

逢 甲 大 學
資 訊 工 程 學 系
專 題 研 究 書 面 報 告

論壇式拍賣系統

組員姓名： 莊家偉(四乙)
 鐘錦玟(四乙)
 張文信(四乙)

指導教授：林明言

中 華 民 國 九 十 六 年 四 月

第一章 導論	1
1.1 序言	1
1.2 網拍系統介紹	1
第二章 開發環境及系統概述	4
2.1 沿革	4
2.2 系統開發之軟硬體作業平台	4
2.3 新系統的設計	5
2.4 系統需求	5
2.5 工作分配與時程	7
第三章 資料庫系統概要	8
3.1 資料庫管理系統	8
3.2 關聯式資料庫	9
3.3 資料庫管理的例行作業	10
3.4 資料庫優點	12
3.5 索引(Index)	14
3.6 MySQL	16
3.7 系統資料庫實作	19
第四章 系統分析與設計	33
4.1 系統開發模式	33
4.2 選定系統開發模式	36
4.3 網拍系統網路圖	37
4.4 全景圖	38

4.5	全景展開圖 - 圖0	39
4.6	問與答子系統	40
4.7	會員子系統	41
4.8	線上拍賣子系統	45
4.9	討論區子系統	49
4.10	即時訊息子系統	51
4.11	線上付款子系統	52
4.12	搜尋子系統	53
4.13	結標管理子系統	55
4.14	管理員子系統	57
第五章 系統實做導覽		58
5.1	註冊會員系統	58
5.1.1	首頁畫面	58
5.1.2	編輯註冊會員資料頁面	59
5.1.3	編輯註冊會員資料有誤	60
5.1.4	註冊成功	60
5.1.5	登入畫面	61
5.1.6	帳號輸入有誤	61
5.1.7	進入忘記密碼畫面	62
5.1.8	成功登入 E-paimai	62
5.1.9	瀏覽自身資料以及修改	63
5.1.10	會員列表	64

5.1.11	寄私人訊息	64
5.1.12	收到私人訊息	65
5.2	拍賣物品系統 & 競標系統	65
5.2.1	選擇商店瀏覽相關商品	65
5.2.2	賣方編輯物品頁面	66
5.2.3	商品成功的刊在 e-paimai 相關目錄	67
5.2.4	賣家瀏覽自身出價 & 拍賣資料	67
5.2.5	會員瀏覽商品資料	68
5.2.6	會員對商品出價競標	69
5.2.7	出價少於最低價	69
5.2.8	立即購買 & 得標	69
5.2.9	搜索商品 OR 賣家 OR 編號(以商品為例)	70
5.2.10	搜尋失敗	70
5.3	評價系統	70
5.3.1	以買家為例	70
5.3.2	以賣家為例	71
5.3.3	評價紀錄以賣家為例	71
5.3.4	評價紀錄以買家為例	72
5.4	討論區系統	72
5.4.1	討論區首頁	72
5.4.2	發表話題	73
5.4.3	瀏覽主題	74
5.4.4	回覆文章	74

第六章	心得報告	76
6.1	錦玟心得	76
6.2	家偉心得	77
6.3	文信心得	78
6.4	參考資料	79

圖目錄

圖2.1	www.110mb.com首頁和享有功能	4
圖2.2	110mb.com的編輯FTP資料平台	5
圖2.3	論壇式網站製作工作時程	7
圖3.1	資料庫管理系統作用示意圖	8
圖3.2	關聯式資料庫組織圖	9
圖3.3	關聯式資料庫的資料表操作	10
圖3.4	正規化步驟	21
圖3.5	實體符號	22
圖3.6	弱實體符號	22
圖3.7	關係符號	23
圖3.8	辨認關係符號	23
圖3.9	屬性符號	23
圖3.10	複合屬性符號	24
圖3.11	多重值屬性符號	24
圖3.12	導出屬性符號	25
圖3.13	鍵值屬性符號	25
圖3.14	進入系統資料庫設計頁面	26
圖3.15	下達資料庫語法頁面	26
圖3.16	拍賣系統的資料庫Table	27
圖4.1	系統開發瀑布式操作圖	34
圖4.2	演進式開發圖	35

圖4.3	丟棄式模型分析法	35
圖4.4	拍賣系統網路圖	37
圖4.5	論壇式拍賣網站製作－全景圖	38
圖4.6	論壇式拍賣網站製作－全景展開圖	39
圖4.7	問與答子系統功能圖	40
圖4.8	會員子系統功能圖	41
圖4.9	會員註冊功能流程圖	42
圖4.10	忘記密碼功能流程圖	43
圖4.11	修改會員個人資料功能流程圖	44
圖4.12	拍賣子系統功能圖	45
圖4.13	拍賣商品功能流程圖	46
圖4.14	評價功能流程圖	46
圖4.15	商品拍賣頁面E-R圖	47
圖4.16	商品拍賣功能E-R圖	47
圖4.17	商品出價功能E-R圖	48
圖4.18	評價功能E-R圖	48
圖4.19	討論區子系統功能圖	49
圖4.20	討論區功能流程圖	50
圖4.21	討論區功能E-R圖	50
圖4.22	即時訊息子系統功能圖	51
圖4.23	線上付款子系統功能圖	52
圖4.24	搜尋子系統功能圖	53
圖4.25	搜尋功能流程圖	54

圖4.26 結標管理子系統功能圖·····	55
圖4.27 結標功能流程圖·····	56
圖4.28 結標功能E-R圖·····	56
圖4.29 管理員子系統功能圖·····	57
圖5.1 首頁畫面·····	58
圖5.2 編輯註冊會員資料·····	59
圖5.3 註冊會員輸入錯誤畫面·····	60
圖5.4 註冊成功畫面·····	60
圖5.5 會員登入畫面·····	61
圖5.6 會員登入輸入錯誤畫面·····	61
圖5.7 忘記密碼畫面·····	62
圖5.8 成功登入畫面·····	62
圖5.9 瀏覽個人資料和修改·····	63
圖5.10 會員列表·····	64
圖5.11 編輯私人訊息·····	64
圖5.12 收到私人訊息畫面·····	65
圖5.13 商品瀏覽頁面·····	65
圖5.14 商品編輯·····	66
圖5.15 商品刊登·····	67
圖5.16 會員出價和拍賣資料·····	67
圖5.17 檢視商品資料·····	68
圖5.18 商品已出價正競標中·····	69
圖5.19 出價錯誤畫面·····	69

圖5.20 得標商品畫面·····	69
圖5.21 搜尋成功·····	70
圖5.22 查無此物品畫面·····	70
圖5.23 賣家給予評價·····	70
圖5.24 買家給予評價·····	71
圖5.25 賣家收到買家評價·····	71
圖5.26 買家收到賣家評價·····	72
圖5.27 討論區首頁·····	72
圖5.28 話題編輯·····	73
圖5.29 瀏覽主題·····	74
圖5.30 發表回覆·····	74
圖5.31 成功回覆·····	75

表目錄

表2.1 軟硬體規格表.....	7
表3.1 會員資料表.....	30
表3.2 拍賣資料表.....	31
表3.3 拍賣物品資料表.....	32

第一章 導論

1.1 序言

現在時下隨著電腦的價格平價化，電腦亦日趨普及，家家戶戶幾乎都有電腦，所以電腦帶來了許多的生活便利性，電腦的影音功能的強大，在家可以享受家庭劇院，看電影，聽著喜愛歌手的歌聲，看著喜愛的明星所主演的日、韓劇。現在全球網路的快速發展，加上台灣寬頻網路的蓬勃發展，台灣的寬頻網路的申裝率之高，算是榜上有名，所以孕育出現在當紅的網路行銷，網路購物網站等等的，還有之前蟠龍花瓶廣告吹起了二手商品的旋風，雅虎、EBAY 等二手網站買賣人數持續成長中，但商品太多太雜，又有被騙風險等。

1.2 網拍系統介紹

有基於網路拍賣日益盛行，像雅虎奇摩和 ebay 等網路拍賣，我們小組希望透過實作一個拍賣網站，作為本次的專題。拍賣主要是指市場上有一獨賣者及一群買者在進行交易時，由於獨賣者並不清楚買方對該產品的需求狀況，故將買方集合起來彼此競價，找出最適當的出售價格。關於網路拍賣，其實就是利用網頁傳遞商品或服務的資訊，並透過競標價格的方式將產品與服務售出，而拍賣網站是提

供此交易的平臺，至於大致的交易方式，我們歸納出此交易流程圖：

帳號登入 → 搜尋拍賣品 → 出價競標 → 得標與交易 → 結標後給對方評比

根據此流程圖設計出這拍賣網頁。本網站的建置，主要是提供給買方與賣方，在網路中進行商品的交易，並提供使用者透過這個網站達到自由拍賣物品的功能，舉凡新商品或二手商品，皆可在此登錄，建立標場以進行商品的拍賣，讓商品可以物盡其用。藉由這個專題，我們將學到動態網頁的製作，需要各種領域的活用，如資料庫管理和各種網路程式語言。運用網路拍賣系統的實際運作過程，對於國際網路的應用以及電子商務的發展，不僅提供了一種經營型態，更可藉此探索拍賣物品的程序，和網站管理者維護，達到電子商務之運用。

內容介紹：

我們參考雅虎奇摩的拍賣，設計出來的網站主要提供使用者進行會員資料的註冊，以及商品的查詢、評估、建立標場或是進行出價等功能，本網站內容分述如下：

1. 帳號、密碼登錄

會員進行帳號、密碼的登錄作業，以便查驗是否為本網站會員。

2. 拍賣物品

網路拍賣的系統中，在商品特徵的描述上除了單純的文字介紹之外，還可以利用圖像來進一步呈現商品的形狀、大小及顏色等特徵，讓買方能夠了解商品的資訊，不至於有商品不符的情形發生。

3. 資訊處理

可以蒐集、分析及回應顧客消費記錄的資訊。另外也可考慮雅虎奇摩的顧客追蹤技術可以掌握及預估顧客的喜好或購買行為，並且提供個人化服務，亦或提供使用者自行設計個人化網頁以及追蹤使用者的功能，也可以將自己不想交易的消費者列為黑名單，設定為永久拒絕往來戶。

4. 搜尋及超連結功能

可以透過網站資料庫搜尋的服務直接搜尋正在拍賣的商品，消費者能夠自行利用品牌、價格以及結標期間等特徵來搜尋自己想要購買的商品，而且可以利用帳號來搜尋每個消費者的資訊，包含信用評比、交易記錄與留言以及所販賣的商品資

第二章 開發環境及系統概述

2.1 沿革

隨著網路電子商務興起，網路購物儼然成為最熱門購物方式之一，利用 E-paimai 網站，想買東西不必在千里迢迢的跑到商店，只要打開電腦，連上網路，再輸入關鍵字，馬上就有一堆商品等你挑。想賣東西也不用再去找店面，付那好貴的租金，只要有一台數位相機，然後去網站申請帳號，馬上就能擁有屬於自己的虛擬店面。如此方便又省時的機制，帶給消費者很大的福利。

2.2 系統開發之軟硬體作業平台

我們的網站事假設在申請的免費空間上，此空間為www.110mb.com 它支援PHP5，並提供MYSQL、Php myadmin、SSI通訊，更有方便的作業平台，唯一遺憾的是，在我們做專題期間，它本來提供的主機寄信功能取消了，導致我們後來系統寄信很多問題。



圖2.1 www.110mb.com 首頁和享有功能















































Directory: /phpbb_root/auction/				8 files, 2 directories	
Disk space usage:				0.1/2000 MB (0%)	
Refresh Upload files New file New directory Delete selected Move selected					
<input type="checkbox"/>	Name	Size	Modified		
	« back				
<input type="checkbox"/>	graphic_files	[DIR]	25/Apr/07 14:40	  	
<input type="checkbox"/>	upload	[DIR]	28/Apr/07 14:16	  	
<input type="checkbox"/>	auction_common.php	3.30 KB	14/Aug/04 10:28	    	
<input type="checkbox"/>	auction_constants.php	3.77 KB	04/Feb/05 08:58	    	
<input type="checkbox"/>	auction_footer.php	3.56 KB	22/Dec/04 09:23	    	
<input type="checkbox"/>	auction_header.php	1.13 KB	29/Jul/04 14:46	    	
<input type="checkbox"/>	functions_blocks.php	59.75 KB	27/Apr/05 23:29	    	
<input type="checkbox"/>	functions_general.php	33.55 KB	04/Feb/05 11:03	    	
<input type="checkbox"/>	functions_selects.php	4.15 KB	27/Apr/07 15:23	    	
<input type="checkbox"/>	functions_validate.php	8.54 KB	29/Jul/04 15:52	    	

圖2.2 110mb.com的編輯FTP資料平台

2.3 新系統的設計

為了增進生活上的便利，不必出門也能購買生活必須品，設計出一套論壇式的拍賣網站，使用 PHP 來 架構網頁，並利用 Dream weaver 修改版面及程撰寫，使用110mb.com 網站架設伺服器，利用 MySQL 管理資料庫。

網頁包含下列功能：

- 1、網路管理者 透過資料庫的查尋，得知商品、會員、書籍等等相關的資訊。
- 2、會員 客戶能在家中直接瀏覽商品，提供所有商品分類、商品報價、容簡介 等功能，會員能直接透過網路購買商品，並線上完成交易付款能。

2.4 系統需求

1、硬體

- (1)、CPU Pentium IV 1.0GHz 以上
- (2)、記憶體 512MB 以上
- (3)、滑鼠一個

- (4)、鍵盤一個
- (5)、螢幕一個
- (6)、主機板：A7V266 - EX
- (7)、螢幕一個
- (8)、網路連線雙向 512KB 以上

2、軟體

- (1)、Windows 系列可以使用 WWW 瀏覽器的作業系統
- (2)、Microsoft .NET Framework SDK
- (3)、PHP
- (4)、My SQL 4.0
- (5)、Internet Explorer 6
- (6)、Dreamweaver
- (7)、Internet Information Services 5
- (8)、phpMyAdmin
- (9)、FTP軟體：UltraFXP
- (10)、文字編輯器：PSPad

項目	名稱
作業系統	Windows XP
應用程式開發	PHP
資料庫系統	MySQL
硬 體	CPU Pentium IV 1.0GHz 以上 記憶體 512MB 以上 滑鼠、鍵盤一個 硬碟 80GB 一顆
伺服器級主機	Intel 或相容的 CPU Pentium 1G 等 級以上，256MB 以上記憶體。

表2.1 軟硬體規格表

2.5 工作分配與時程

年	93	94				95			96
月	10~01	01~04	05~08	09~12	01~04	05~08	09~12	01~04	
規劃	■								
閱讀 相關		■	■	■	■	■	■		
程式 撰寫			■	■	■	■	■		
測試				■	■	■	■	■	
文件 撰寫									■

圖2.3 論壇式網站製作工作時程

第三章 資料庫系統概要

3.1 資料庫管理系統

所謂的資料庫，是指將某一些特定的、有用的資料通通儲存在一起，如醫院的病歷資料庫、一般公司的業務資料庫或是學校的學生資料庫等，然後再透過一個資料庫管理系統(Database Management System，簡稱DBMS)來予以操作。這個資料庫管理系統是由存取維護資料的程式所組成，其目的便是在管理這些資料，並在需要時以快速正確的方式存取資料以供使用者查詣。

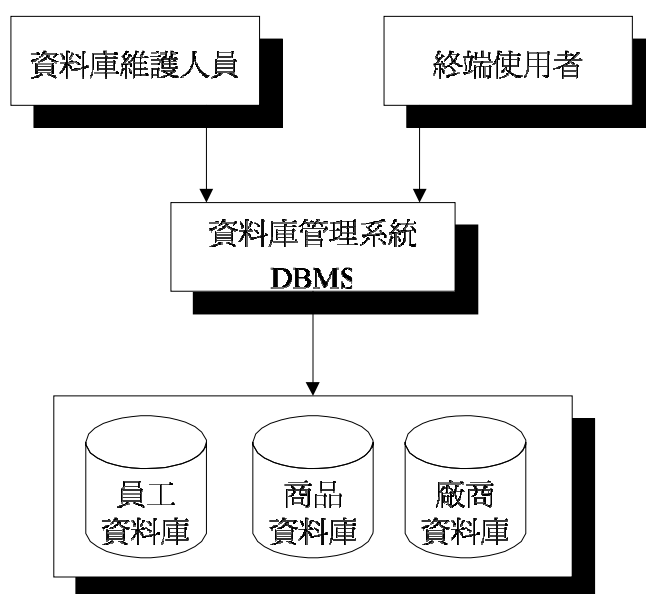


圖3.1 資料庫管理系統作用示意圖

資料庫管理系統可說是一種極為重要的程式語言，它和一般程式語言取主要的差異，於它先天就具備組織化管理永久必性質資料的功能，並能高效率地存取大量資料。在現今這種資訊爆炸的時代，資料庫管理系統早已充斥在大家週遭的環境中。從最早期的檔案管理系統，階層式資料庫管理系統，演進至80年代最流行的關聯式資料庫管理系統，以至於目前新一代的物件導向資料庫

管理系統，皆是如此。

如困我們以資料庫管理系統的大小等級來區分，基本上可以將它分為二大類：一. 為迷你以至 於中大型主機和PC伺服器上的資料庫管理系統，包括：IBM DB2、Sybase、Informix、Oracle.、Microsoft SQL Sever…等皆是；另外一種則是執行個人電腦上的桌上型資料庫管理系統，例如：Visual FoxPro、Access、dBase…等。

它們全都是關聯式資料庫管理系統。

3.2 關聯式資料庫

關聯式資料模式是由E. E. CODD於1970年所提出，從發展的時間來看比階層、網路式還晚，但它卻是目前最流行的資料庫的模式。關聯式資料庫模式是以一張張的表格(Table)來代表資料庫，每一張表格所代表的是一個實體(Entity)，而且表格之間彼此互有關聯(Relation)，表格中的每一欄位稱為屬性(Attribute)，代表此一欄位的值(Value)，而表格之中的每一列則稱該是一筆記錄(Record)，每一屬性即此筆記錄的基本資料項。

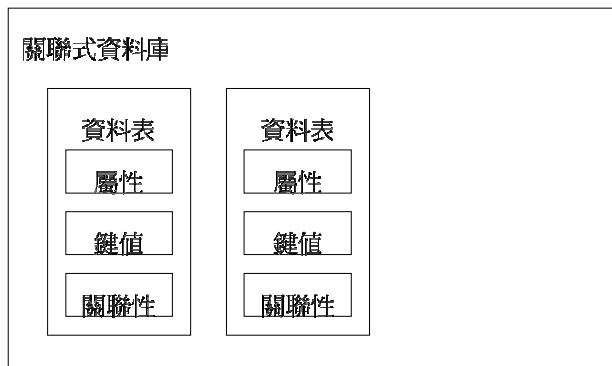


圖3.2 關聯式資料庫組織圖

在一個關聯式資料庫中，使用者對資料庫管理系統所提出的請求，幾乎都被轉成對資料表或資料表之間做一些特定的運算，而得到一包含我們所需要的資料的新資料表。這些運算包括了選取、結合…等。例如，現在有兩張資料表，其中一張包含姓名與職稱，另一張則包含職稱與薪水，於是，我們可以將其中的姓名與薪水分別取出，再結合成為一張新的資料表。

