请求参数 | [string]: file\_name | 当前目录下文件名(文件夹或文件) |
| [function]: call\_back | 回调函数:  function call\_back(err, arg1,…,argN).  参数：err:调用错误的返回信息. arg1,…,argN为搜索到的绝对路径. |
| 返回参数 | 无 | |

## 3.4.1 C++接口



* FileSystemPlugin类：用于监听JavaScript层发送的消息。
  + Init：用于初始化，在构造函数后执行；
  + OnMessage：对JavaScript层发送过来的不同指令进行响应，在使用PostMessage函数返回结果给JavaScript层；
  + GePluginVersion：返回当前软件版本号；
  + GetPluginBuildTime：返回当前软件编译日期。
* FileOperation类：调用Linux系统函数对文件进行操作。
  + SetRootPath：设置当前目录的路径；
  + GetFileList：获取当前目录下的文件列表；
  + GetRootPath：获取当前目录路径；
  + OpenFileOrFolderByName：通过文件名，打开文件或目录，仅限当前目录下的文件或目录；
  + OpenFileOrFolderByPath：通过绝对路径，打开文件或目录；
  + SearchFileOrFolderByName：根据文件名搜索当前目录以及下级目录下的文件或目录；
  + ReturnPreFolder：返回当前文件目录的上一级目录；
  + SearchFileList：搜索当前文件目录下的文件列表。

## 3.5 测试要点