

网盘功能的设计

1752877 胡轩

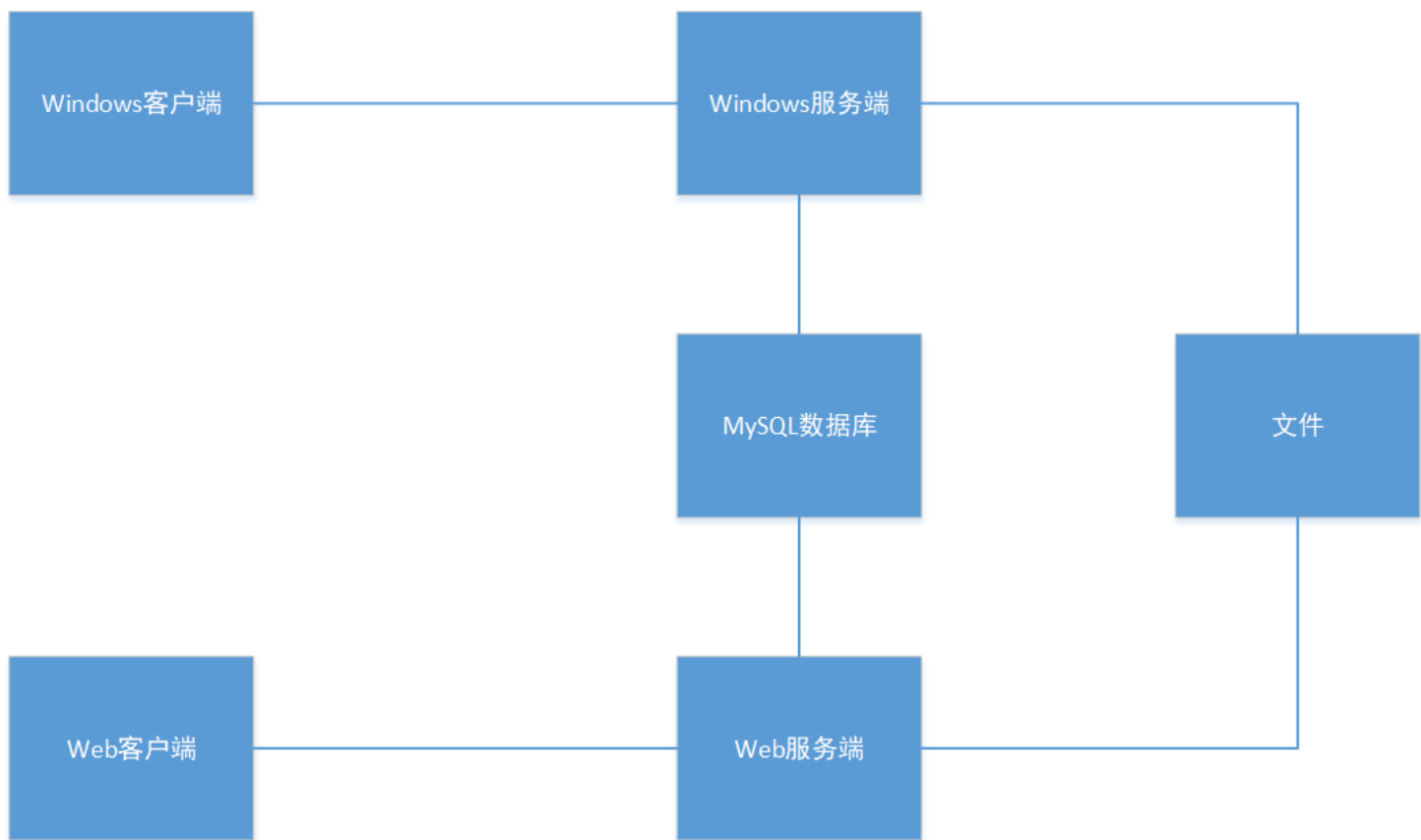
1752132 王森

1752910 张铎文

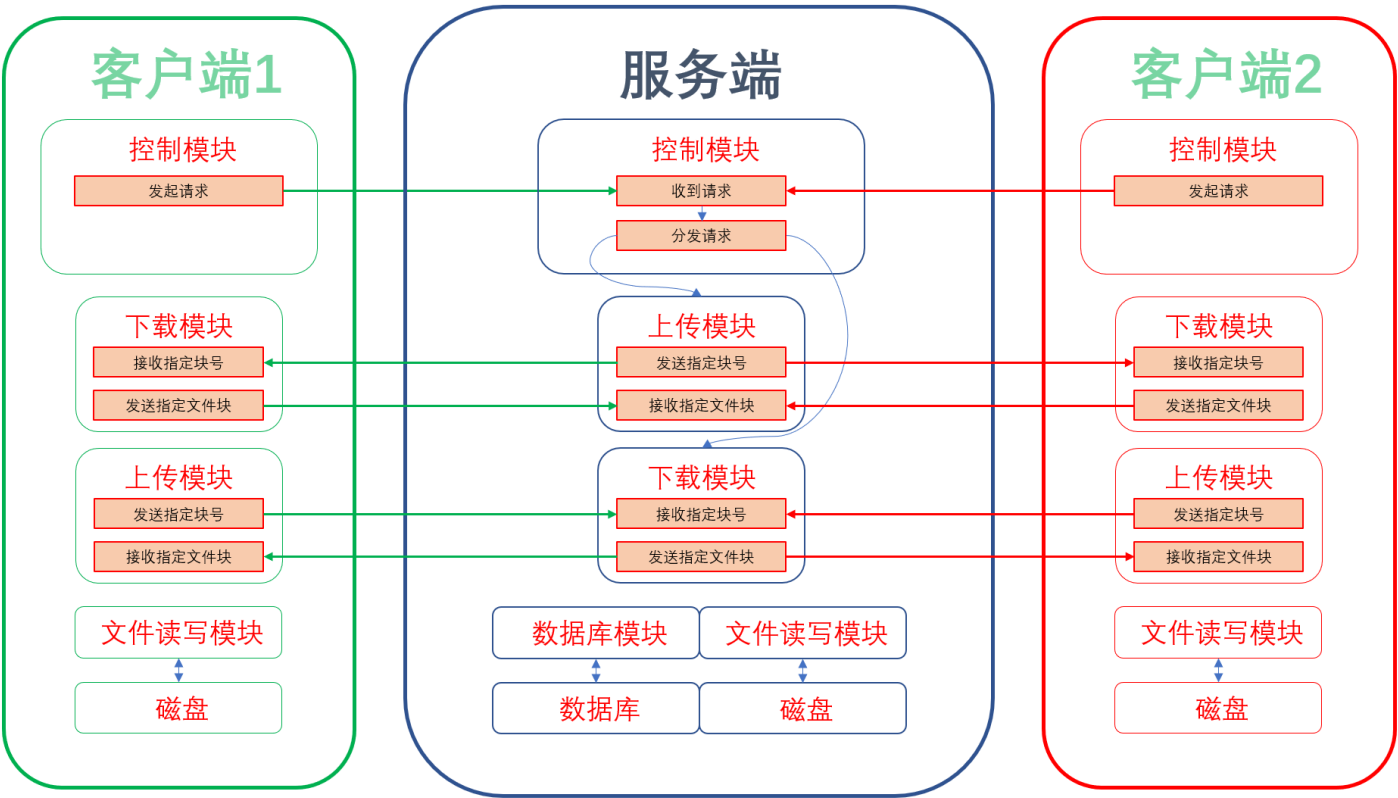
- 网盘功能的设计
 - 总体架构图
 - 总架构图
 - **server**端和**Windows**客户端的架构图
 - 数据库设计
 - 储存方案设计
 - 用户目录设计
 - 概念
 - 设计
 - 通讯协议的设计
 - 概述
 - 设计框图
 - 类与类间关系
 - 解释说明
 - 使用方法
 - **Windows**客户端 服务器的设计
 - 控制模块
 - **receiver** 模块
 - 解释说明
 - **sender** 模块
 - 解释说明
 - 操作数据库模块
 - 文件读写模块
 - **Windows**客户端 设计
 - **Web**客户端 服务器设计
 - **Web**客户端 设计

总体架构图

总架构图



server端和Windows客户端的架构图



数据库设计

数据库总共有三张表，分别是**Users** ()用于存储用户信息，**Files**(用于存储文件信息)和**FileIndex**(用于存储文件索引)，下面是具体的表结构

表名	字段名	数据类型	说明
Users	Uid	int	用户编号
	Uname	varchar(32)	用户名
	Password	varchar(32)	用户密码
Files	Uid	int	文件所属用户编号
	Filename	varchar(64)	文件名
	Size	int	文件大小(Byte)
	Path	varchar(128)	文件的路径
	Hash	varchar(128)	文件哈希码
	Bitmap	text(65535)	文件位示图
	Modtime	Datetime	文件修改时间
	Complete	Tinyint	文件是否完整
FileIndex	Hash	varchar(128)	文件的哈希码
	Refcount	int	文件的引用次数

其中,文件的位示图用来表示文件的哪些部分已经上传完毕了,一个字节表示**1M**,其中每一个**1M**都有三种状态分别是:已上传,未上传和正在上传,由于位示图大小最大未**65535**字节,所以本系统所能支持的最大单个上传文件的大小为**64G**.