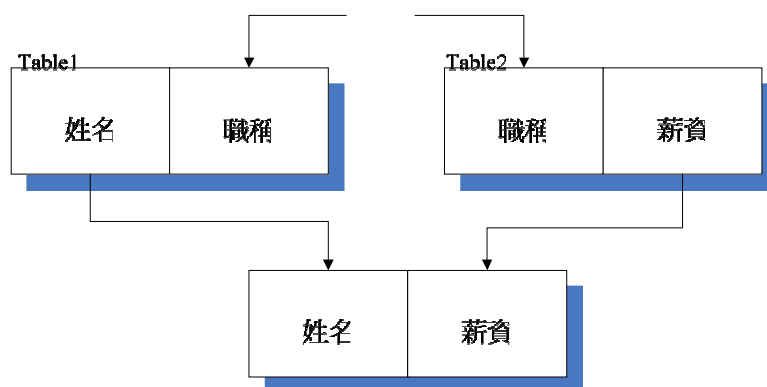


圖3.3 關聯式資料庫的資料表操作

就如同圖 所表示的，關聯式資料庫是為非常符合我們人類思考的方式，所以它發展的十分迅速，相關產品推陳出新的速度也是相當的快。

3.3 資料庫管理系統的例行作業

一個資料庫管理系統究竟能幫助使用者完成哪些工作？我們舉一個實用的小例子，學生基本資管理，來稍作說明。事實上，一個資料庫管理系統的例行性作業不外乎是下列數項：

➤ 資料的取得

從資料表中查詣出所需的資料。比方說，老師想要找出家住台北之學生的資料，或是學期終了時老師想要查詣出平均成績最高的前三名以資獎勵。說穿了就是資料記錄的搜尋。

➤ **資料的新增**

從表單的輸入畫面中鍵入欲新增的資料。比方說，當學期開始時，將報到之新生的基本資料輸入學生資料檔中，並將之儲存起來的動作。

➤ **資料的更新**

修改資料表內原本存在的資料。比方說，當某位學生搬家後，老師就必須更改其住址與電話資料，然後再儲存起來的動作。

➤ **資料的刪除**

刪除不必要的資料。比方說，當某位學生轉學，學校不再需要該學生的基本資料，即可進行刪除的動作。

➤ **資料的匯整與統計運算**

針對資料表中的資料進行統計運算，以利分析的動作。比方說，學期終了時老師想要計算出全班學生之平均成績的動作。

➤ **資料的列印**

自資料表查詢出所需的資料，並利用印表機列印出來。比方說，老師說要印出所有學生之基本資料的這個動作。

➤ **資料的排序**

將資料表內的資料，依特定的基準與規則來排列。比方說，老師希望以成績高低來排列學生資料的動作。

從上述說明我們可以發現，資料庫管理系統的基本作業不外乎是新增、修改、刪除與搜尋之平行輸出入作業，再加上列印與統計的處理。

3.4 資料庫的優點

資料庫系統能夠快速崛起，並迅速在資訊市場上佔有一席之地，實在是因為資料庫系統具有相當多的優點，能夠取代傳統的檔案系統。在傳統的檔案系統上，資料的變動，都可能引發應用程式的修改，而且還常會產生資料間的不一致性，舉風種種，都卜證明了傳統的檔案系統已不符合也快速成長的企業所需的快速而正正確的資料。因此，學術界與工業界紛紛投入大量精力，以期能開發出具有更多優點的資料庫系統。以下就資料庫系統所具有的優點作一簡單描述

➤ 資料獨立

資料的獨立性在資料庫系統是一相當重要的概念，也就是說在資料庫系統所定美義的各種檔案、儲存方式以及其處理方式等有所改變的時候，使用者和應用程式並不會受到影響。

就傳統的案系統而言，大多存在一個問題：資料相依性。因為，資料如何按照先前所定義的組織儲存於輔助記憶體上，以及應用程式將以何種處理方式來運用檔案裡的資料，都必須在應用程式裡定義及說。例如：某一檔案的組織是按照員工編號的索吊順序儲存磁碟，在應用程式中便須定義此種檔案的組織結構和處理方式。而一旦我們要改變檔案的組織結構時，所有的應用程式都必須隨之而改變，也就是重寫，這種情形對於資料的發展將產生無比的困擾。所以資料庫系統將資料獨立，以免因資料結構的改變而影響到應用系統。

➤ 減少破碎資料存在

在傳統的檔案系統中，各項應用系統通常擁有自己的資料檔案，但這經常 包含了很多不必要的資料存在其中，因此導致了儲存空間的浪費，造成資

料的重覆。在資料庫系統中，將各種案依其關係而綜合完整的檔案，能夠因使用者的不同需求而提供所需要的資料。

➤ 資料的一致性

若沒有採用資料庫系統的話，則檔案分別建立，可能因其中一個異動而造成資料間的不一致性。舉例來說，其一員工暫時被借調到其化工廠工作，可能會造成資料不一致性，在我們更卜析刀廠的工作時數時，若在員工檔案未及時加以更新，將會使資料間不符，而無法達到資料的一致性。若是採用資料庫系統，將會避免上述情形的發生。

➤ 資料共享

在資料庫中的資料是可共享的，這是一個相當好的特性，當所有的資料經過整理變成資料庫系統後，仍然可以加入新的應用系統資料以及原有資料的共享。

➤ 資料的正確性

資料庫系統的資料必須是準確實在的，即使如前所述資料不重覆，但並不表示資料一定正確。所有的資料在加入資料庫時，都必須經過嚴格的檢查與核對，以確保資料之正確無誤。在資料庫系統中，資料之正確性尤其比個別檔案來得重要，因為各別檔案的資料錯誤只影響到此一檔案的資料，而資料庫中資料錯誤將影響到所有對此資料的使用者、應用程式等，所以資料庫的資料正確，才能使資料庫系統運轉得更長久。

➤ 資料的安全保護

資料庫的管理者在設計及執行資料作業時，應確認以下三點

1. 確定各種資料的輸出入方向
2. 資料的責任授權檢查，只有經過授權的人員和程式才能夠處理資料

庫系統中的資料。

3. 資料的授權程度區分，何種資料授權於何種使用者、何種應用程式，都必須有不同的授權程度及其代碼。

由於有了上述的資料安全保護，所以資料庫的安全性較傳統的檔案系統更加高。

3.5 索引(Index)

➤ 使用索引的重要性

從來沒有人會嫌資料庫管理系統執行地太快，如果我們希望加快資料庫管理系統在資料處理作業上的速度，那就必須建立適當的索引。關聯式資料庫管理系統能同時處理多個資料表，並定義兩個或兩個以上之資料表的關聯性，此種『關聯性』之功能可說是資料庫軟體層最重要的特性之一。

一個資料表的索引與一本書的索引有點類似。一本書的索引會以英文字母或筆劃多寡的順序來列出本書所包含的全部主題，並告訴你這些主題位於書中的頁次。當然利用書本的索引來查閱所需資料並翻閱至正確頁次，要比將整本書逐一按頁翻閱來尋找的速度快上許多。

假如我們目前是在一個極龐大的資料表中作業，所有的資料庫程式在找尋所需要的一筆資料記錄，都將會耗費極長的時間來查閱整個資料表。從包含數萬、以至於數十萬人資料記錄的資料表中建立一個上千人的邸寄表列是常有的事，而如果程式是以查閱整個龐大的資料表來一一找尋邸寄表列中上千人的姓名，時間上所造成的嚴重耽擱是可以想像的。

然而在另一方面，如果事先替此資料表編製索引，程式在搜尋姓名時將會非常快速。此索引中將包含依字母次序或筆劃多寡排列的姓名，而且指標也

會指示出每一個姓名在真實資料表中的實際位置。有許多搜尋的方法能讓一個資料庫管理程式在已經依序排列的表列中非常迅速地尋找到一個姓名，如此一來，程式可以從一個極龐大的資料表中獲取所需資料而且不會有任何耽擱。

簡言之，索引的用途有下列各項：

- 加速資料的搜尋與排序速度。
- 確保欄位中之資料的獨一性，亦即防止資料的重複輸入。
- 幫助建立資料表的關聯並維護參考完整性，使我們能正確且有效率地存

取資

料表中的資料。

有鑑於索引的動要性，我們應該在建立資料表時就先將索引建立起來，那麼日後的資料查詢與排序作業就可以善用索引而仗應用系統的效率大幅提昇，並能讓資料庫變的裊加嚴謹

➤ Access的索引類型

三種不同格式的索引，說明如下

1. 主索引(Primary Index)

欲根據某個欄位或多個欄位的組合來建立主索引，則各筆記錄之此欄位或多個欄位所組合後的值必須是獨一的，亦即不能有相重的資料記錄。如果各筆記錄之某個欄位或多個欄位所組合後的值有彼此相重複情形，Access將會告知使用者違反獨一性，主索引也不會被建立。

一旦成功地根據某個欄位或多個欄位的組合建立主索引，而後當新增或修改資料時，若於主索引之來源欄立新增或修改後的

值與其它既存的資料發生重複的情形，則Access將會告知此項作業違反獨一性，而取消此項新增或修改作業。去檢查使用者新增或條改後的值是否發生重複的情形，這不僅大大降低程式設計師的負擔，並可確保獨一性百分之百正確。

主索引的另一個功用，就是在關聯性連結中，父資料表將透過主索引與其他子資料表的索引建立起關聯性。必須特別注意的是，每一個資料表僅能擁有一個主索引。

2. 唯一索引(Unique Index)

唯一索引與主索引幾乎完全一樣，唯一的差別在於：一個資料表僅能擁有一個主索引，但是卻可以接有多個唯一索引。因為，如果還有欄位亦需要進去獨一性的驗證，可根據此欄位建立唯一索引。

3. 一般索引(Regular Index)

一般索引的用途不外乎是加速資料搜尋排序的速度、讓資料記錄位於特定順序來顯示及存取並作為關聯資料表中的外(Foreign Key)

當我們卻根據某欄位建立一般的索引時，Access並不會要求此鍵值欄位中的資料必須是唯一的，因此我們無法利用一般索引來驗證資料的獨一性。一個資料表可以接有多個一般索引。

善用索引能夠大幅縮短資料查詢時間，相對的也能大幅提昇系統的執行效率。此外，索引使我們能夠建立起資料表之間的關聯性連結以及驗證資料的唯一性。

3.6 關於 MySQL

為了因應日新月異的資料庫技術,有相對多的軟體工程師也逐漸的從桌面資料庫軟體, 諸如 Microsoft Access 以及 SQL Server, 改為採用 MySQL。雖然嚴格說來, MySQL 並非 SQL Server 的對手, 許多服務提供商也都支援 MySQL, 並視之為便宜而有效率的代替品。考慮使用 MySQL 的原因

如果你要找的是可靠的資料庫軟體, 以便支援你網站開發的工作, 那麼以下的原因說明了為什麼你應該考慮 MySQL:

1. 它便宜 (通常是免費)
2. 它的網路承載比較少。
3. 它經過高度最佳化 (Highly Optimized)
4. 應用程式透過它做起備份來比較簡單。
5. 它為各種不同的資料格式提供提供彈性的介面。
6. 它較好學, 且操作簡單。
7. 它標榜的是, 你負擔得起的客戶支援。

簡單的說, 你不會找到比 MySQL 更便宜的了。事實上, 對大多數用戶來說, MySQL 是免費的。有時候是要付出一小筆授權費, 但是這個付費規定只限於 以下兩種情況:

1. 以內嵌 (embedded) 的方式使用 MySQL 伺服器

只使用 MySQL 的商業用途軟體, 例如, Windows 版本的 MySQL 伺服器, 需有授權執照。然而, 只要付比美金 \$200 元多一點點的費用, MySQL 還是比 其他任何資料庫軟體來得容易負擔多了。

2. 避免網路壅塞

針對多個使用者共同存取的支援, Access 根本不是 MySQL 的對手。Access 在大約十五個使用者連上來的時候, 就輸掉了。我們還聽過當只有五個人連上來

時， 會有一些問題。這並不是說，只有五個人能夠同時連上由 Access 支援的網站。同時連結(Simultaneous connection)事實上是指多工處理(concurrent process)因此，事實上 Access 可以處理的連結數目是無限制的，只要那些連結 保持在多工

處理的範圍限制內。對於唯讀網站（這些網站並非你想像中的少數）它可以支援最多到 255 個使用者。而較大的網站，則無可避免的必須升級到SQL Server 以提高穩定度和效率。

相對說來，MySQL 內定最大連結數為 100 個使用者。但是，我們絕對不可以用一個程式的內建設定來判斷它的效能。到目前為止，我們還沒聽過依賴 MySQL 的較大且使用頻繁的網站上的使用者有任何抱怨。除此之外，縱使有網 路上有大量資料往來，似乎並不會對查詢最佳化(query optimization) 有多大的影響。

在 Windows 98 作業系統上使用相同的硬體跟檔案大小，MySQL 表現得比 Access 2000 還要快，只是並非所有的情況下都是如此。這兩者在資料更新方 面的效能，有著最大的差異。同樣的資料更新，Access要花上兩倍的時間。如果是在高速

系統上做小量資料的處理，你不會去注意到這兩者間的差異。只有 在處理的是幾十萬筆資料的時候，這效能上的差異才會比較明顯。MySQL只在 處理資料庫物件(object structure)的時候，才會輸給Access。當建立表格(table) 以及索引的時候，MySQL會將表格鎖住，如此一來會將導致正在進行的大量資 料處理速度慢下來。然而以上所提的第二個問題在網站開發時，一般並不會造成 困擾。因為網站上面，我們所重視的是用戶來訪時，查詢的速度，而非資料儲 存架構本身。因此，在這個領域，MySQL算是勝出

3.7 系統資料庫實作

3.7.1 資料庫的設計過程

資料出處：ELMASRI、NAVATHE 著，藍中賢、吳郁瑩、李火山、陳銘智 譯，資料庫系統原理(第三版) FUNDAMENTALS Of DATABASE SYSTEMS Third Edition

一般而言，資料庫的設計可分成下面五個主要的階段：

(1)需求的收集和分析：

在這個階段中，主要是詳細分析資料庫使用者和預期資料庫使用者的期望，將之轉換成資料流程。

(2)概念資料庫設計：

這個階段中，是將上一階段的「資料流程」轉換成「高階概念資料模型」，選擇使用「實體關係模型」-ER Model(Entity Relationship Model)做為高階概念資料模型。

(3)邏輯資料庫設計：

這一階段是將「高階概念資料模型」轉換成「概念綱要」。

(4)實體資料庫設計：

此一階段，是將「關聯式資料庫綱要」轉換成「內部綱要」，即為「低階實體資料模型」。在此我們定義各資料類別、資料長度、是否允許 Null，以及預設值。

(5)資料庫系統實作：

在這個階段中，我們將「內部綱要」，即「低階實體資料庫模型」，。在 Mysql 資料庫的系統之下，藉由 phpMyAdmin 建立系統資料庫，並且輸入資料至資料庫中，至此，資料庫建置完成，資料庫系統即可開始運作。

3.7.2 資料庫的正規化

資料庫設計基本要求的欄位中應包含充分、清晰且意義明確的資料，才能達到資料共享，同時避免相同重複儲存，進而節省空間，亦可防止資料的不一致性。

正規化的步驟如下：

(1)將原始資料中的重複泉組去除，其結果為第一正規化

(2)移除部份相關性(Partial dependency)得到第二正規化。

(3)消除相關聯之遞移相關性(Transitive dependency)得到第三正規化。如圖 3.4 所示。

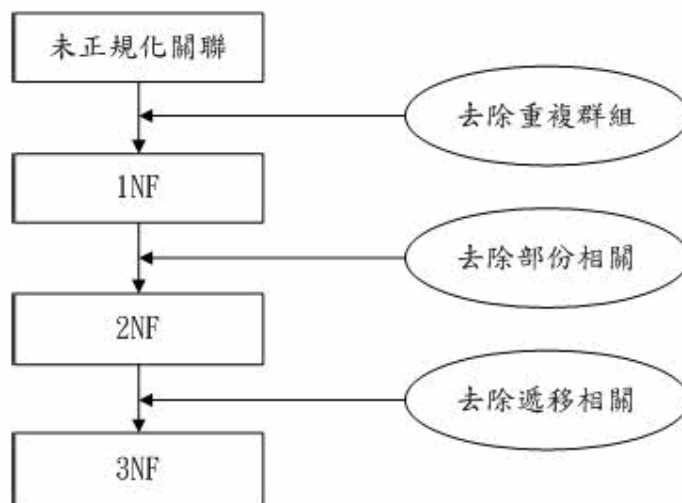


圖3.4 正規劃步驟

3.7.3 ER model 的介紹

當完成第一階段「需求的收集和分析」後，我們就要進行第二階段「概念資料庫設計」，將系統的「資料需求」以「高階概念資料模型」來表示。「高階概念資料模型」包括了資料型態、關係、限制的詳細描述，但不包含任何實作的細節，所以通常比較容易被了解，並可用來與非技術性的使用者做溝通，以確保滿足所有的使用者需求，避免和使用者的需求發生衝突。又因為不用關心資料儲存的細節，所以資料庫設計師可以專注在資料需求上，如此較易做好概念資料庫設計。ER model 包含了實體型態、關係型態、屬性、鍵值和結構限制，下面就簡單介紹 ER model 各元件及其圖示。

(1)實體(Entity)：

在真實世界中獨立存在的一個「事物」。如：使用者、管理者...

等等。實體的代表圖示為一實線矩形方塊，實體名稱標在矩形方塊中央。如圖 3.5 所示。

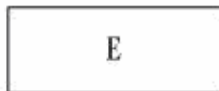


圖3.5 實體符號

(2)弱實體(Weak Entity)：

沒有任何屬性鍵值的實體。弱實體必須透過關係與另一實體結合，才能分辨弱實體中的每一個個別成員。而上述「另一個實體」便稱為「辨認擁有者」(Identifying Owner)。例如，弱實體「親屬」必須與辨認擁有者「使用者」產生關聯，如此才有意義。弱實體的代表圖示為雙實線矩形方塊，弱實體名稱標示在矩形方塊中央，如圖 3.6 所示。

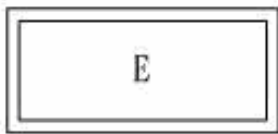


圖3.6 弱實體符號

(3)關係(Relationship)：

兩個實體間有關聯時，就產生了關係。例如：“使用者”跟“文章”兩個實體間有關聯，便產生了“關係”。關係的代表圖示為單實線方塊，關係名稱標在菱形方塊中央，如圖 3.7 所示。



圖3.7 關係符號

(4)辨認關係(Identifying Relationship)：

弱實體與辨認擁有者所產生的關係。由於弱實體必須與辨認擁有者產生關聯，才有意義，因此弱實體必須全部參與其所對應的辨認關係。例如：“使用者” “有” “文章” 的關聯中，“有” 即為其辨認關係，而“文章” 必須全部參與“有” 這個確認關係。確認關係的代表圖示為雙實線菱形方塊，辨認關係名稱標在菱形方塊中央，如圖 3.8 所示。



圖3.8 辨認關係符號

(5)屬性(Attribute)：

屬性是用來描述實體的特殊性質。例如：一個使用者實體的屬性有姓名、年齡、地址等。每個屬性都有值，值是儲存在資料庫的主要部份。例如：屬性為“姓名”、“年齡”者，其值分別為“小明”、“23”。屬性的代表圖示為一實線橢圓形，屬性名稱在橢圓形中央。如圖 3.9 所示。



圖3.9 屬性符號

此外，屬性又可以分為下列幾種型態：

(a)簡單屬性(Sample Attribute)：

為不可分割的屬性。例如：電話。

(b)複合屬性(Composite Attribute)：

為簡單屬性的組合。例如：生日是一個複合屬性，它可以拆成三個簡單屬性，分別為年份、月份、日期。複合屬性的代表圖是為單實線橢圓形，複合屬性名稱標在橢圓形中央，並以直線相連其附屬的各個簡單屬性，如圖 3.10 所示。

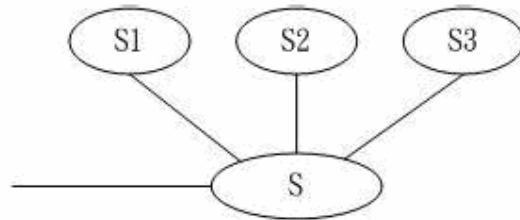


圖3.10 複合屬性符號

(c)單值屬性(Sample-valued Attribute)：

屬性只有一個單一的值，例如：性別。

(d)多重值屬性(Multi-valued Attribute)：

屬性有一個以上的值。例如：一個人可能有一台車，也可能沒有，也有可能有多台以上。因此“車”這個屬性就是屬於多重值屬性。多重值屬性的代表圖示為雙實線橢圓形，多重值屬性名稱標在橢圓形中央，如圖 3.11 所示。

