|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 模块名称： | **学校新闻** | 模块编号： | N150001 |
| 模块责人： |  | | |
| 模块状态： | 起草 □ 完善 □ 审批 □ 定稿 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 版本编号 | 版本日期 | 撰写者 | 变更描述 |
|  |  |  |  |

目录

[模块功能描述 1](#_Toc436567857)

[模块技术约定 2](#_Toc436567858)

[A. 数据库表 2](#_Toc436567859)

[B. 实体对象包 2](#_Toc436567860)

[C. 数据控制对象包 3](#_Toc436567861)

[D. UI操作页面 3](#_Toc436567862)

[技术说明 3](#_Toc436567863)

[A. 业务流程图 (角色功能) 3](#_Toc436567864)

[B. 数据库表说明 3](#_Toc436567865)

[C. 实体对象说明 4](#_Toc436567866)

[D. 数据控制对象说明 4](#_Toc436567867)

[E. 操作面板说明及关系图 4](#_Toc436567868)

# 模块功能描述

１．学校具有ClassNoticeEdit的老师可以发布班级通知

一个老师可能具有多个班级权限，需要选择班级，确定通知类别（作业/活动/消息）

1. 学生账户登录后可以查看到最新的通知信息（查看未阅读通知信息），系统要记录已经查看学生ID，并能显示未查看信息的学生

通过UserEntity uEntitiy=Master.GetUser(); 获得用户对象

uEntitiy.HasRight(“ClassNoticeEdit”); 判断是否包含权限

# 模块技术约定

## 数据库表

1. **表的命名规则为**

School\_ClassNotice+含义名称

例如：School\_ ClassNoticeItems

1. **表中主键字段**

表中必须包含一个名为RefId的主键，类型为uniqueidentifier



同时设定该字段为主键和索引（主键命名规则为PK\_ClassNotice+含义，索引命名规则为Index\_ClassNoticeItems）

表中必须包含一个名为MemberRefId的主键，类型为uniqueidentifier，标识归属在学校

## 实体对象包

实体对象包在Visual Studio 2010中创建类库，命名为**SchoolClassNoticeEntities** ,生成**SchoolClassNoticeEntities.dll**

对象属性与数据库表字段对应，对象可序列化

（SchoolClassNoticeEntities.dll可包含非数据层的对象）

## 数据控制对象包

实体对象包在Visual Studio 2010中创建类库，命名为**SchoolClassNoticeDB** ,生成**SchoolClassNoticeDB.dll**

业务层（接口，界面）调用可通过SchoolClassNoticeDB.StaticFactory获得对象

## UI操作页面

UI操作界面在Visual Studio 2010中创建ASP.Net Web 应用程序，命名为SchoolClassNoticeManage,

生成SchoolClassNoticeManage.dll和SchoolClassNoticeManage文件夹（存放操作页面）



如果发布Webservice接口，命名规则为WS+含义.asmx

例如：WSSchoolClassNotice.asmx

# 技术说明

## 业务流程图 (角色功能)

需求及开发人员完善

## 数据库表说明

从Powerdesigner截取说明表功能，字段功能，表关系

## 实体对象说明

说明SchoolNewsEntities.dll中包含对象的含义

## 数据控制对象说明

说明SchoolNewsDB.dll中包含对象的含义

## 操作面板说明及关系图

说明SchoolNewsManage中包含页面功能，关联关系和其他接口包括对象的含义