储存方案设计

为了适应断点续传以及多用户共同上传等功能,我们的网盘系统采用了分散式存储的方式

首先,所有的文件都存在一个**data**文件夹下, 对于每一个文件都会有一个用其哈希码命名的文件夹,里面会按数字从小到大存放文件数据,其中**1**号文件存放第**1M**,**2**号存第**2M**,以此类推.

文件系统的结构图如下

```
data
├──hashcode-of-file1
│ 1
│ 2
│ 3
│ 4
│ 5
│
├──hashcode-of-file2
│ 1
│ 2
│ 3
│
└──hashcode-of-file3
  1
```

用户目录设计

概念

用户目录就是每个用户在使用网盘的时候看到的文件管理视图。

设计

我们采用服务器端如下的方式进行实现：

1. 索引数据库 表1 查找到相应的用户的相应的文件编号及其相关路径
2. 将相关的路径存储到相应的传输用的数据包中
3. 通过 **TCP/IP** 协议进行传输相应的数据包
4. 客户端接收到相应的数据包进行解析
5. 显示到客户的**GUI**界面上

通讯协议的设计

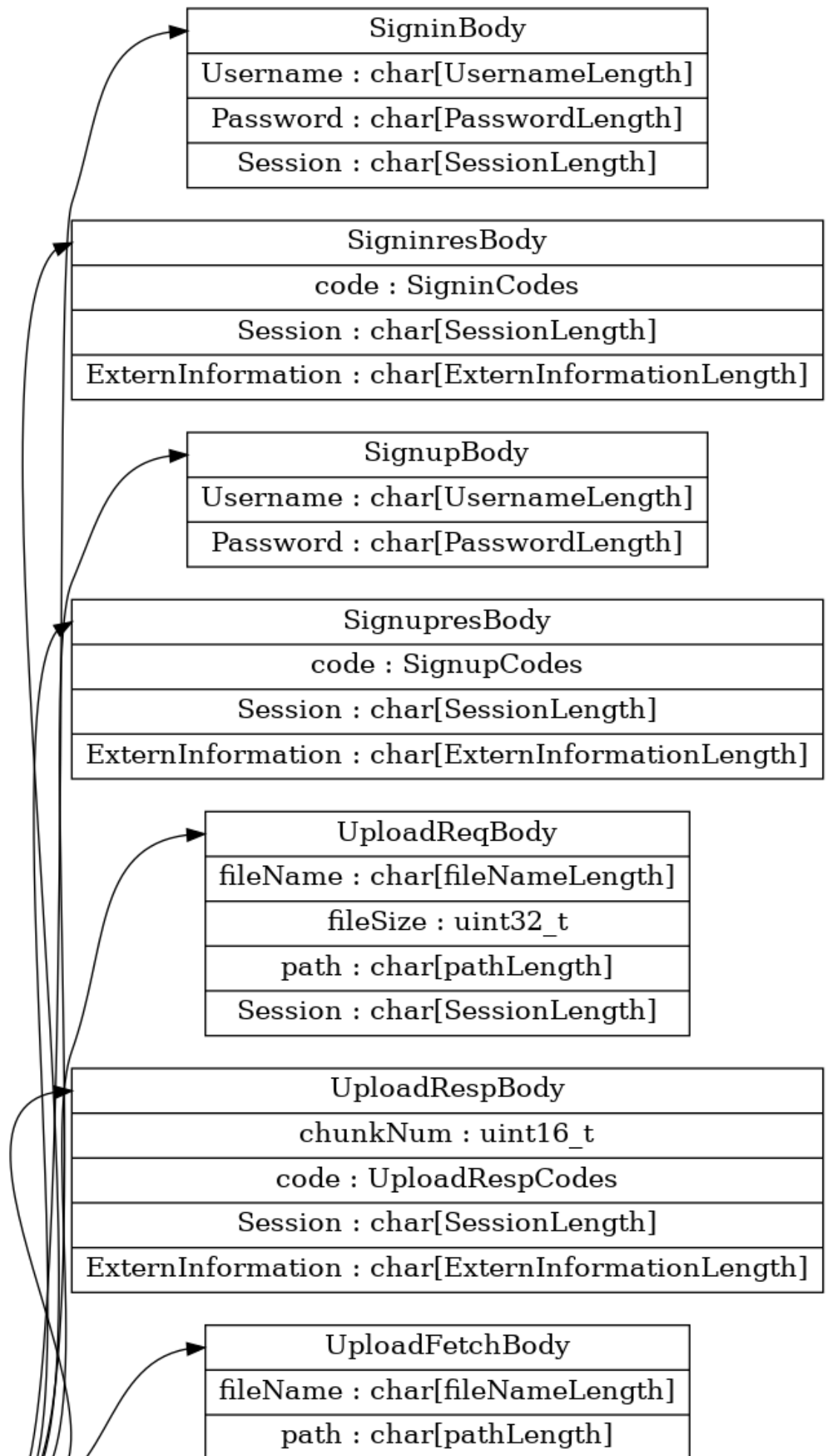
概述

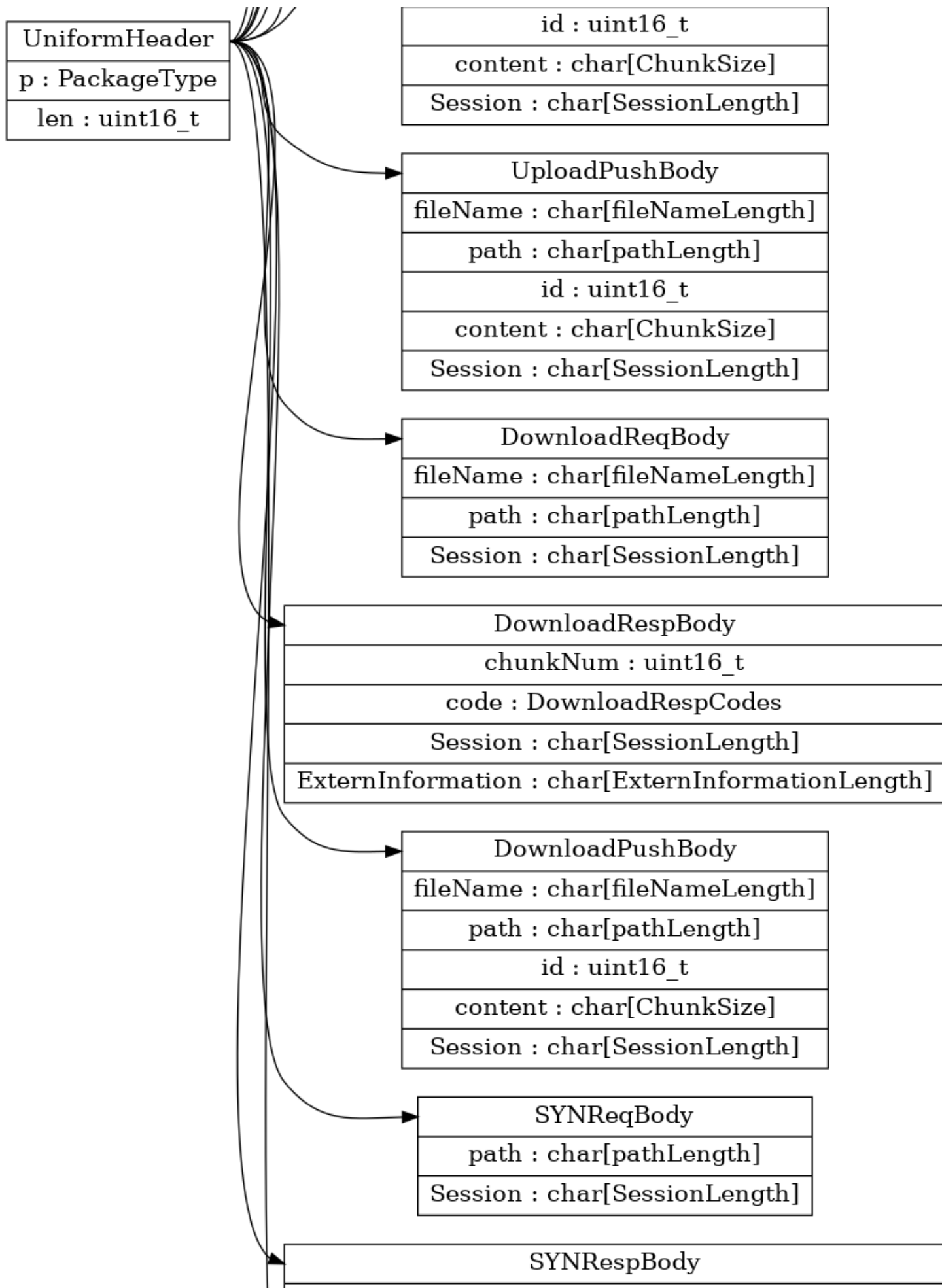
本次的设计协议主要通过结构体进行 **socket** 上的传输。
结构体主要分为两类。