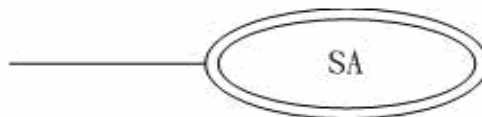


圖3.11 多重值屬性符號

(e)儲存屬性(Stored Attribute)：

屬性的值不能由其他屬性的值導出。例如：出生日期。

(f)導出屬性(Derived Attribute)：

屬性的值可以從儲存屬性的值導出。例如：年齡屬性的值可以從出生年月日的值導出，因此年齡即為導出屬性，導出屬性名稱標在橢圓形中央，如圖 3.12 所示。



圖3.12 導出屬性符號

(g)鍵值屬性(Key Attribute)：

屬性的每一個值在其實體中均是唯一的，分別代表實體中的每一個個別成員，有時符合此定義的屬性不一定只有一個，我們必須從中挑選出一個來當作鍵值屬性，例如：“會員”實體中的屬性有“帳號”與“E-mail”，均符合建值屬性的定義，但我們只能選擇其中一個作為“會員”實體的鍵值屬性。一般情況下都會以“帳號”當作“會員”實體的鍵值屬性。鍵值屬性的代表圖形為單實線橢圓形，鍵值屬性名稱加上實線底線後標在橢圓形中央。如圖 3.13 所示。



圖3.13 鍵值屬性符號

3.7.4 資料庫欄位

在 110mb.com 這個網站，它提供了資料庫的設計的功能，只要按照網頁上的建議步驟，就能成功的設計我們所需的資料庫！

<input type="checkbox"/>	images	[DIR]	25/Apr/07 14:39	
<input type="checkbox"/>	includes	[DIR]	25/Apr/07 15:01	
<input type="checkbox"/>	language	[DIR]	25/Apr/07 14:39	
<input type="checkbox"/>	templates	[DIR]	26/Apr/07 13:52	
<input checked="" type="checkbox"/>	110dbmanager.php	258.71 KB	25/Apr/07 07:20	
<input type="checkbox"/>	auction.php	12.86 KB	25/Apr/07 19:44	
<input type="checkbox"/>	auction_bidfind_mega.php	2.06 KB	17/Oct/04 22:33	
<input type="checkbox"/>	auction_credit_ipn.php	13.35 KB	04/Feb/05 19:43	

檔案 110dbmanager 內建了 php Myadmin 和 php MySQL！

圖 3.14 進入系統資料庫設計頁面

110 MB[®]
MySQL Database Manager

Select database: cpaimai_box | [Show Tables](#) | [Import Database](#) | [Bigdump Database Import](#) | [Settings](#) |

SQL query/queries to run on the database:

```
show tables
```

Records: 49 in 0.1966 sec

進入這程式後，可輸入你要的語法。

圖 3.15 下達資料庫語法頁面

Tables in epaimai_box	Size	Overhead	Records	Type
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_account	1 KB	0 KB	0	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_bid	1 KB	0 KB	0	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_bid_increase	2 KB	0 KB	11	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_category	2 KB	0.03 KB	4	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_config	3 KB	0 KB	54	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_coupon	1 KB	0 KB	0	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_coupon_config	2 KB	0 KB	2	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_image	6 KB	0 KB	2	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_image_config	3 KB	0 KB	59	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_ipn_log	1 KB	0 KB	0	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_offer	2 KB	0 KB	6	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_rating	2 KB	0 KB	4	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_role	1 KB	0 KB	5	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_room	2 KB	0.03 KB	12	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_room_prune	1 KB	0 KB	0	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_store	2 KB	0 KB	1	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_user_rating	2 KB	0 KB	1	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_user_role	1 KB	0 KB	0	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auction_watchlist	1 KB	0 KB	1	MyISAM
<input type="checkbox"/> phpbb_auth_access	1 KB	0 KB	0	MyISAM

之後便列出我們所用到的 Table

圖 3.16 拍賣系統的資料庫 Table

(1) 會員資料庫

會員資料表記錄會員的相關資訊。使用會員編號當作會員資料表的鍵值。透過會員資料可以清楚了解使用者的年齡層、習慣、性別和活動，信箱可以讓管理者方便連絡會員，會員層級適用來判斷是管理者還是會員。如表 3-1 所示。

資料表名稱：phpbb_users

欄位名稱	欄位型態&欄位大小
user_id	mediumint(8)

user_active	tinyint(1)
username	varchar(25)
user_password	varchar(32)
user_session_time	int(11)
user_session_page	smallint(5)
user_lastvisit	int(11)
user_regdate	int(11)
user_level	tinyint(4)
user_posts	mediumint(8) unsigned
user_timezone	decimal(5,2)
user_style	tinyint(4)
user_lang	varchar(255)
user_dateformat	varchar(14)
user_new_privmsg	smallint(5) unsigned
user_unread_privmsg	smallint(5) unsigned
user_last_privmsg	int(11)
user_login_tries	smallint(5) unsigned
user_last_login_try	int(11)

user_emailtime	int(11)
user_viewemail	tinyint(1)
user_attachsig	tinyint(1)
user_allowhtml	tinyint(1)
user_allowbbcode	tinyint(1)
user_allowsmile	tinyint(1)
user_allowavatar	tinyint(1)
user_allow_pm	tinyint(1)
user_allow_viewonline	tinyint(1)
user_notify	tinyint(1)
user_notify_pm	tinyint(1)
user_popup_pm	tinyint(1)
user_rank	int(11)
user_avatar	varchar(100)
user_avatar_type	tinyint(4)
user_email	varchar(255)
user_icq	varchar(15)
user_website	varchar(100)

user_from	varchar(100)
user_sig	text
user_sig_bbcode_uid	char(10)
user_aim	varchar(255)
user_yim	varchar(255)
user_msnm	varchar(255)
user_occ	varchar(100)
user_interests	varchar(255)
user_actkey	varchar(32)
user_newpasswd	varchar(32)

表 3.1 會員資料表

(2)拍賣分類資料庫

拍賣分類資料表記錄產品的相關訊息。拍賣分類編號當作拍賣分類表的鍵值。方便使用者觀看各種的產品分類，也提供一般搜尋和進階搜尋供使用者尋找合適產品。然而檢視的欄位可進而了解拍賣動態資訊。如表 3-2 所示。

資料表名稱：phpbb_auction_room

欄位名稱	欄位型態&欄位大小
PK_auction_room_id	mediumint(8) unsigned

FK_auction_room_category_id	mediumint(8) unsigned
auction_room_order	mediumint(8) unsigned
auction_room_title	varchar(100)
auction_room_description	text
auction_room_state	mediumint(8) unsigned
auction_room_count_view	mediumint(8) unsigned
auction_room_icon	varchar(255)

表 3.2 拍賣資料表

(3)拍賣物品資料資料庫

拍賣物品資料表記錄產品類別的相關資訊。使用拍賣分類類別編號當作會員資料表的鍵值，進而去運作拍賣機制，也方便管理者管拍賣物品資料呈現。可由 offer_id 了解到賣家資訊，維護 e-paimai 的運作機制。如表 3-3 所示。

資料表名稱：phpbb_auction_offer

欄位名稱	欄位型態&欄位大小
PK_auction_offer_id	mediumint(8) unsigned
FK_auction_offer_user_id	mediumint(8) unsigned
FK_auction_offer_room_id	mediumint(8) unsigned
auction_offer_title	varchar(100)
auction_offer_text	text
auction_offer_time_start	int(11)

auction_offer_time_stop	int(11)
auction_offer_state	int(1)
auction_offer_price_start	decimal(15,2)
auction_offer_views	int(11)
auction_offer_picture	varchar(200)
auction_offer_special	tinyint(1)
auction_offer_bold	tinyint(1)
auction_offer_on_top	tinyint(1)
auction_offer_paid	tinyint(1)
auction_offer_sell_on_first	tinyint(1)
auction_offer_shipping_price	decimal(15,2)
auction_offer_shipping_location	mediumint(8)
auction_offer_last_bid_price	decimal(15,2)
FK_auction_offer_last_bid_user_id	mediumint(8)
auction_offer_direct_sell_price	decimal(15,2)
auction_offer_comment	varchar(255)
auction_offer_comment_time	int(11)
auction_offer_notified_buyer	tinyint(1)
auction_offer_notified_seller	tinyint(1)
auction_offer_bid_increase	decimal(15,2)
auction_offer_accepted_payments	varchar(100)
auction_offer_sellers_location	varchar(100)
auction_offer_percentage_charged	tinyint(1)

表 3.3 拍賣物品資料表

第四章 系統分析與設計

4.1 系統開發模式

要設計好的系統，就必須要有完善的系統分析，因為能使系統能有效率的開發，系統開發模式或軟體流程模式是發展資訊系統的步驟以及執行程序，系統開發依照系統化、邏輯化的步驟進行，便於標準、規範和政策的推行和建立，開發的過程將有效率、確保品質、也容易管理。以下是適用於不同情況的系統開發模式：

1、編碼與修正模式

最早使用的開發模式(1956年前)，主要為兩個步驟 (1) 先寫部分程式 (2) 再修正程式中之問題。但程式沒有規劃及設計，經過幾次之修正後，程式碼的邏輯變得難以理解，過程中並無使用者需求分析與確認，軟體雖然設計得很好，但有可能並不符合使用者的需求。

2、階段模式(Benington，1956)

改善了編碼與修正模式的問題，在系統開發前要有規劃，分析與設計等。但使用上還是有一些問題，不論系統的大小或複雜度都必須經歷以下八階段，各階段循序進行且沒有回饋，各階段都必需考慮完整的系統範圍，不可僅考量部份系統，若是中間過程有錯誤，就必須重新修改執行，不僅耗費成本，嚴重時會導致計劃中止。

3、瀑布模式(Royce，1970)

該方法把系統開發的過程分成幾個階段，每個階段清楚定義要做那些工作，一個階段完成後才能進行下個階段，較符合邏輯，如圖 3.2 瀑布模式開發步驟所示，改善階段模式的缺點，除了在階段劃分上較有彈性外，在各階段發現錯

誤可 允許階段間之回饋，能儘早修正以減少系統修改或重做之成本，及各階段明確定 義應做之工作及交付之文件，使系統開發之工作更明確及容易掌握。

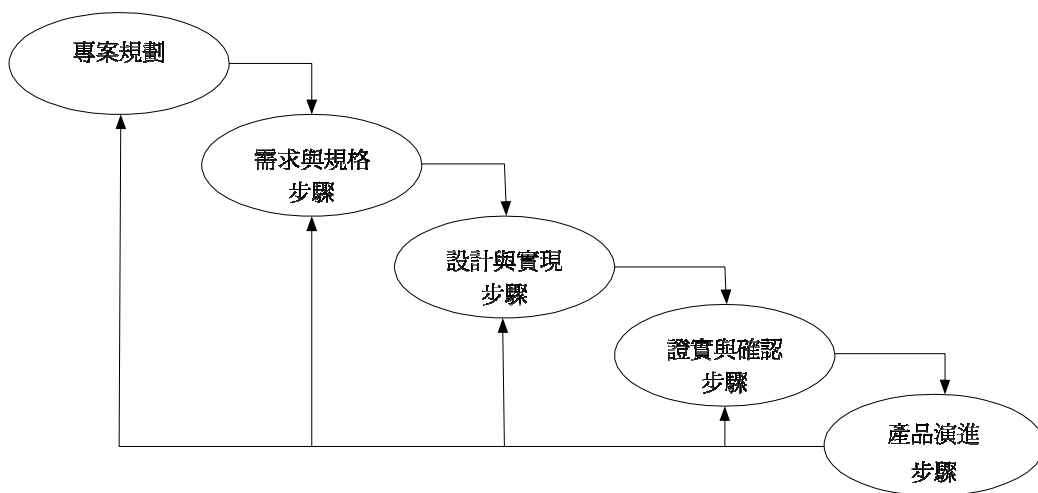


圖4.1 系統開發瀑布式操作圖

4、演進式開發模式

演進式開發的基本概念是，先做出一個初始的版本，然後再根據使用者的意見再做修改，不斷的重複此步驟，直到開發出一個最適當的系統為止，如圖3.5演進式開發圖所示。這個方法沒有細分成規格制定、開發及確認等活動，這些活動基本上是並行的，另外加上快速的使用者回饋。

演進式開發有兩種類型：

(1) **探索式開發**：目的是與顧客合作，探究出顧客的需求，然後

開發出 最後的系統。會先從系統需求最清楚的部分開始進行開發，然後以 系統演進的方式，根據顧客提出的需求加入新增功能。

(2) **丟棄式雛型化**：目的是瞭解顧客需求，制定出更好的需求定義。

雛 型的設計會針對需求不是很瞭解的部分進行。

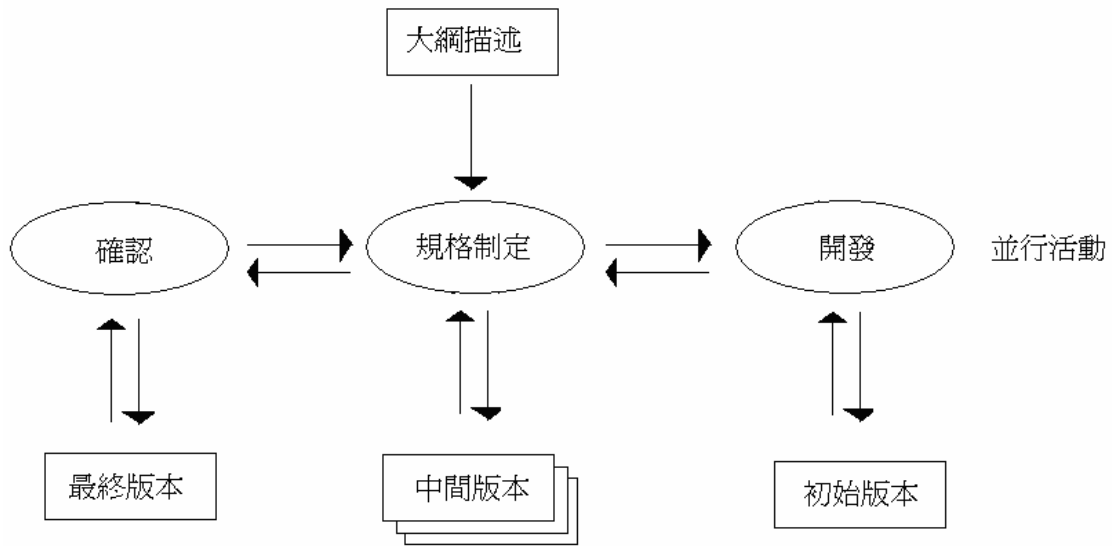


圖4.2 演進式開發圖

5、丟棄雛形模式(Throw-Away Prototyping Model)

如下圖顯示，開發者依據使用者的簡略要求與規格，未經過設計與實現，即可建立出一個軟體雛形來，這個快速產生的軟體雛型可以馬上交給使用者來進行了解與評價，若使用者的評價是不滿意的話，馬上將此軟體雛型丟棄之，然後回到原點。丟棄雛型模式從需求到雛型建立可以經過無限次數，一直到使用者感覺到滿意為止，使用者滿意即表示軟體需求可以確定了。

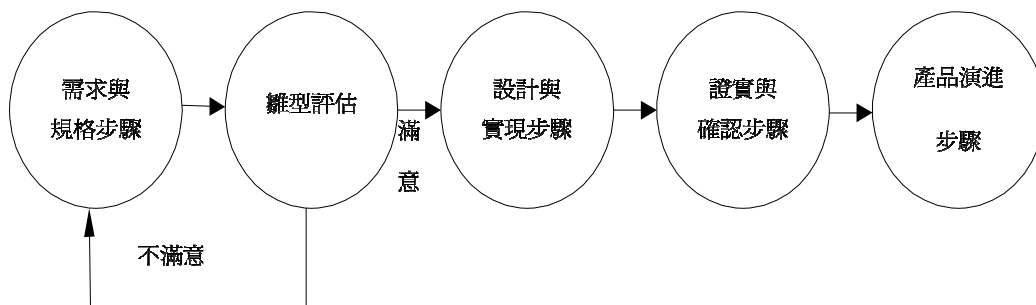


圖4.3 丟棄式模型分析法

4.2 指定系統開發模式

決定採用瀑布模式開發系統，因為瀑布模式強調先有完整的設計與規劃，再進行編碼，適用於許多資訊系統，如交易處理系統、管理資訊系統等，需求定義，系統設計，系統實作，整合及測試，可以讓我們從中學習嚴謹的需求分析，規格定義，文件記錄還有整合及測試等等。先分析、定義系統，之後進行系統設計、測試，最後再運作及維護，若在各階段發現錯誤可允許階段間之回饋，能儘早修正以減少系統修改或重做之成本，系統製作較容易完成，

4.3 拍賣系統網路圖

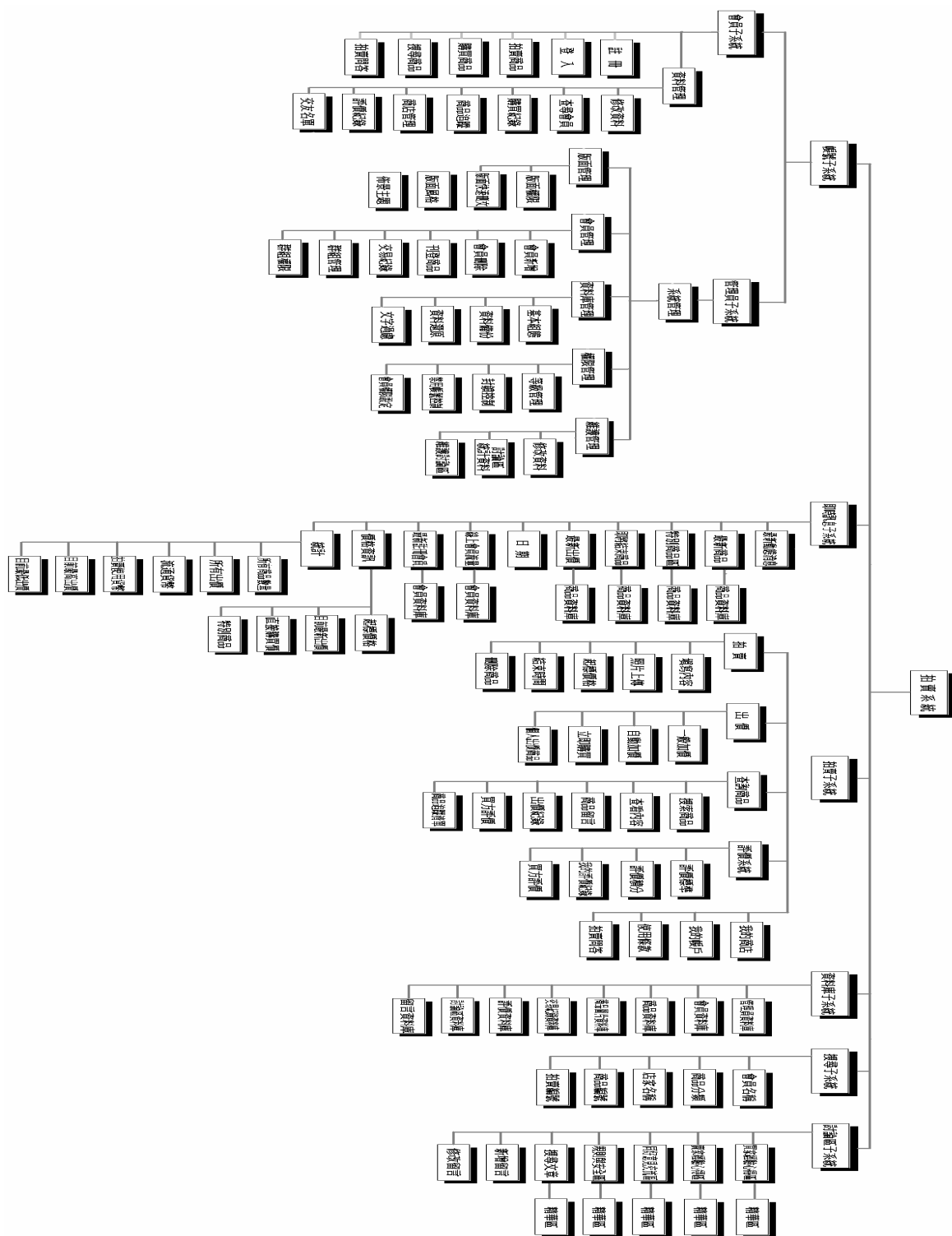


圖4.4 拍賣系統網路圖

4.4 全景圖

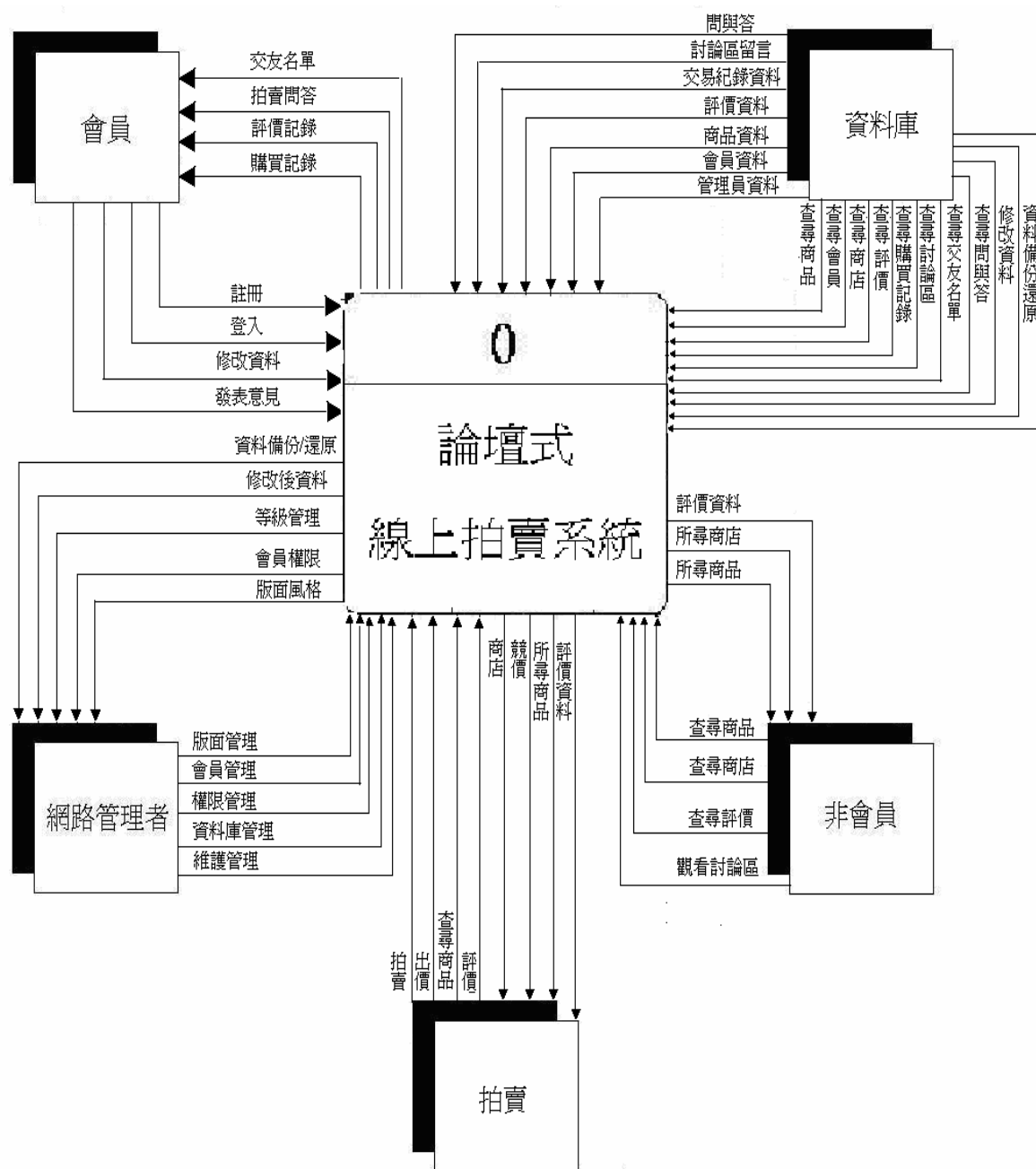


圖4.5 論壇式拍賣網站製作—全景圖

4.5 全景展開圖0

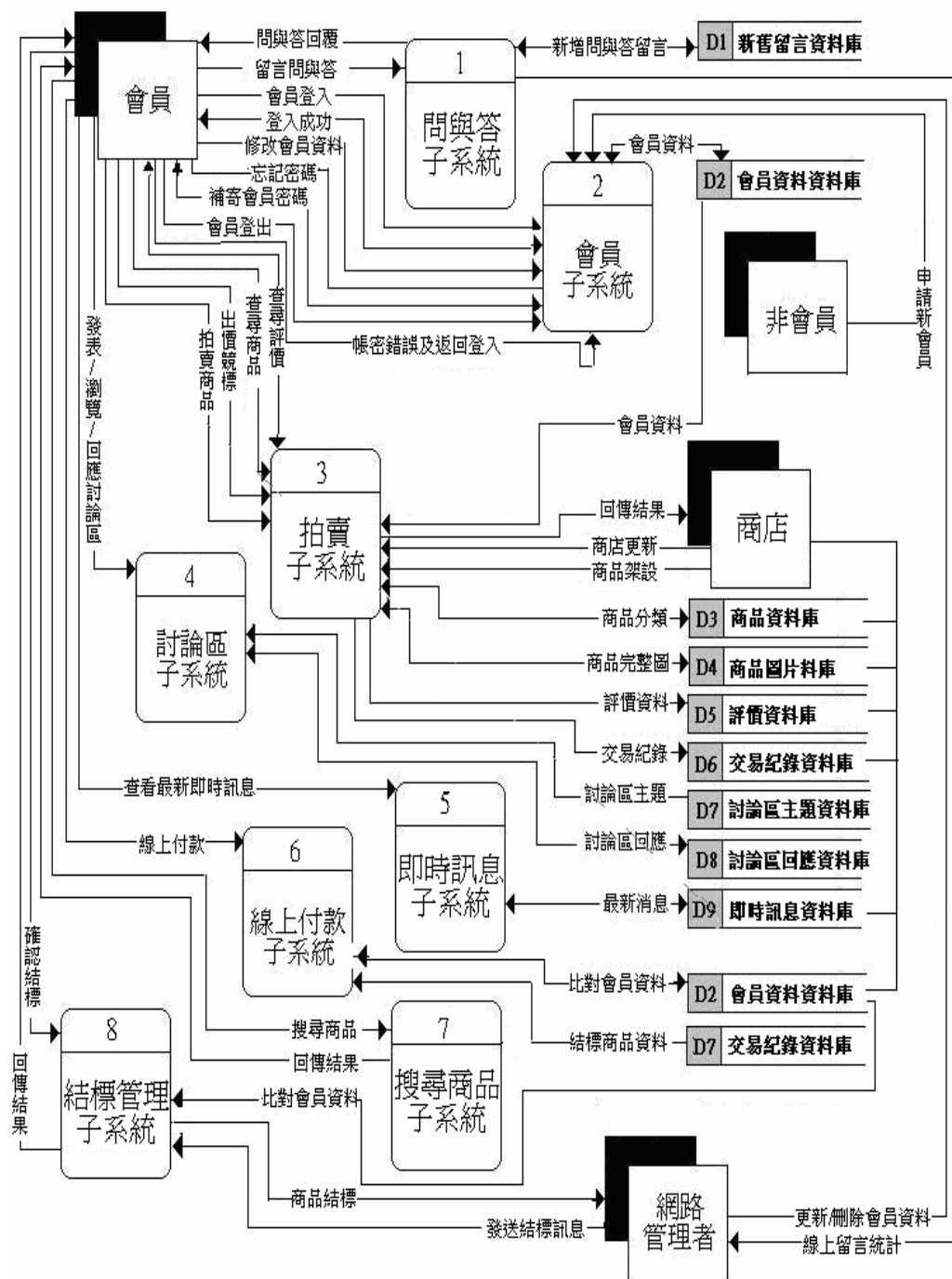


圖4.6 論壇式拍賣網站製作—全景展開圖0

4.6 問與答子系統

1. 功能圖

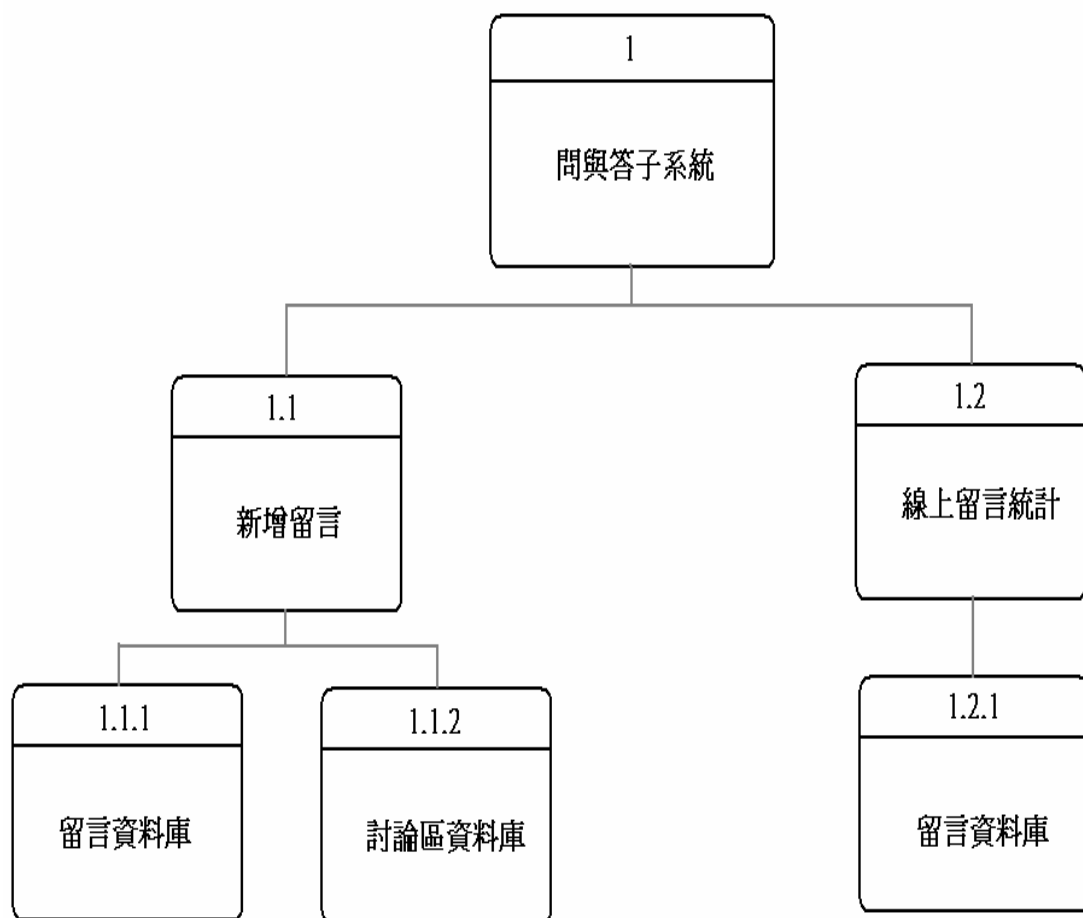


圖4.7 問與答子系統功能圖

4.7 會員子系統

1、功能圖

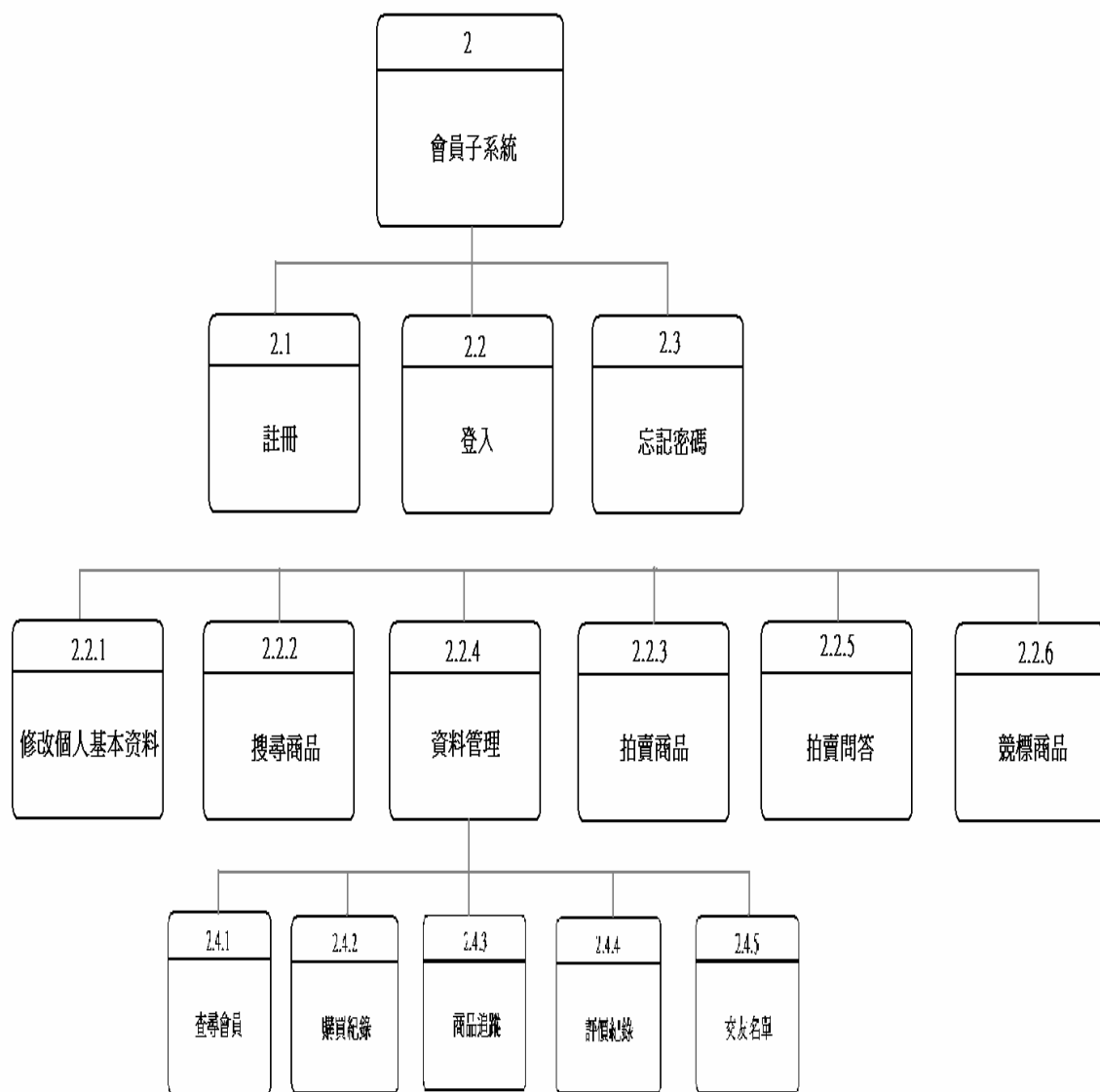


圖4.8 會員子系統功能圖

(1)註冊會員功能流程圖

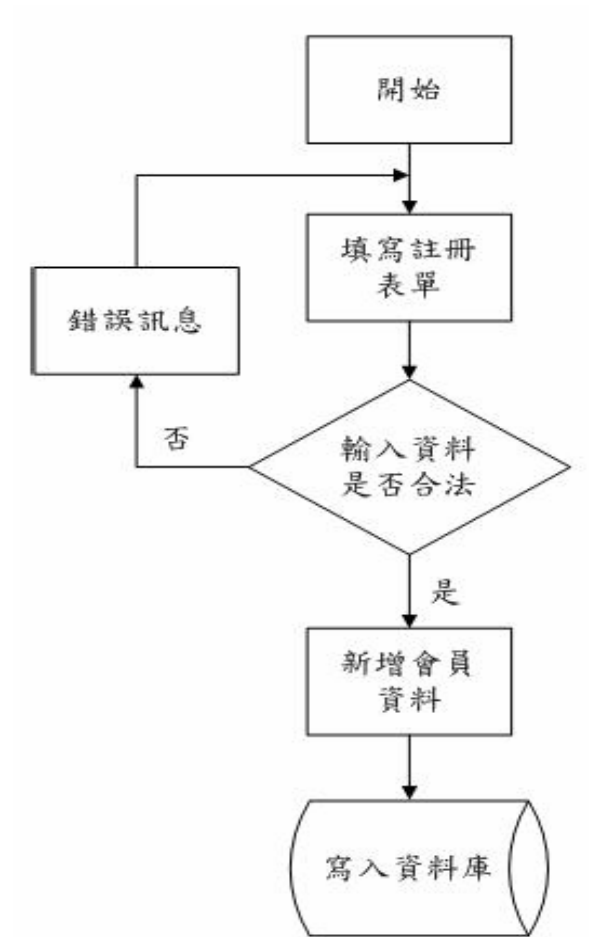


圖4.9 會員註冊功能流程圖

(2)忘記密碼功能流程圖

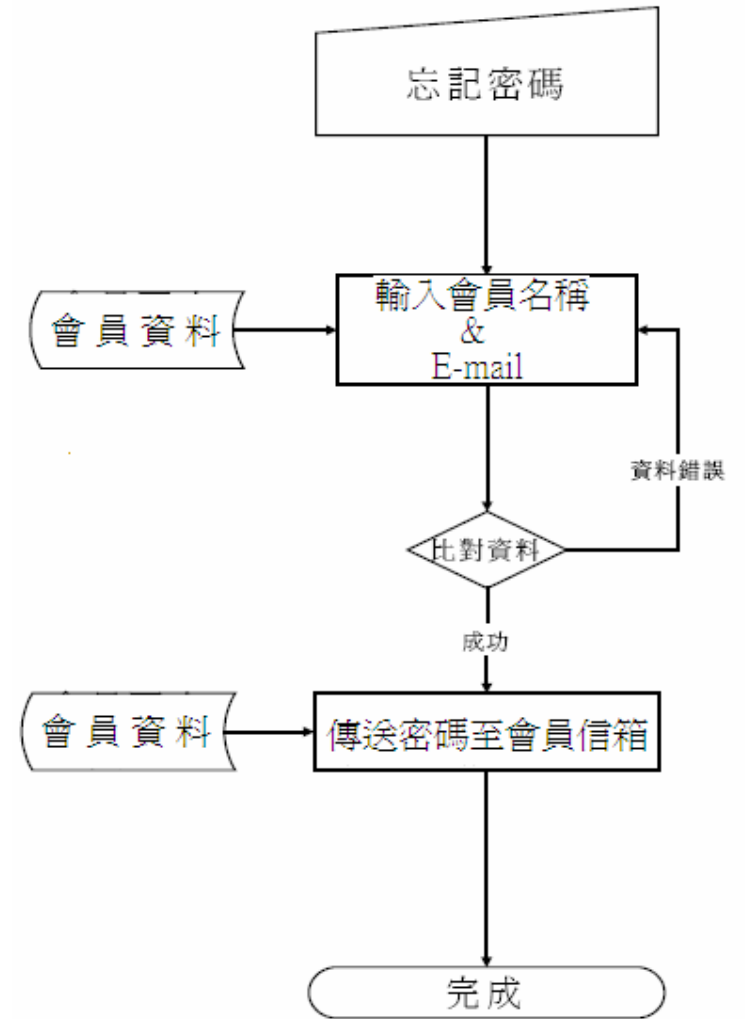


圖4.10 忘記密碼功能流程圖

(3)修改會員個人資料功能流程圖

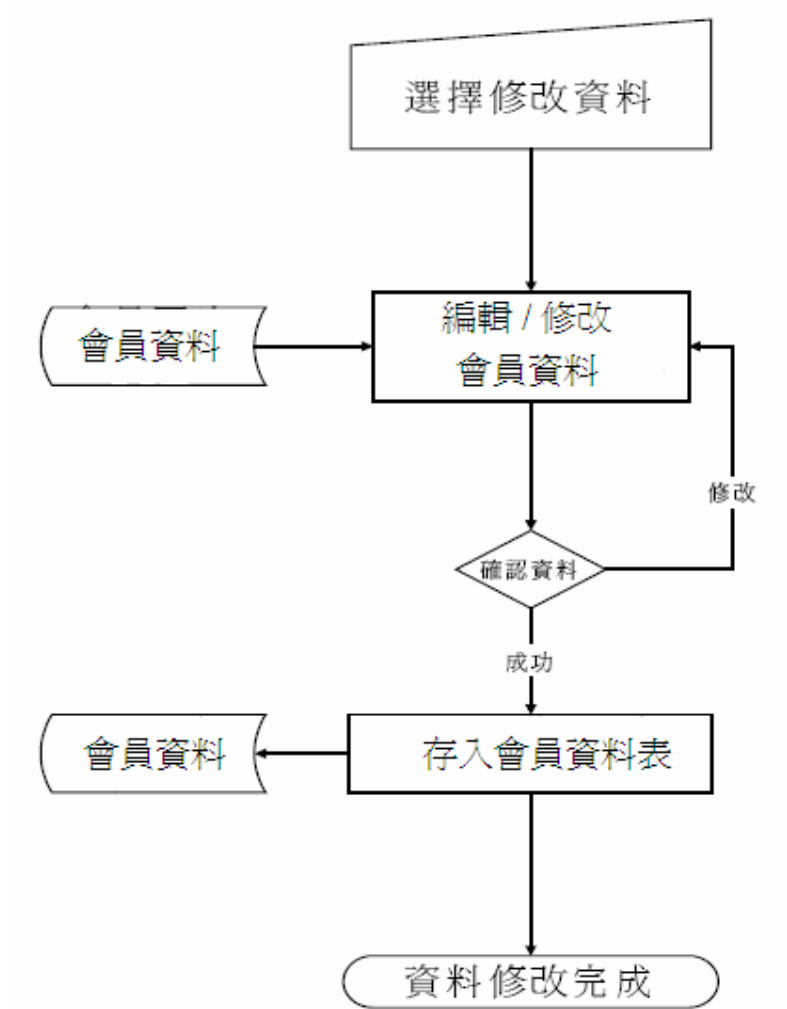


圖4.11 修改會員個人資料功能流程圖

4.8 拍賣子系統

1、功能圖

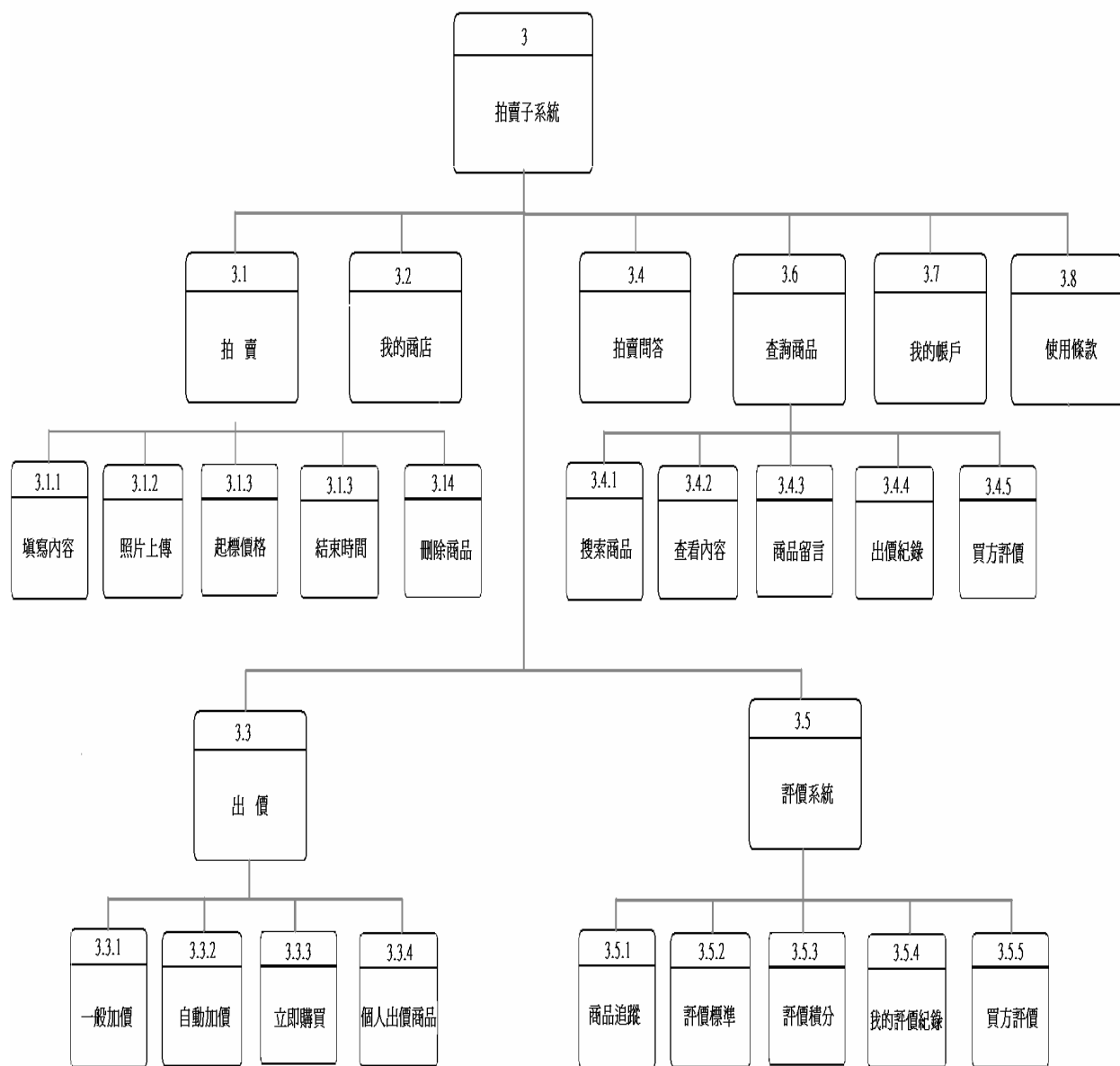


圖4.12 拍賣子系統功能圖

(1)拍賣商品功能流程圖

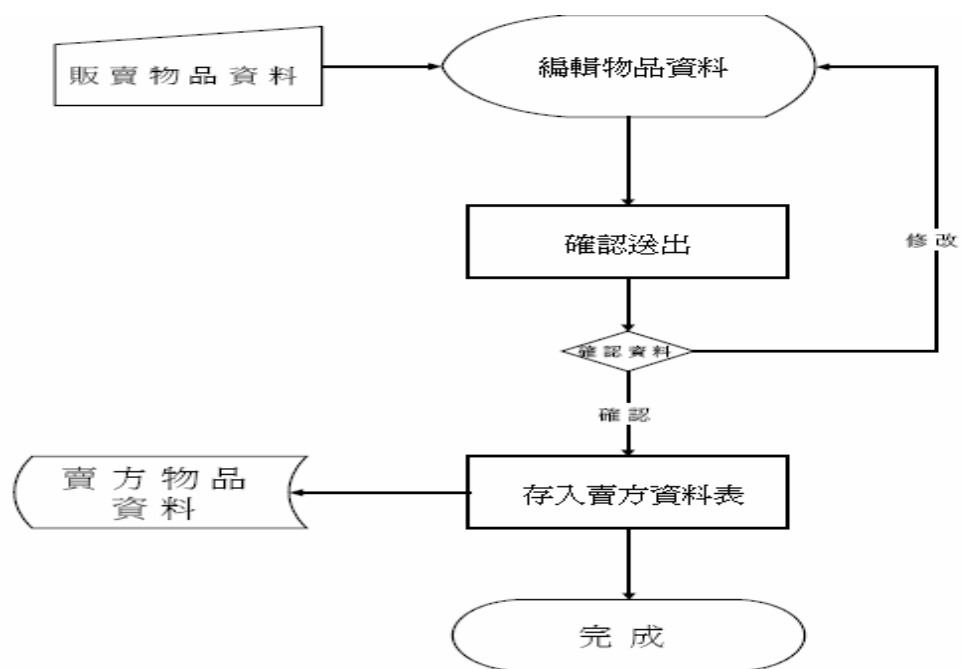


圖4.13 拍賣商品功能流程圖

(2)評價功能流程圖

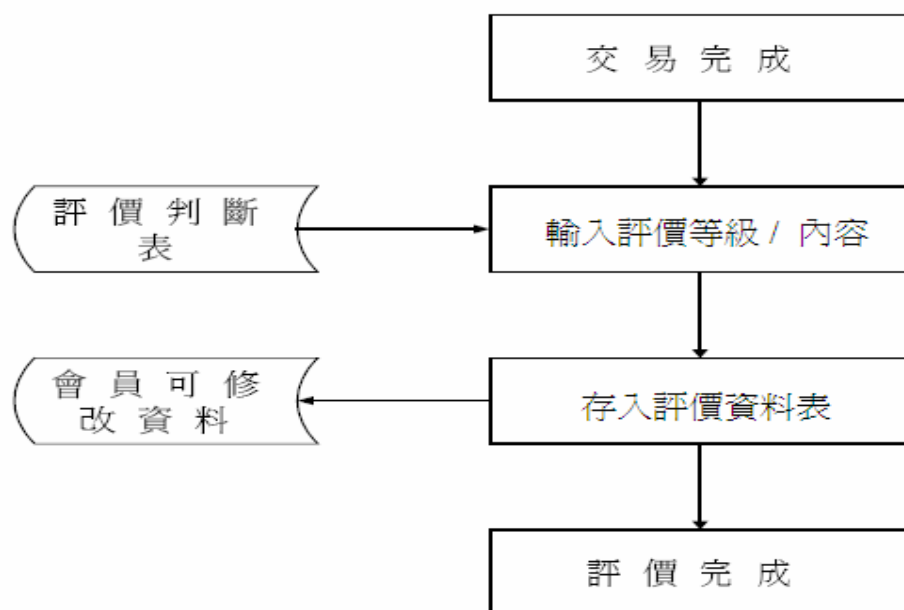


圖4.14 評價功能流程圖

(3)商品拍賣頁面E-R圖

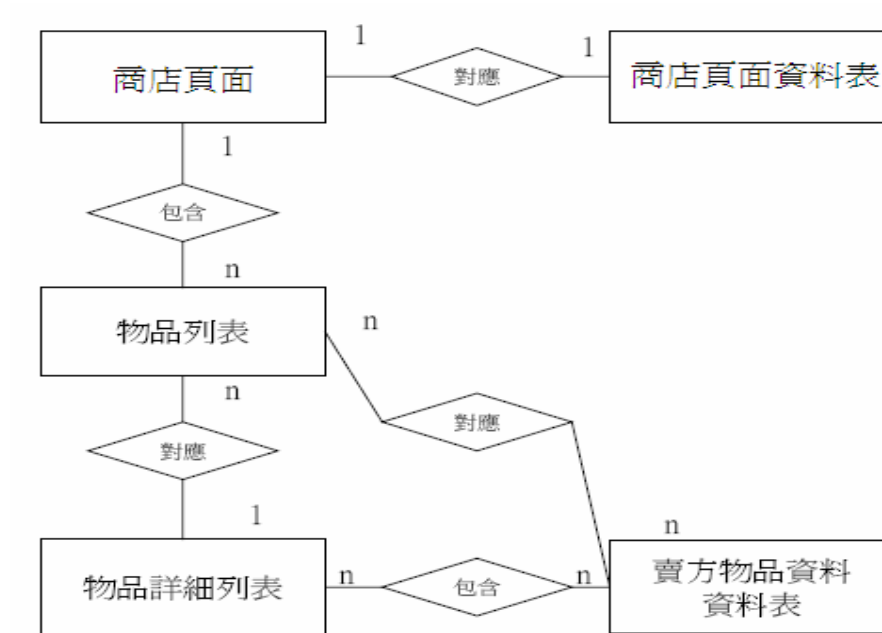


圖4.15 商品拍賣頁面E-R圖

(4)商品拍賣功能E-R圖

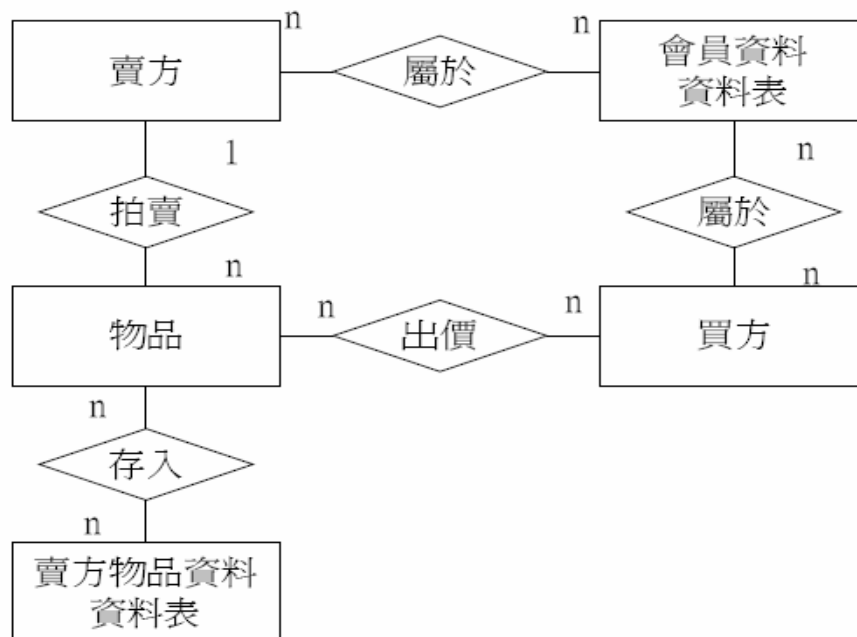


圖4.16 商品拍賣功能E-R圖

(5)商品出價功能E-R圖

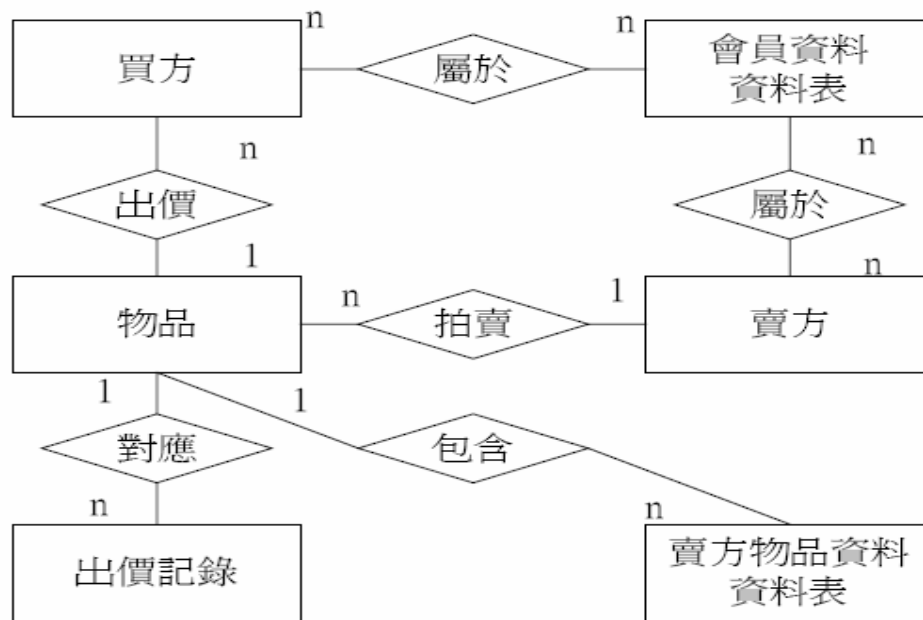


圖4.17 商品出價功能E-R圖

(6)評價功能E-R圖

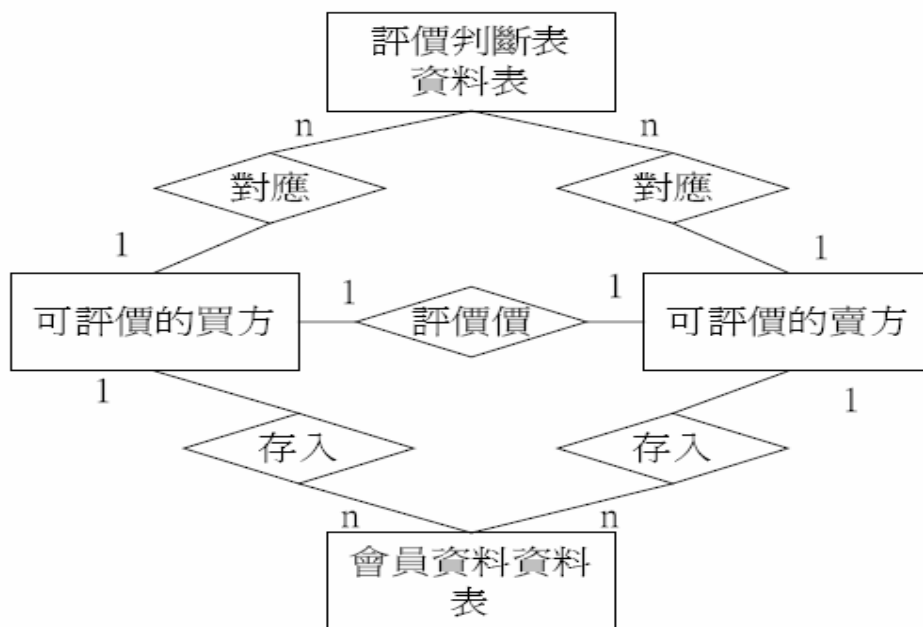


圖4.18 評價功能E-R圖

4.9 討論區子系統

1、功能圖

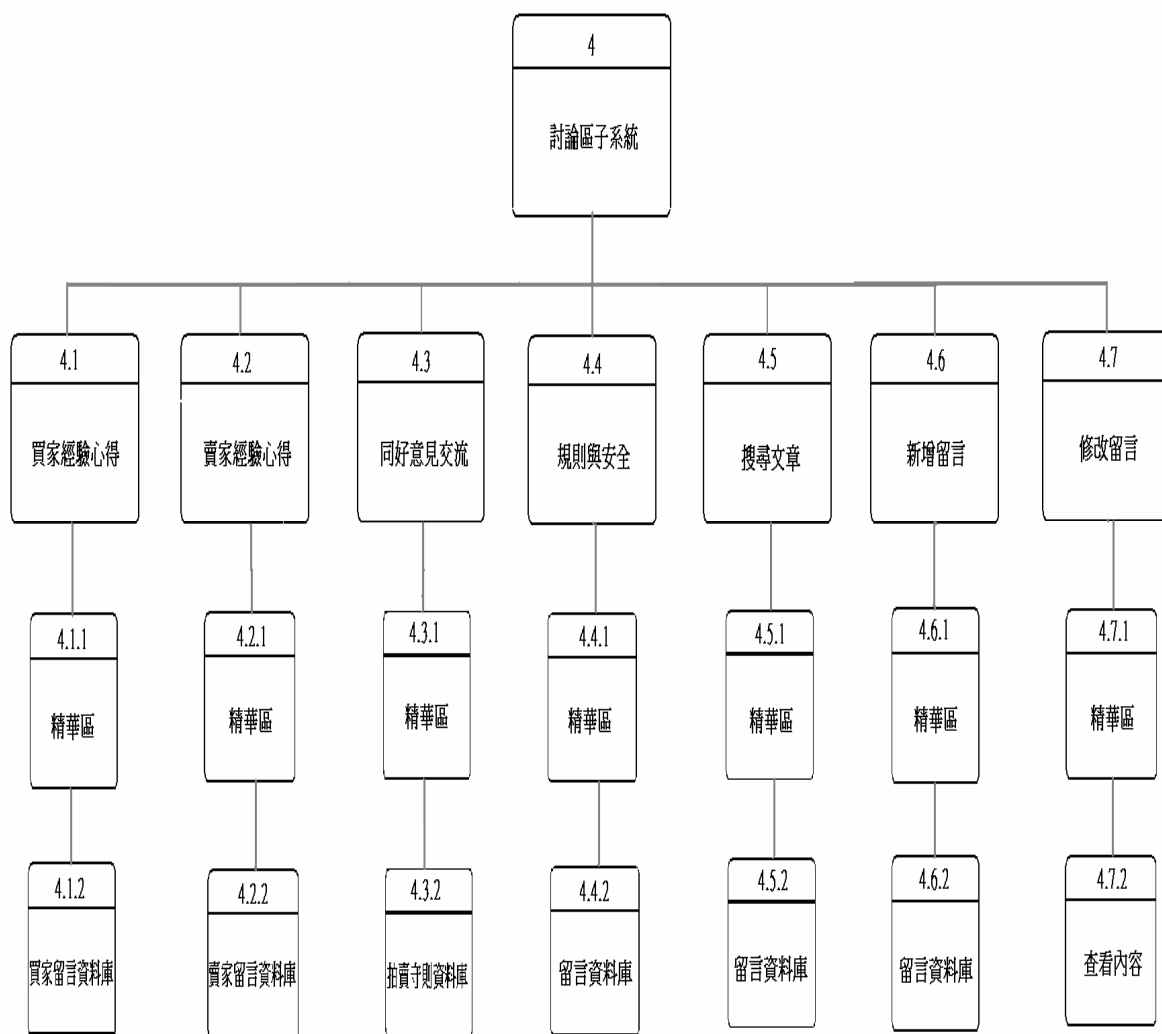


圖4.19 討論區子系統功能圖

(1)討論區功能流程圖

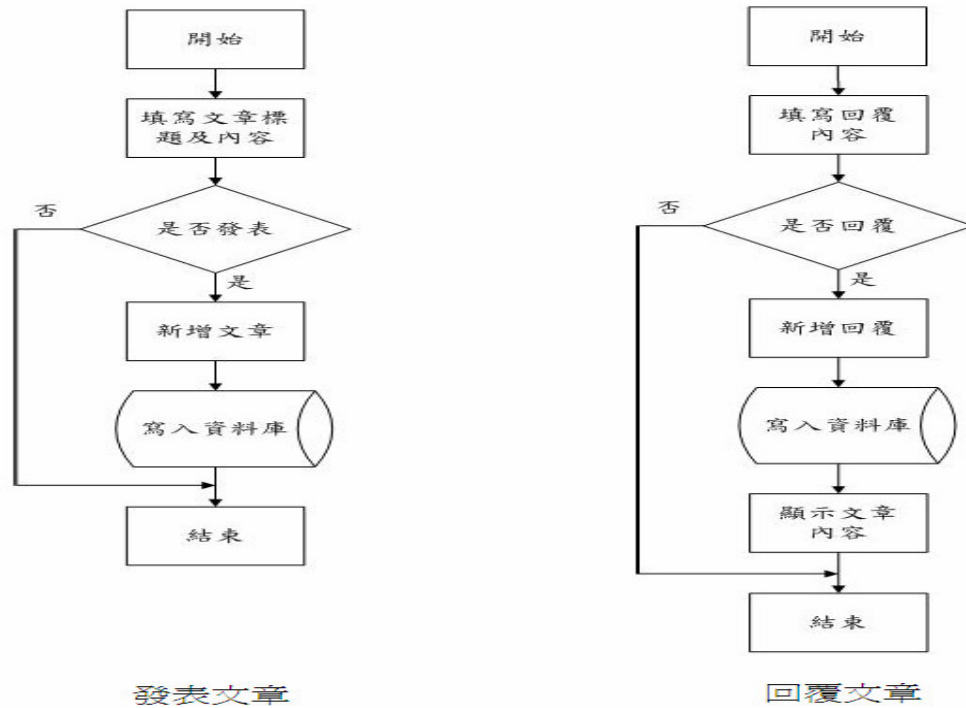


圖4.20 討論區功能流程圖

(2)討論區功能E-R圖

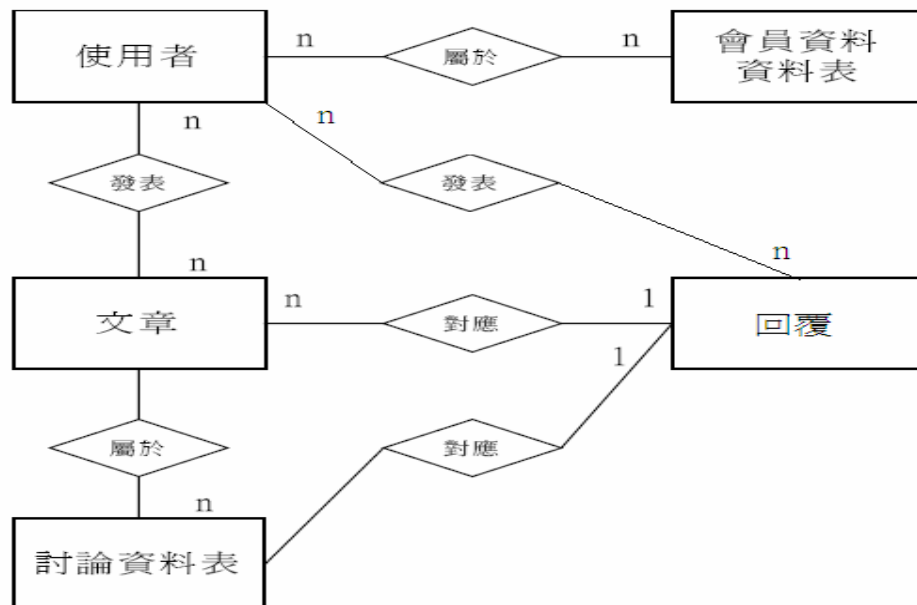


圖4.21 討論區功能E-R圖

4.10 即時訊息子系統

1、功能圖

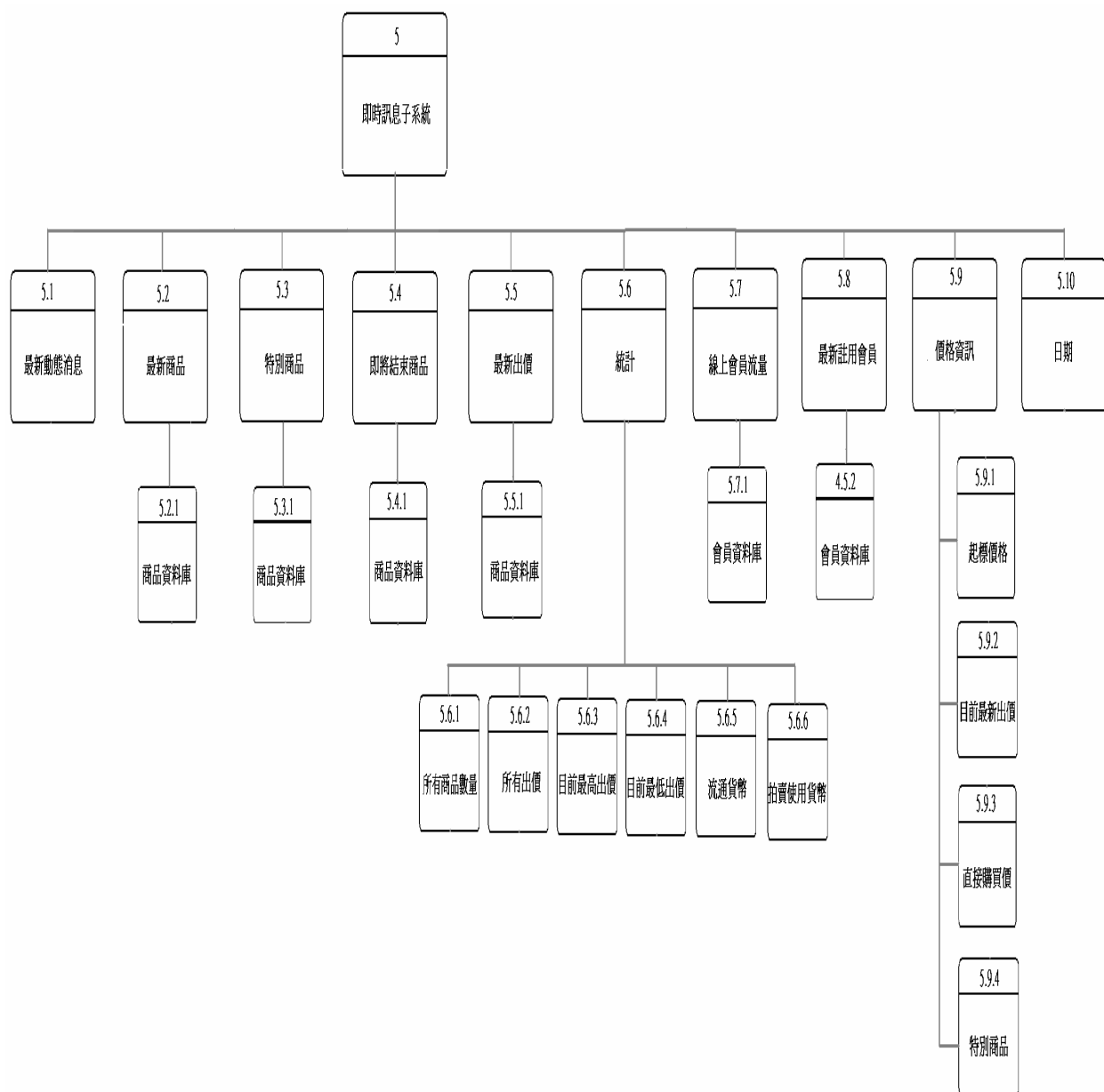


圖4.22 即時訊息子系統功能圖

4.11 線上付款子系統

1、功能圖

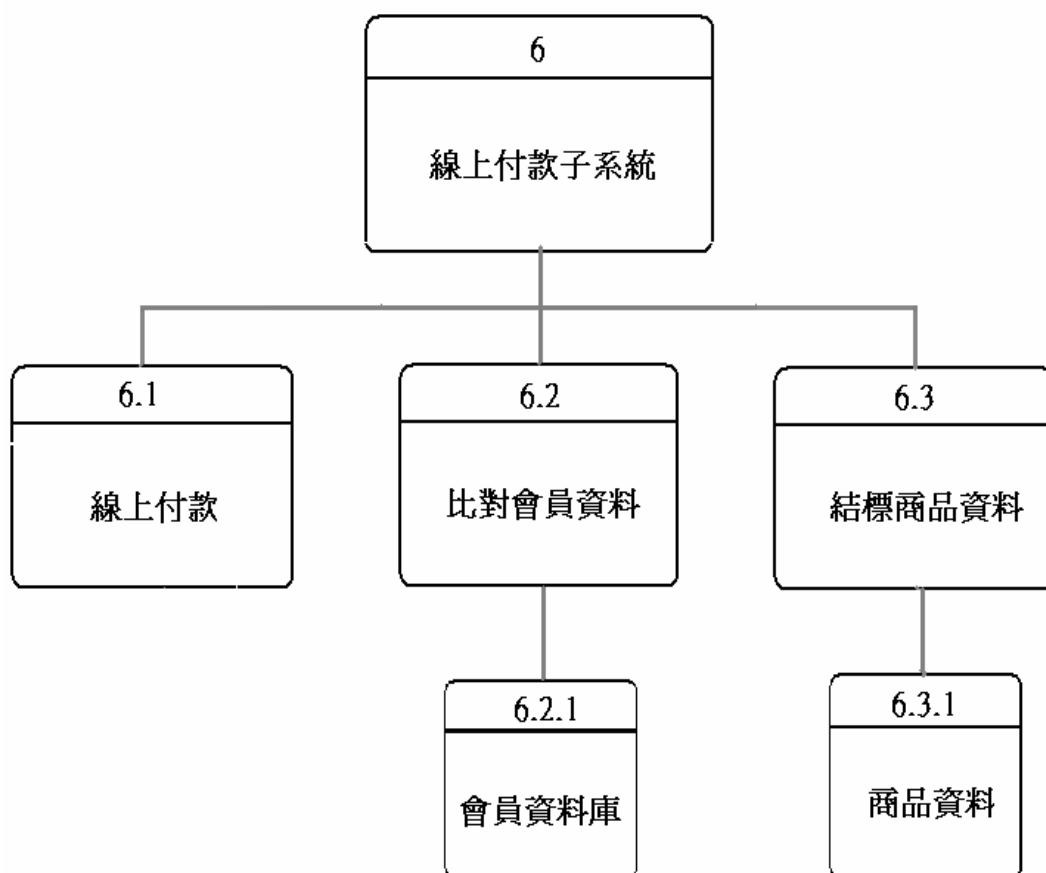


圖4.23 線上付款子系統功能圖

4.12 搜尋子系統

1、功能圖

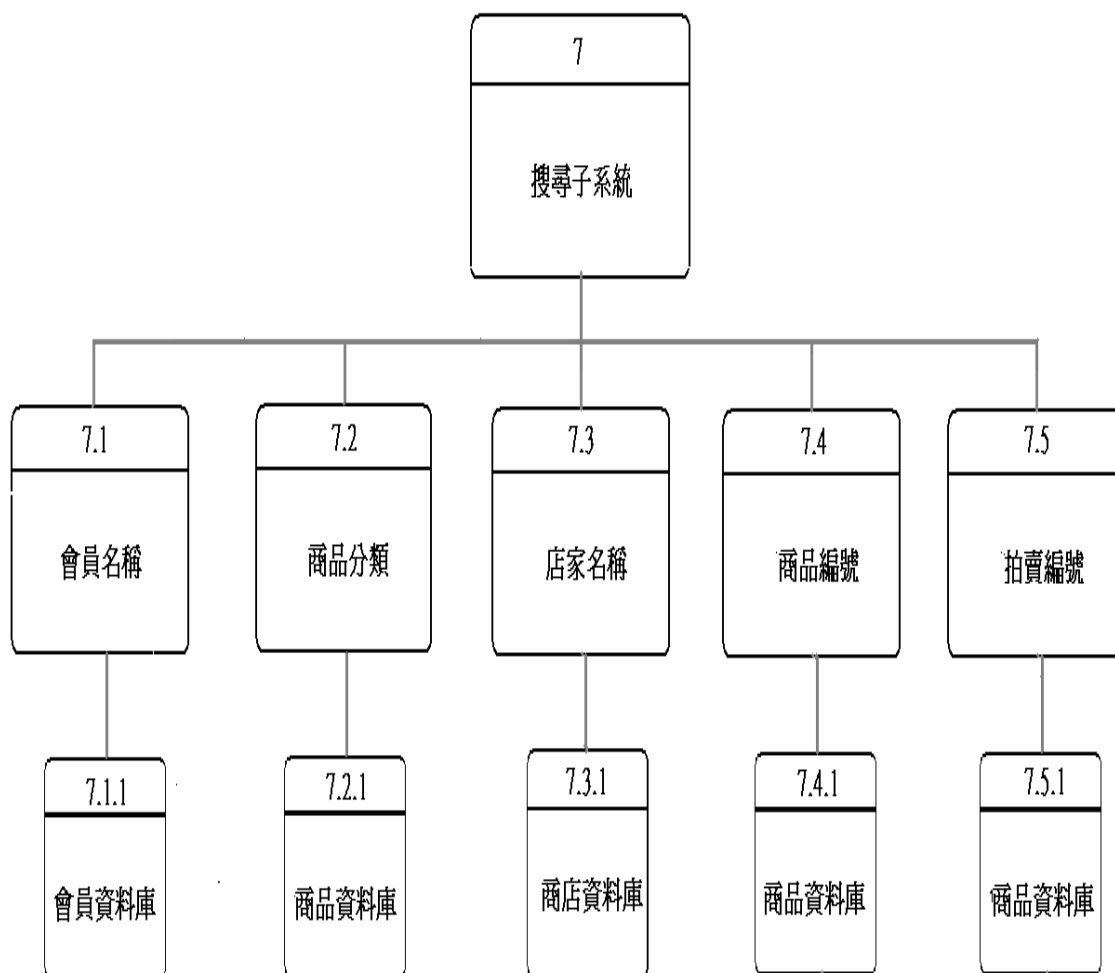


圖4.24 搜尋子系統功能圖

(1)搜尋功能流程圖

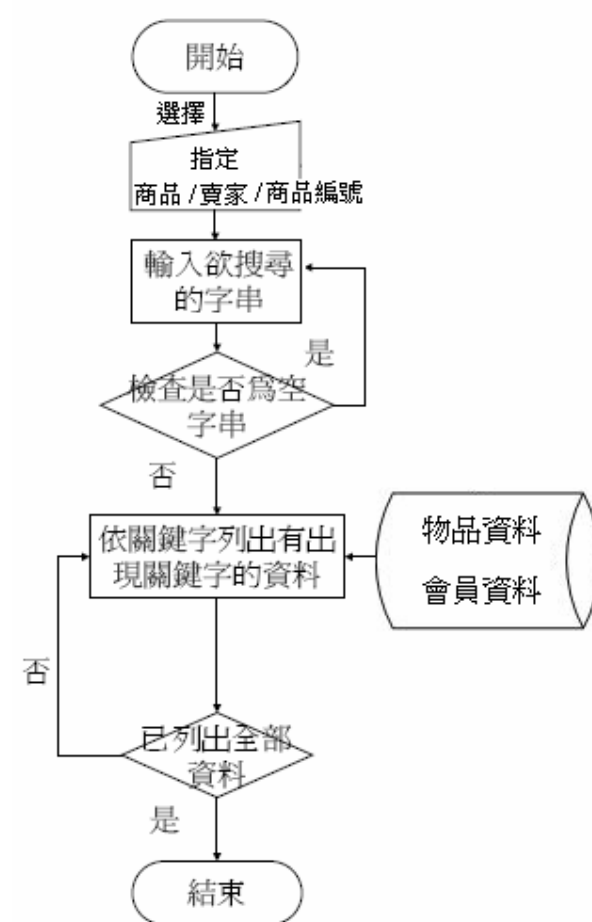


圖4.25 搜尋功能流程圖

4.13 結標管理子系統

1、功能圖

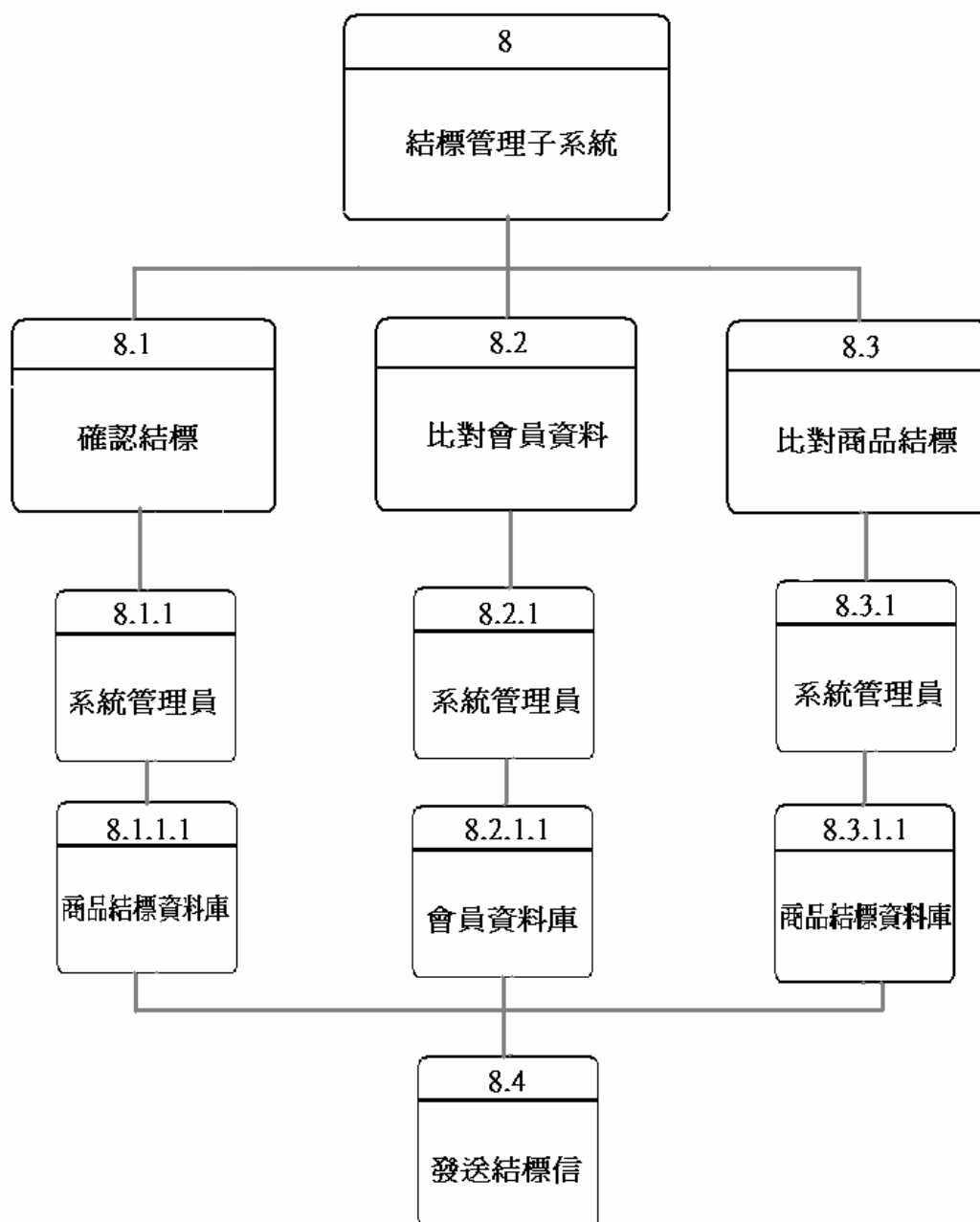


圖4.26 結標管理子系統功能圖

(1)結標功能流程圖

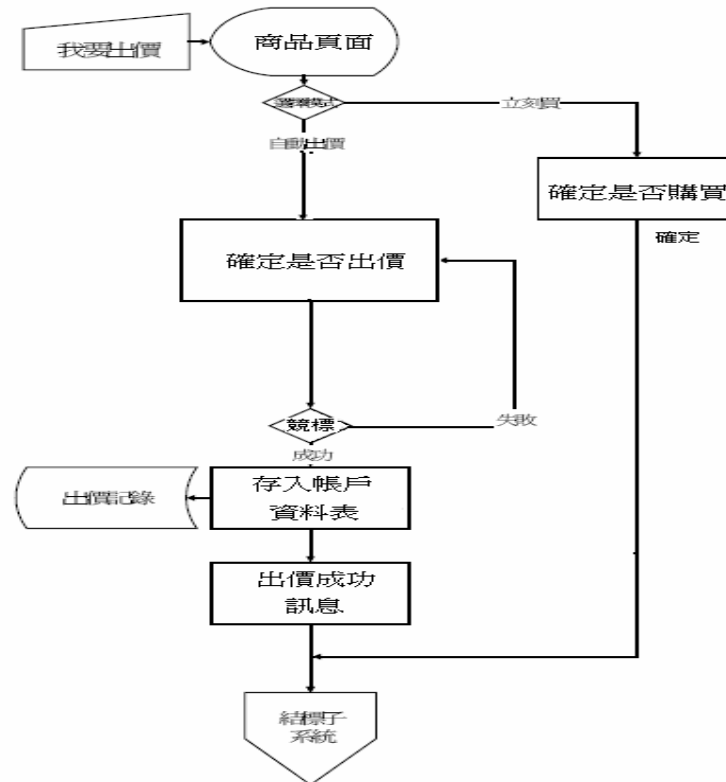


圖4.27 結標功能流程圖

(3)結標功能E-R圖