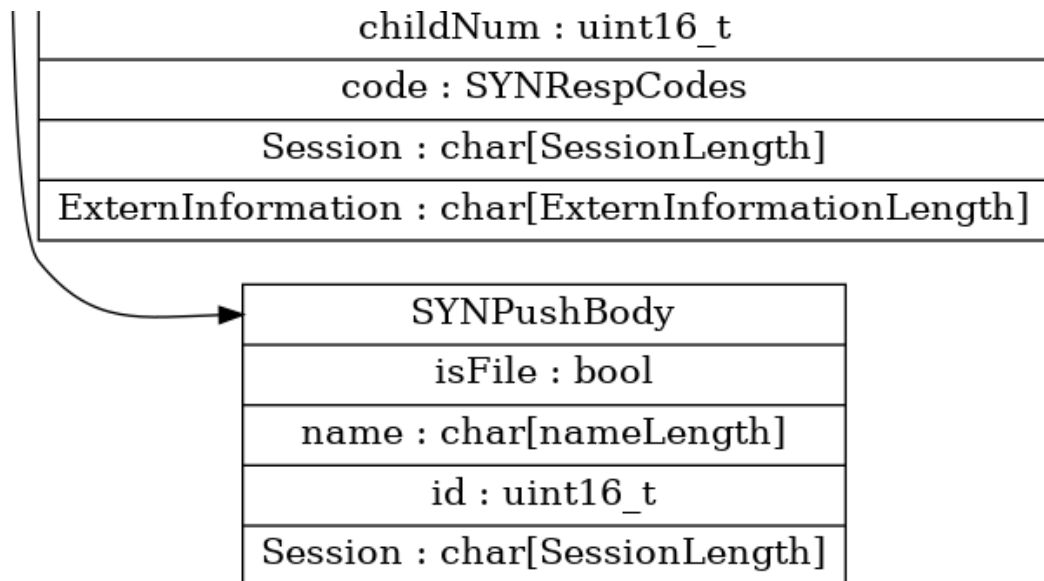
- 第一类被称为 **UniformHeader**，功能是告知双方要进行的类型操作，并且告知需要读取多少字节的类型。
- 第二类以 ***Body** 的进行命名。主要就是具体的命令的特定的数据成员。因不同的结构体而异。

设计框图

类与类间关系







解释说明

本通讯协议由 **Header + Body** 模式进行传送。即每次通过先通过传送统一大小、统一格式内容的 **Header** 来告知接收者接下来要传递的包的种类和长度。然后在读取特定长度的包，进行信息的通知。

上图展示了基本的使用方法和类内关系。

eg: 如果我们想要发送 登陆请求，需要先发送 **UniformHeader** ,告知接收方下一个包是 **SigninBody**。

类内的第一行是类（数据包）的名称。接下来的行指向的是数据成员，由 名称: 类型 组成。

eg: **SigninBody**这个数据包由以下三个数据成员：

- **Username** 用户名 **char[]**
- **Password** 密码 **char[]**
- **Session** 建立的会话 **char[]**

使用方法

根据使用场景不同，将使用场景分为以下几种。

- 登录用户

1. **UniformHeader + SigninBody C->S**
2. **UniformHeader + SigninresBody S->C**

- 注册用户

1. **UniformHeader + SignupBody C->S**

2. UniformHeader + SignupresBody S->C

- 上传数据

1. UniformHeader + UploadReqBody C->S
2. UniformHeader + UploadRespBody S->C
3. UniformHeader + UploadFetchBody S->C
4. UniformHeader + UploadPushBody C->S

- 下载数据

1. UniformHeader + DownloadReqBody C->S
2. UniformHeader + DownloadRespBody S->C
3. UniformHeader + DownloadPushBody S->C