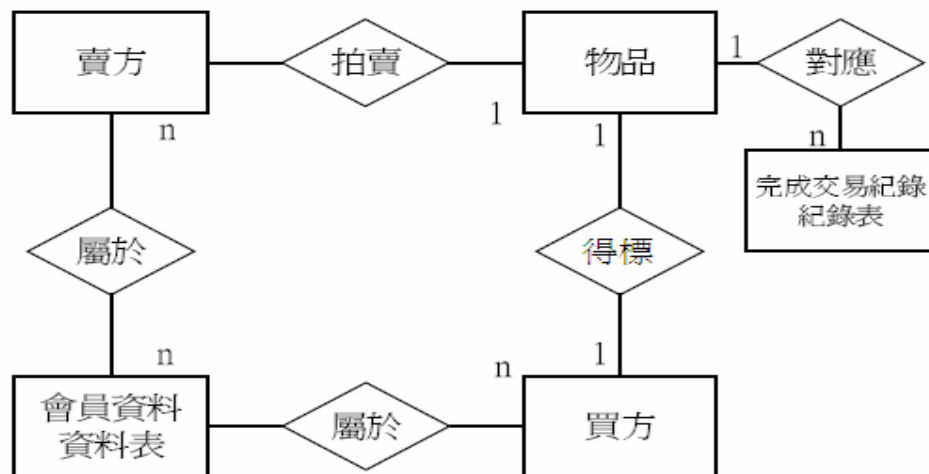


圖4.28 結標功能E-R圖

4.13 管理員子系統

1、功能圖

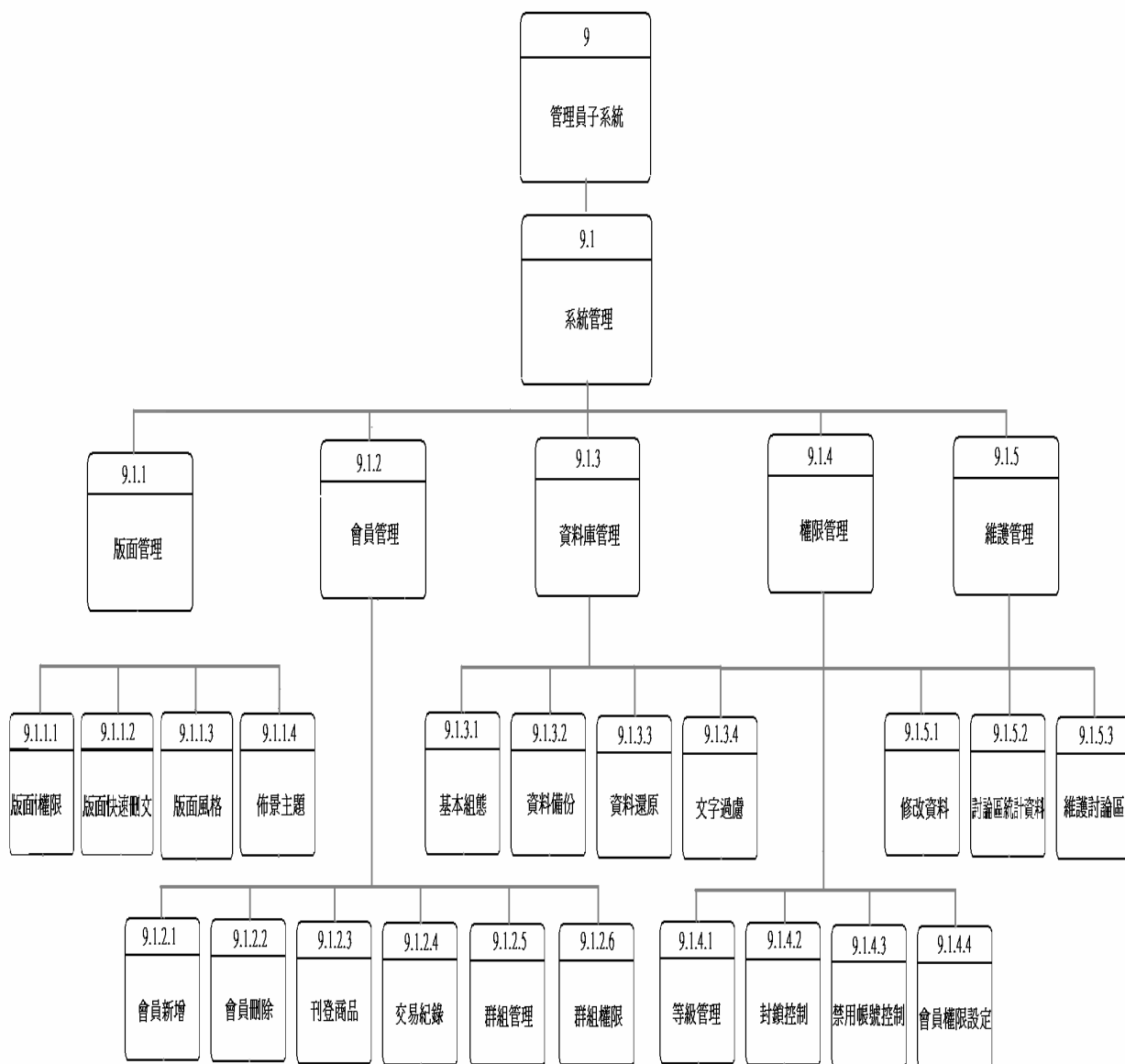


圖4.29 管理員子系統功能圖

第五章 系統實作導覽

在這一章裡，對 E-paimai 網站作一整體的導覽，我們主要分四個項目做導覽

5.1 註冊會員系統

5.1.1 首頁畫面

● 首頁

歡迎進入 E-paimai 網拍

[常見問題](#) [搜尋](#) [會員列表](#) [會員群組](#) [E-paimai](#) [會員註冊](#)
[個人資料](#) [登入檢查您的私人訊息](#) [登入](#)

前往討論區

商店搜尋
選擇商店:

統計
所有商品數量: 1
所有出價: 0
流通貨幣: 0.00 元
拍賣使用貨幣: 200.00 元
目前最高出價
無人出價
● 無人出價 元
目前最低出價
無人出價
● 無人出價 元

登入
會員名稱:
登入密碼:
☐ 自動登入

搜尋
商品:
賣家:

查看編號:

搜尋 unbidded
全部的拍賣商品
最新的拍賣商品

我的拍賣
個人出價商品
商品進帳清單
我的評價記錄
我的商店
我的帳戶
拍賣問答
使用條款

特別商品區

最新出價

April - 2007
一 二 三 四 五 六 日
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30

最新商品
圖案 T
星期五 四月 27, 2007 9:47
pm

價格資訊
起標價格 1 元
標隨使用租數字 2 元
目前最新出價 5 元
特別商品 10 元
直接購買價: 10 元
我們接受的付款方式

商店	商品	被標	最新商品
3C 產品系列			
數位相機	0	4	沒有物品存在
影音設備	0	3	沒有物品存在
手機 & 周邊	0	0	沒有物品存在
電腦 & 周邊	0	12	沒有物品存在
服飾精品系列			
男性精品服飾	1	7	圖案 T
女性精品服飾	0	1	沒有物品存在
家庭電器系列			
小家電系列	0	0	沒有物品存在
大型家電系列	0	0	沒有物品存在
玩樂 Fun 系列			
電玩軟體	0	0	沒有物品存在
漫畫	0	0	沒有物品存在
動畫卡通	0	0	沒有物品存在
玩具	0	0	沒有物品存在

所有的時間均為 GMT + 12 小時

查看誰在線上
目前沒有發表的文章
目前總共有 9 位註冊會員
最新註冊的會員: [kingo0610](#)
目前總共有 2 位使用者在線上: 1 位會員, 0 位隱形及 1 位訪客 [[系統管理員](#)] [[版面管理員](#)]
最高線上人數記錄為 2 人 [記錄時間: 星期六 四月 28, 2007 3:28 am]
目前線上註冊會員: [kingo](#)
這些資料根據的是最近 5 分鐘內會員的活動記錄

登入
會員名稱: 登入密碼: ☐ 自動登入

圖 5.1 首頁畫面

● 首頁→【會員註冊】→【我同意以上條文(而且我已滿13歲)】

圖 5.2 編輯註冊會員資料

5.1.3 編輯註冊會員資料有誤

- 首頁→【會員註冊】→【我同意以上條文(而且我已滿13歲)】→
會員註冊時必填資料輸入有誤或重複

The screenshot shows the E-paint website's registration page. At the top, there is a navigation bar with links: 常見問題, 搜尋, 會員列表, 會員群組, 會員註冊, 個人資料, 登入被登出的私人訊息, and 登入. Below the navigation bar, a message box states: "您必須確實填寫標示有*的項目", "您輸入的確認代碼錯誤", "很抱歉!! 您所輸入的電子郵件位址已被註冊使用", and "很抱歉!! 您所選擇的會員名稱已被註冊使用". Below this, a section titled "會員註冊資料" contains input fields for: 會員名稱 (with "kingo" entered), 電子郵件信箱, 登入密碼, and 確認新密碼. A CAPTCHA image with the text "SZAK6C" is displayed. At the bottom, there is a field for 確認代碼 and a note: "請輸入您看到的代碼。代碼有大小寫之分，數字0內有一對角線。".

圖 5.3 註冊會員輸入錯誤畫面

5.1.4 註冊成功

- 首頁→【會員註冊】→【我同意以上條文(而且我已滿13歲)】→ 填妥資料
→【送出】

The screenshot shows the E-paint website's registration success page. It features a blue header with the text "系統訊息". Below the header, a message box states: "感謝您的註冊，您的帳號已被建立。", "您現在可以輸入會員帳號及密碼登入討論區", and "點選 [這裡](#) 返回首頁".

圖 5.4 註冊成功畫面

5.1.5 登入畫面

● 首頁→【登入】



圖 5.5 會員登入畫面

5.1.6 帳號輸入有誤

● 首頁→【登入】→輸入錯誤帳號或密碼



圖 5.6 會員登入輸入錯誤畫面

5.1.7 進入忘記密碼畫面

● 首頁→【登入】→【忘記密碼】→選擇送出或重設

圖 5.7 忘記密碼畫面

5.1.8 首頁會員登入畫面

● 首頁→【登入】→成功登入

圖 5.8 成功登入畫面

5.1.9 瀏覽自身資料以及修改

● 首頁→【登入】→成功登入→【個人資料】→填上更改的項目→【送出】



歡迎進入E-paimai網拍

[常見問題](#) [搜尋](#) [會員列表](#) [會員群組](#) [個人資料](#) [您沒有新的私人訊息](#) [登出 \[kingo \]](#)

[前往討論區](#)

會員註冊資料	
標示有 * 的項目須確實填寫	
會員名稱: *	kingo
電子郵件信箱: *	<input type="text" value="mosquito0725@yahoo.com.tw"/>
目前密碼: *	<input type="password"/>
如果您要變更電子郵件位址, 您必須輸入目前使用的密碼	
輸入新密碼: *	<input type="password"/>
如果您想更換密碼的話, 請輸入您要替換的密碼	
確認新密碼: *	<input type="password"/>
請再輸入一次您要替換的密碼	

個人資料	
這些資訊將對外公開	
ICQ 號碼:	<input type="text"/>
AIM Address:	<input type="text"/>
MSN Messenger:	<input type="text" value="kingo0610@hotmail.com"/>
雅虎訊息通:	<input type="text"/>
個人網站:	<input type="text" value="epaimai.110mb.com"/>
來自:	<input type="text" value="台南"/>
職業:	<input type="text" value="學生"/>
興趣:	<input type="text" value="籃球"/>
個性簽名:	<input type="text" value="Hello~我是文信"/>
在文字區內的文字將附加在您發表的文章上, 以 255 個字為限	
HTML 語法 關閉 BBCode 代碼 開啟 表情符號 開啟	

偏好設定	
顯示電子郵件信箱:	<input checked="" type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否
隱藏您的上線狀態:	<input type="radio"/> 是 <input checked="" type="radio"/> 否
主題回覆通知:	<input type="radio"/> 是 <input checked="" type="radio"/> 否
當有人回覆您所發表的主題時, 系統會寄送電子郵件通知您。這項設定也可以直接在您發表文章時變更	