- 显示文件夹内容

1. UniformHeader + SYNReqBody C->S
2. UniformHeader + SYNRespBody S->C
3. UniformHeader + SYNPushBody S->C

Windows客户端 服务器的设计

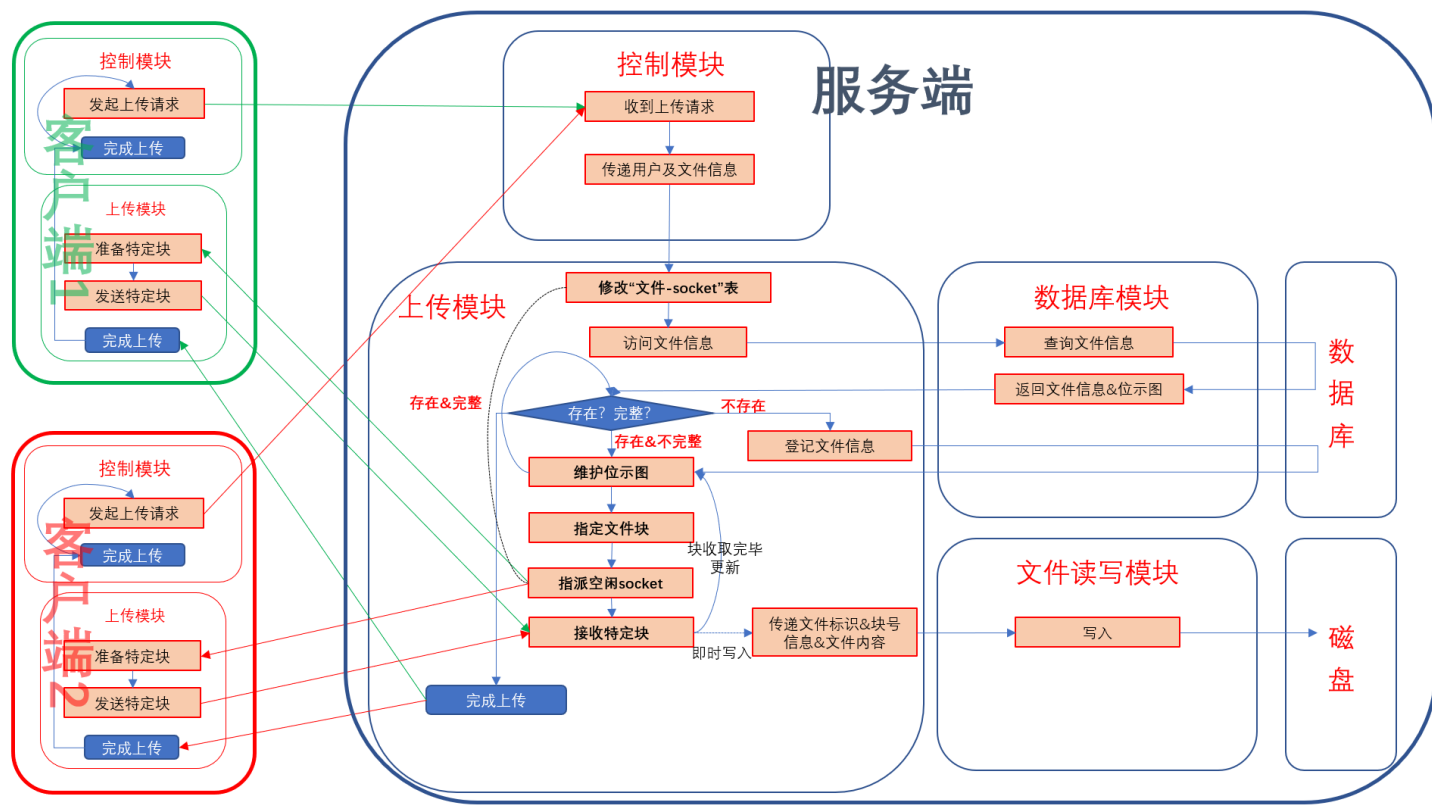
控制模块

控制模块负责监听端口并与客户端建立连接。控制模块接收client发来的所有“命令”，如注册、登录、同步用户目录、修改目录、上传和下载等。其中，注册、登录、同步用户目录和修改目录四个命令，由控制模块联合数据库访问模块完成。控制模块收到上传命令并解析完毕后，将具体的文件名、用户等信息交给上传模块，具体上传任务由receiver模块配合数据库模块、文件读写模块完成。控制模块收到下载命令并解析完毕后，将具体的文件名、用户等信息交给下载模块，具体下载任务由sender模块配合数据库模块、文件读写模块完成。