當有新的私人訊息時以電子郵件通知:	<input checked="" type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否
當有新的私人訊息時跳出小視窗通知:	<input checked="" type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否
當有人發送私人訊息給您時會跳出一個小視窗通知	
在文章內附加個性簽名:	<input type="radio"/> 是 <input checked="" type="radio"/> 否
使用 BBCode 代碼:	<input checked="" type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否
使用 HTML 語法:	<input type="radio"/> 是 <input checked="" type="radio"/> 否
使用表情符號:	<input checked="" type="radio"/> 是 <input type="radio"/> 否
語系設定:	<input type="text" value="Chinese [Traditional - Taiwan]"/>
版面風格:	<input type="text" value="subSilver"/>
時區設定:	<input type="text" value="(GMT + 8 小時) 台灣, 北京, 香港, 伯斯, 新加坡"/>
時間格式:	<input type="text" value="d M Y h:i a"/>
排列語法使用 PHP date() 函數	
<input type="button" value="送出"/> <input type="button" value="重設"/>	

[進入系統管理控制台](#)
Powered by phpBB © 2001, 2005 phpBB Group
正體中文語系由 [phpbb-tw](#) 維護製作

圖 5.9 瀏覽個人資料和修改

5.1.10 會員列表

● 首頁→【會員列表】

歡迎進入E-paimai網拍

[常見問題](#) [搜尋](#) [會員列表](#) [會員群組](#) [個人資料](#) [您沒有新的私人訊息](#) [登出 \[kingo \]](#)

前往討論區

選擇排列方式: [註冊時間](#) [順序](#) [依序遞增](#) [依序排列](#)

#	會員名稱	電子郵件	來自	註冊時間	文章	個人網站
1	kingo	email	台南	2007-04-27	1	www
2	wenshin	email		2007-04-27	0	
3	shinken	email		2007-04-28	0	
4	epaimai	email		2007-04-28	0	
5	test	email		2007-04-28	0	
6	test2	email		2007-04-28	0	
7	ken	email		2007-04-28	0	
8	cjw	email	ghi	2007-04-28	0	
9	kingo0610	email		2007-04-28	0	
10	cooger	email		2007-04-28	0	

圖 5.10 會員列表

5.1.11 寄私人訊息

● 首頁→【您沒有新的私人訊息】→送出

前往討論區

發送新的私人訊息

會員名稱:

主題:

文章內容:

B **/** **_u** **Quote** **Code** **List** **List=** **Img** **URL**

字型顏色: 預設值 字型大小: 正常

提示: 格式可以快速套用在選擇的文字上

表情符號

更多表情符號

test

選項: ☐ 關閉這篇訊息的 BBCode 代碼功能 ☐ 關閉這篇訊息的表情符號功能 ☐ 附上簽名 (簽名檔可以在個人資料裡面更改)

所有的時間均為 台灣時間 (GMT + 8 小時)

圖 5.11 編輯私人訊息

5.1.12 收到私人訊息



圖 5.12 收到私人訊息畫面

5.2 拍賣物品系統 & 競標系統 <註>以下功能是登入後才能使用

5.2.1 選擇商店瀏覽相關商品

● 首頁→選擇商店(以電腦&周邊為例)



圖 5.13 商品瀏覽頁面

5.2.2 賣方編輯物品頁面

● 首頁→選擇商店→【賣東西】

建立新的商品	
賣方	kingo
商店類別：	電腦&周邊
商品名稱 (不得超過50個文字)	盒裝UMAX(力晶)DDR2-667 512MB/1GB
	<div> <div>B</div> <div>i</div> <div>u</div> <div>Quote</div> <div>Code</div> <div>List</div> <div>List=</div> <div>Img</div> <div>URL</div> </div> <div> 字型顏色: 預設值 字型大小: 正常 關閉標籤 </div> <div> 引言回覆: [quote]text[/quote] (alt+q) </div> <div> 每支記憶體都有聯號 保證可跑雙通道效能提升20% MADE IN TAIWAN (效能超越X啓 MADE IN CHINA) 同樣使用新一代DDR2記憶體的Castor DDRII667 系列,工作速度向上提升至667M Hz,支援更新一代的PCI-Express晶片組,如Intel 945/955,SiS 656,NVIDIA nForce SLI,ATI RADEON Xpress 200等市場主流產品,除了俱備低耗電和散熱性佳等特點,全新的FBGA(Fine-pitch Ball Grand Array,精細球型陣列封裝),和ODT(On Die Termination,內部中斷電阻)設計,大幅降低記憶體高速運作下的回授效應。DDR2的工作電壓為1.8V,相較於過去採用2.5V的DDR記憶體模組,消耗電力減少近50%,更可將個人電腦的效能發揮到極速。 </div>
商品說明	
開始時間	現在 <input checked="" type="checkbox"/> 或選擇日期: 西元 <input type="text"/> (dd) <input type="text"/> (mm) <input type="text"/> (yyyy)
結束時間	5 天 或選擇日期: 西元 <input type="text"/> (dd) <input type="text"/> (mm) <input type="text"/> (yyyy)
起標價格: (元)	3000
出價增額:	100.00
直接購買價 (+10 元)	
運費: (元)	160
賣方來自:	台中
交易方式:	郵運
上傳圖檔	C:\Documents and Set 瀏覽...
圖片網址	
以粗體字顯示標題 (+2 元)	<input type="checkbox"/>
商品置頂 (+5 元)	<input type="checkbox"/>
標記商品為特別商品 (+10 元)	<input type="checkbox"/>
優惠編號	
如果你有紅利優惠,你可以在這裡使用	
<div>建立新的商品</div>	

圖 5.14 商品編輯

5.2.3 商品成功的刊在 e-paimai 相關目錄

● 首頁→選擇商店→【賣東西】→編輯商品→【建立新的商品】

商品	賣家	檢視	起標價格	目前出價 最新出價者	結束時間
 全新盒裝UMAX(力晶)DDR2-667 512MB/1GB	kingo	0	3000.00 元	無人出價 無人出價	04 五月 2007 04:33 pm 4天 23:55
 ☆~液晶螢幕大特賣~☆ 20型16:10液晶螢幕&電視/高解	wenshin	1	7000.00 元	無人出價 無人出價	09 五月 2007 08:00 am 9天 15:22
 三星940NW 19吋寬銀幕(黑色)	wenshin	1	5200.00 元	無人出價 無人出價	12 五月 2007 10:13 pm 13天 05:35

圖 5.15 商品刊登

5.2.4 賣家瀏覽自身出價 & 拍賣資料

● 首頁→【個人出價商品】

個人出價商品	我的商店	我的評價紀錄	商品追蹤清單	我的帳戶
--------	------	--------	--------	------

我所直接購買的商品		
商品名稱	賣家	購買價格
圖案T	wenshin	1000.00 元

我所出價的商品					
商品名稱	開始時間	結束時間	目前出價	出價狀態	拍賣狀態

我所拍賣的商品					
商品名稱	開始時間	結束時間	目前出價	拍賣狀態	現狀
全新盒裝UMAX(力晶)DDR2-667 512MB/1GB 商店：電腦&周邊	29 四月 2007 04:33 pm	04 五月 2007 04:33 pm	無人出價	進行中	啓動
好玩的玩具 商店：玩具	29 四月 2007 02:52 pm	30 五月 2007 02:52 pm	無人出價	進行中	啓動
電腦 商店：電腦&周邊	27 四月 2007 01:50 pm	04 五月 2007 01:50 pm	200.00 元	拍賣結束	拍賣結束

圖 5.16 會員出價和拍賣資料

5.2.5 會員瀏覽商品資料

● 首頁→選擇商店→選擇商品

全新盒裝UMAX(力晶)DDR2-667 512MB/1GB



3000.00 元

商品編號: 80

商品說明

全新盒裝

力晶 PSC 旗下子公司 UMAX 自家創立品牌終身保固

擁有力晶刀專業製程技術 再加上八層電路板 保證相容性超高

每支記憶體都有聯號 保證可跑雙通道效能提升20%

MADE IN TAIWAN (效能超越X啓 MADE IN CHINA)

同樣使用新一代DDR2記憶體的Castor DDRII667 系列,工作速度向上提升至667M Hz,支援更新一代的PCI-Express 晶片組,如Intel 945/955,SiS 656,NVIDIA nForce SLI,ATI RADEON Xpress 200等市場主流產品,除了俱備低耗電和散熱性佳等特點,全新的 FBGA(Fine-pitch Ball Grand Array,精細球型陣列封裝),和ODT(On Die Termination,內部中斷電阻)設計,大幅降低記憶體高速運作下的回授效應。DDR2的工作電壓為1.8V,相較於過去採用2.5V的DDR記憶體模組,消耗電力減少近50%,更可將個人電腦的效能發揮到極速。

我要出價 (元):

立即出價

最低需出價: 3000.00 元

時間剩餘: 4天 23:30

拍賣狀態: 進行中

開始時間: 星期日 四月 29, 2007 8:33 am

結束時間: 星期五 五月 04, 2007 8:33 am

起標價格: 3000.00 元

運費: 160.00 元

賣方來自: 台中

交易方式: 郵運

檢視: 4

出價次數: 0

賣方 kingo (0)

賣方的商品一覽

發送電郵給賣方

發送私訊給賣方

賣方的評價紀錄

出價紀錄

無人出價

個人資料

訊息

email

www

msnm

圖 5.17 檢視商品資料

- 68 -

5.2.6 會員對商品出價競標

● 首頁→選擇商店→選擇商品→填寫價錢→【立即出價】→確定

我所出價的商品					
商品名稱	開始時間	結束時間	目前出價	出價狀態	拍賣狀態
好玩的玩具 商店：玩具	星期日 四月 29, 2007 6:52 am	星期三 五月 30, 2007 6:52 am	10.00 元	最高標	進行中
全新盒裝UMAX(力晶)DDR2-667 512MB/1GB 商店：電腦&周邊	星期日 四月 29, 2007 8:33 am	星期五 五月 04, 2007 8:33 am	3500.00 元	最高標	進行中

圖 5.18 商品已出價正競標中

5.2.7 出價少於最低價

[前往討論區](#)

系統訊息
<p>你的出價過低，系統不接受。</p> <p>點擊這裡回到商品頁面</p>

圖 5.19 出價錯誤畫面

5.2.8 立即購買 & 得標

● 首頁→選擇商店→選擇商品→填寫價錢→【立即購買】→確定

我所直接購買的商品		
商品名稱	賣家	購買價格
電腦	kingo	200.00 元
好玩的玩具	kingo	50.00 元

圖 5.20 得標商品畫面

5.2.9 搜索商品 OR 賣家 OR 編號(以商品為例) <註>搜尋”銀幕”

● 首頁→填寫搜尋名稱→【搜尋】

Searchmatches			
商品名稱	賣方	開始時間	結束時間
三星940NW 19吋寬銀幕(黑色)	wenshin	星期六 四月 28, 2007 2:13 pm	星期六 五月 12, 2007 2:13 pm

圖 5.21 搜尋成功

5.2.10 搜尋失敗

[前往討論區](#)

系統訊息
查無此商品。

圖 5.22 查無此物品畫面

5.3 評價系統

5.3.1 以買家為例

● 首頁→【個人出價商品】→我所購買的商品→選擇欲評價的商品→【送出】

--- 如果你是買家，請對賣方評價 ---	
賣方	kingo
評價等級：	<div>Super</div>
評價內容：(以 255 個字為限)	<div>賣家真的寄貨很迅速</div>
	<div>送出</div>

圖 5.23 賣家給予評價

5.3.2 以賣家為例

- 首頁→【個人出價商品】→我所拍賣的商品→拍賣結束的商品→選擇欲評價的商品→【送出】

--- 如果你是賣方，請對買家評價 ---

買家： wenshin

評價等級：

評價內容：(以 255 個字為限)

謝謝，很高興與你交易

圖 5.24 買家給予評價

5.3.3 評價紀錄以賣家為例

- 首頁→【我的評價紀錄】

賣方的評價紀錄					
買家評價					
	評價	評價敘述	評價者	商品	評價時間
賣方評價					
	評價	評價敘述	評價者	商品	評價時間
	Super	賣家真的寄貨很迅速	wenshin	檢視商品	29 四月 2007 05:56 pm

圖 5.25 賣家收到買家評價

5.3.3 評價紀錄以買家為例

● 首頁→【我的評價紀錄】

賣方的評價紀錄					
買家評價					
	評價	評價敘述	評價者	商品	評價時間
	Good	非常好	kingo	檢視商品	星期六 四月 28, 2007 5:45 am
	Super	謝謝，很高興與你交易	kingo	檢視商品	星期日 四月 29, 2007 9:50 am
賣方評價					
	評價	評價敘述	評價者	商品	評價時間

圖 5.26 買家收到賣家評價

5.4 討論區系統

5.4.1 討論區首頁

● 首頁→【前往討論區】

歡迎進入 E-paimai 網拍

[常見問題](#)
[搜尋](#)
[會員列表](#)
[會員群組](#)
[個人資料](#)
[您沒有新的私人訊息](#)
[登出 \[kingo \]](#)

您最後訪問於 29 四月 2007 05:51 pm
 現在的時分是 29 四月 2007 05:58 pm
[前往討論區](#)

[檢視新發表的文章](#)
[檢視您發表的文章](#)
[檢視未回覆的主題](#)

版面	主題	文章	最後發表
使用者交流區			
賣家甘苦談	0	0	沒有文章
買家甘苦談	0	0	沒有文章
檢舉專區	0	0	沒有文章
系統專區			
bug回報區	0	0	沒有文章

將所有版面標示為已閱讀

所有的時間均為 台灣時間 (GMT + 8 小時)

查看誰在線上

目前沒有發表的文章
目前總共有 26 位註冊會員

最新註冊的會員: [sunnyboy](#)

目前總共有 1 位使用者在線上 :: 1 位會員, 0 位隱形及 0 位訪客 [[系統管理員](#)] [[版面管理員](#)]
最高線上人數記錄為 2 人 [記錄時間 :: 27 四月 2007 11:28 pm]
目前線上註冊會員: [kingo](#)

這些資料根據的是最近 5 分鐘內會員的活動記錄

新文章
 沒有新文章
 版面已被鎖定

[進入系統管理控制台](#)
 Powered by phpBB © 2001, 2005 phpBB Group
 正體中文語言由 [phpbb-tw](#) 翻譯製作

圖 5.27 討論區首頁

5.4.2 發表話題 <註>以下功能是登入後才能使用

● 首頁→【前往討論區】→選擇討論區塊→【發表主題】→【送出】

歡迎進入E-paima網拍

[常見問題](#) [搜尋](#) [會員列表](#) [會員群組](#) [個人資料](#) [您沒有新的私人訊息](#) [登出 \[kingo \]](#)

前往討論區 -> 賣家甘苦談

發表新主題

主題:

文章內容:

表情符號: [更多表情符號](#)

選項: [HTML 語法 關閉](#) [BBCode 代碼 開啟](#) [表情符號 開啟](#)

☐ 關閉這篇文章的 BBCode 代碼功能
☐ 關閉這篇文章的表情符號功能
☐ 附上簽名 (簽名檔可以在個人資料裡面更改)
☐ 當有人回覆文章時通知我

發表主題為: ☒ 正常 ☐ 置頂 ☐ 公告

票選活動

如果您不想設置票選功能，請將此處留白

票選主題:

票選項目: [新增項目](#)

票選期限: 天 [輸入 0 或是空白為沒有限期的票選活動]

[預覽](#) [送出](#)

所有的時間均為 台灣時間 (GMT + 8 小時)

前往: [選擇一個版面](#) [Go](#)

[進入系統管理控制台](#)

Powered by phpBB © 2001, 2005 phpBB Group
正體中文語系由 [phpbb-tw](#) 維護製作

圖 5.28 話題編輯

5.4.3 瀏覽主題

● 首頁→【前往討論區】→選擇討論區塊→選擇主題

賣家有時真辛苦，遇到奧客



圖 5.29 瀏覽主題

5.4.4 回覆文章

● 首頁→【前往討論區】→選擇討論區塊→選擇主題→回覆文章→送出



圖 5.30 發表回覆

賣家有時真辛苦，遇到奧客

發表主題

回覆文章

前往討論區 -> 賣家甘苦談

上一篇主題 :: 下一篇主題

發表人	內容
<div>kingo</div> <div>Site Admin</div>	<div>發表於: 29 四月 2007 06:13 pm 文章主題: 賣家有時真辛苦，遇到奧客</div> <div>test</div>
<div>註冊時間: 2007-04-27</div> <div>文章: 3</div> <div>來自: 台南</div>	
<div>回頂端</div>	<div><div>個人資料</div><div>訊息</div><div>email</div><div>www</div><div>msnm</div></div>
<div>kingo</div> <div>Site Admin</div>	<div>發表於: 29 四月 2007 06:25 pm 文章主題:</div> <div>難免會這樣的，別想太多</div>
<div>註冊時間: 2007-04-27</div> <div>文章: 3</div> <div>來自: 台南</div>	
<div>回頂端</div>	<div><div>個人資料</div><div>訊息</div><div>email</div><div>www</div><div>msnm</div></div>

從之前的文章開始顯示: 所有文章 最新的 Go

發表主題

回覆文章

前往討論區 -> 賣家甘苦談

所有的時間均為 台灣時間 (GMT + 8 小時)

圖 5.31 成功回覆

第六章 心得報告

6.1 錦玟心得

我們這組做的專題是拍賣網站，拍賣網站是個很有趣的一環，牽扯到電子商務的領域，怎麼賣？怎麼買？會員的如何管理？都是非常重要，因為只要有某個部分做的不好，可是會牽一髮動全身，所以如何的設計，使這個機制運作的完善。再者，頁面如何的設計，讓使用著用的「舒服」，也是一門學問，因為人們有創造力，再來是使用的習慣，最後是習慣某個模式。這也只是我知道「人」這一團的某個部分，還有很多地方直得我們的學習。我們也觀察了很多大型的拍賣網站，像是雅虎拍賣、ebay 和樂天，很多地方都大同小異，於是我們找到了「大同」的部分，模仿它們的模式去做這個專題。

我負責的地方是資料庫，雖然很多地方還不是很了解，但是基本的運作還是可以實作，會員部份、拍賣機制、管理部分，這三大環節可是決定了這整個拍賣系統的資料庫設計方式，這三部分看似獨立三大部分，但在細微的地方可是息息相關，所以在決地主鍵時可是非常重要，好的決定可是會影響之後的資料庫設計好壞。最後就是正規化的部分，之前上課時聽老師說說比較沒什麼感覺，只知道到老說很重要，好的資料庫設計要有正規化！等到做專題時才了解到老師說的重要性，當每個環節都有欄位時，等到系統很大時就會知道正規劃的重要，一堆欄位的重複使用，一堆欄位息息相關，做到最後就會出現很多相似的欄位，作用也沒差多少，此時就會變的很不方便，自己看了也很難過，所以自然而然就會想把正規化做好！

最後也要謝謝老師的指導和專題同學的努力，雖說我們一開始走錯了方向，選錯了工具，浪費了許多時間，但最終還是努力的完成它！

6.2 家偉心得

終於完成所有報告要寫最後心得，回想到二年級下學期，那時同學們各自都已經找好了自己的專題組員和老師，我不禁慌了起來，擔心自己都還沒找到組員，而同學們都已經有team了，況且銜連在一堆作業及報告期間，真的讓我一個頭兩大，正當以為自己要一個人一組時，我的三位好同學，也是現在的專題伙伴，錦玫和文信和政宏，問我是要加入他們的team，一起努力完成專題，當下二話不說就當應了。當初有修過林明言老師的UNIX課程，發覺老師上課教導細心，也耐心的聽取同學們的疑問，不厭其煩的將同學們的問題化解。在四個人的討論之下，我們決定請林明言老師教導我們專題。

有修過系統分析和檔案結構的課程，本以為對於系統流程的規劃，應該會有個蠻得心應手的，直到親自實際去設計時，才發現原來難題是那麼的多不可數，還好在三位同學互相幫助之下，終於完成的初步系統規劃。

接著將系統分工，每個人負責該屬的部份，錦玫負責會資料庫，建宏負責頁面和建置，我和文信負責搜尋系統和商品庫的分類和建置。後來因為建宏家裡的因素，而離開了team，所以剩下三個人的我們，一起share分擔建宏的部份。現在大型的拍賣網站，像是YAHOO拍賣、EBAY及PCHOME，都是現今網路上拍賣系統的佼佼者，我們以他們的方向為基楚，開發出以論壇方式為主的拍賣系統。在我的印象中，最難的部份就是搜尋的方式及商品分類的建置，雖然平時常在YAHOO拍賣上買賣，但是當自己要去建置搜尋及商品分類時，不同只以自己的觀點去建置，而是以大眾化的方式，並且必須將初階使用者、中階使用者及高

階使用者的使用方式及習慣，全部考慮進去，所以在建置時，真的讓我們轉了好幾次彎，也想破了頭，最後終於找到了一個balance點，讓此三個使用者都能接受。再者就是系統的全景圖和圖0，真的讓我畫了又畫，改了又改，不知道重新設計了幾次。

我們也參考了一些和專題相關的書籍，MySQL、Dreamweaver、php、jsp、及phpMyAdmin等，因為相關的程式及應用都沒有接觸過，一開始不知該如何去使用，直到一段時間的摸索，終於有了淺顯的進步及相關的實作應用。利用MySQL建置資料庫，Dreamweaver設計頁面，及使用phpMyAdmin去管理整個資料庫。

在這次專題中，有些功能方面，以我們現在程式功力及邏輯理論，無法建置出來，也透過這次專題，了解到team的重要，若只靠一個人去開發、設計整套軟體，不僅作業時間上拉長，在程式設計及建置時，在期限內完成也是個難題，所以沒有多人來的有效率及幫助性。

另一方一面，真的很感謝林明言老師的耐心和用心，謝謝他體諒我們進度的落後及待滯，也謝謝他借一些相關方面的書籍給我們參考，也和之前修林明言老師的UNIX課程一樣，不厭其煩的將我們所卡住的難題及發問，一一的幫我們解答，也很感謝另外兩個組員，錦玟和文信，在大家互助及體諒的方式下，將這次專題完成。

6.3 文信心得

延了一個學期才完成的心得，網拍系統雖然是個很熱門的題材，但真的時做去遭遇到許多困難，由於成員小組都沒有過電子商務的概念和架設網站的經驗，所以一切都是從零開始學習。在專題製作的過程中，曾經發生很多事，遭遇困難而停擺不說，又有組員因修學而退出，另外還有開發工具的選擇變更，起先想以

JSP 作為開發工具，卻發現這樣的例子少之又少，在沒有基礎又沒有前人可借鏡的情況下，很難有事半功倍的成果。故小組不如討論以 PHP 作為開發語言，在加上網路上有許多的教學和模組套件可使用，才能成就這論壇式的拍賣。

我發現因為這次的專題，我成長了！心情的改變，早期因為懶惰沒有學習導致專題進度停滯不前，後來大燒眉頭了，開始用心做專題，方向確定後不知不覺做出興趣來，甚至只要稍微有進展就會一頭栽進去，也因此才能趕出成果，這個拍賣網站也許功能不甚理想，沒有讓使用著有方便的感覺，但至少是努力二年的成果！

6.4 參考資料

- 1.、 5.0+MySQL 入門與實務應用 / 楊智宇編著 / [碁峰資訊「2004」](#)
- 2.、mweaver & PHP 網頁資料庫實務應用 / 德瑞工作室編著 / [文魁「2006」](#)
- 3.、系統原理與應用 / 吳介夫編著 / [全華「民85」](#)
- 4.、ASRI、NAVATHE 著，藍中賢、吳郁瑩、李火山、陳銘智 譯，資料庫系統原理(第三版) FUNDAMENTALS Of DATABASE SYSTEMS
Third Edition
5. www.110mb.com