receiver 模块

receiver模块负责与客户端的sender模块通过TCP连接交互，完成上传任务。

receiver模块的工作流程如图所示：



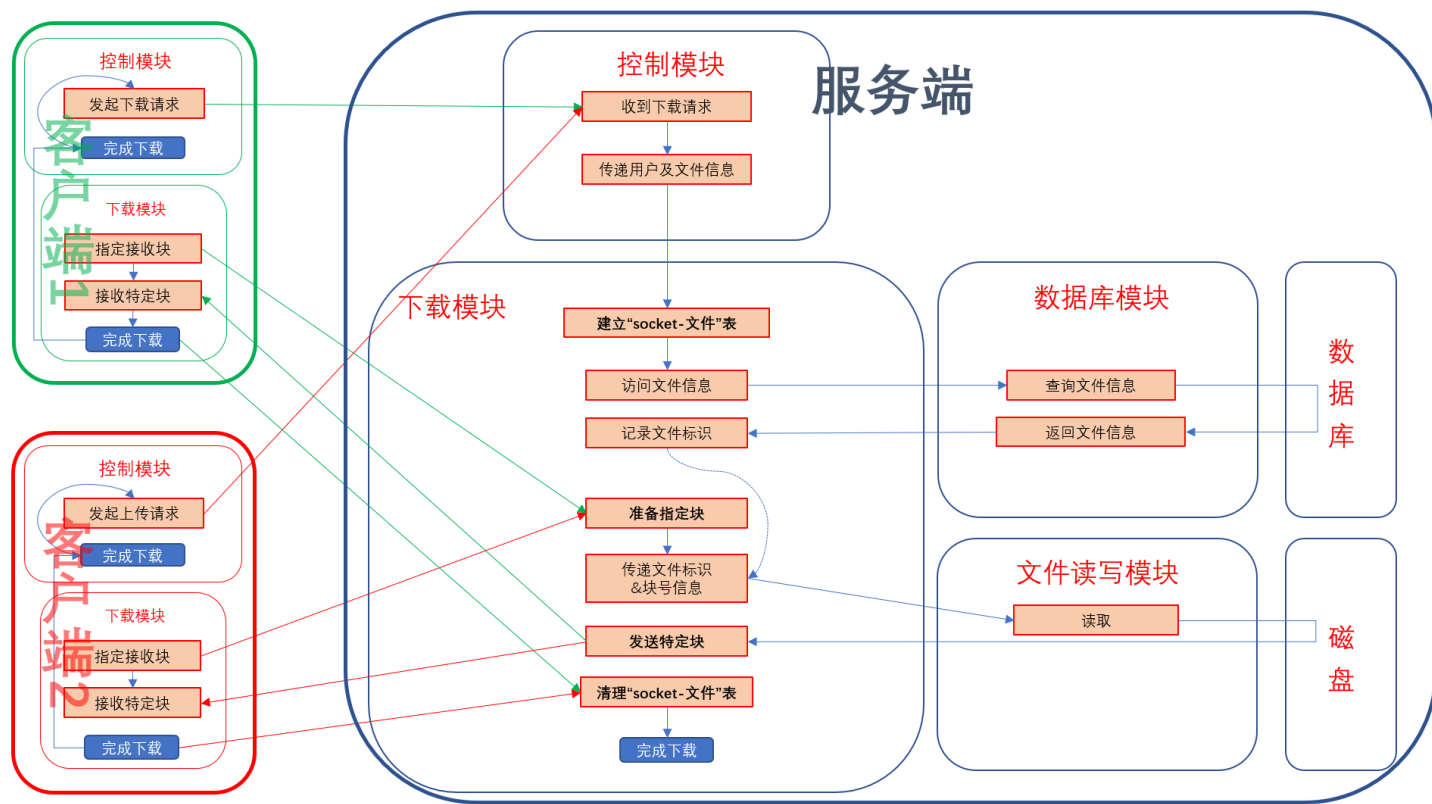
解释说明

从控制模块收到用户id和文件信息后，receiver模块维护一个“文件-socket”表，将正在上传该文件的用户socket放一个集合中。receiver模块使用文件hash查询文件信息，查询结果分为3类。若文件存在且完整，就完成上传，即“秒传”。若文件不存在则在数据库Files表中新增文件信息。若文件存在但不完整，则取标记文件块的位示图，从中选取未上传的文件块，并指派一个空闲的socket发送取该文件块请求，然后开始接收文件上传。接收的同时将文件发送给文件读写模块写入磁盘。若接收了完整的一块文件，则更新位示图。

文件名和存储位置映射关系的建立过程，完成上传后修改“文件-socket”表的过程，和文件读写模块交互的详细过程未在图中展示。

sender 模块

sender模块负责与客户端的receiver模块通过TCP连接交互，完成下载任务。



解释说明

从控制模块收到用户id和文件信息后，sender模块维护一个“socket-文件”表，表中建立socket和文件的单一映射关系，即每个socket对应一个文件，直到完成下载。客户端的receiver模块维护服务端receiver模块的位示图结构，当socket空闲时向服务端sender模块发送指定的接收块号。sender模块访问数据库获得文件标识，结合客户端发来的指定块号向文件读写模块发送读取请求。sender模块读到文件内容的同时向该客户端发送文件数据。

操作数据库模块

该模块主要功能是读写数据库,此模块对外使用管道与其他进程通信,在其内部维护一个数据库操作事件队列,一旦其他进程有新的操作数据库命令到达,将对应的事件插入到队列尾部,每次执行队列最前端的操作,直到整个队列为空. 该模块具体的伪代码实现如下

```

//连接数据库
init_mysql()
//创建数据库事件队列
init_mysql_event_queue();
//初始化输入管道
init_input_fifo()
//初始化输出管道
init_output_fifo()
//为输入管道创建对应的epoll事件
create_epoll_event();
while(1)
{
    //监听其他进程向其发送命令的管道(阻塞)
    count = epoll_wait(fifos);
    for(i=0;i<count;i++)
    {
        //若该管道有命令写入
        if(fifos[i]==input)
        {
            //读出相应的命令
            read(cmd, sizeof(cmd));
            //将其插入事件队列的队尾
            event_queue.push(cmd);
        }
    }
    //若事件队列不为空
    if(!event_queue.empty())
    {
        //取出事件队列的第一个元素
        event_queue.pop(cmd);
        //执行对应的操作数据库命令
        result = do_cmd(cmd);
        //将命令执行结果传回相应的模块
        send(result,fifo);
    }
}

```

文件读写模块

本模块的主要功能为读写所需文件,对外它通过管道和其他的模块进行通信,. 考虑到读写可以并行,所有又将这个模块划分为了读模块和写模块.下面是详细的设计

- 读命令所用结构体

```

struct FileReadCmd{
    //文件哈希码,大小和数据库中对应
    char hash[128];
    //文件序号,表示读第几M
    int seq;
};

```

- 读模块

```

//初始化输入管道
init_input_fifo();
//初始化输出管道
init_output_fifo();
//建立epoll事件
init_epoll();
while(1)
{
    //等待读命令到达
    count = epoll_wait(events,NULL);
    //从输入管道中读取命令
    recv(input_fifo,cmd);
    //根据命令取出需要的数据
    data = read_from_file(cmd);
    //将数据发送给其他模块
    send(output_fifo,data);
}

```

- 写命令所用结构体(命令后面跟文件数据)

```

struct FileWriteCmd{
    //文件哈希码,大小和数据库中对应
    char hash[128];
    //文件序号,表示写第几M
    int seq;
    //文件数据长度
    int length;
};

```

- 写模块

```

//初始化输入管道
init_input_fifo();
//初始化输出管道
init_output_fifo();
//建立epoll事件
init_epoll();
while(1)
{
    //等待写命令到达
    epoll_wait(events,NULL);
    //读数据，上次可能还有残留数据，从后续位置开始读
    len = recv(input_fifo,buf+buf_len,BUF_SIZE-buf_len,0);
    if(len<=0)
    {
        //错误处理
    }
    //更新读到的数据长度
    buf_len += len;
    bool hasCmd = false;
    FileWriteCmd cmd;
    char *p = buf;
    //处理缓冲区
    while(buf_len >= sizeof(FileWriteCmd))
    {
        //还没有读到过命令且缓冲区中数据不到一个命令长度，退出
        if(buf_len < sizeof(FileWriteCmd) && !hasCmd)
            break;
        //若没有读到过命令且缓冲区中数据大于一个包长
        else if(buf_len < sizeof(FileWriteCmd))
        {
            hasCmd = 1;
            //取得cmd
            cmd = *(FileWriteCmd*)p;
        }
        //若读到了命令且数据大于等于一个包长，则将其写成文件，并将hasCmd置false
        if(hasCmd && buf_len>=cmd.length)
        {
            hasCmd = 0;
            //写文件
            write_to_file(p+sizeof(FileWriteCmd),cmd);
            //更新指针位置
            p += sizeof(FileWriteCmd)+cmd.lenrth;
            //更新缓冲区读入数据大小
            buf_len -= sizeof(FileWriteCmd)+cmd.lenrth;
        }
    }
    //若还有剩余数据，则移动到前面
    if(buf_len>0)
    {
        memmove(buf,p,buf_len);
    }
}

```

```
}  
}
```

Windows客户端 设计

Web客户端 服务器设计

Web客户端 设计