**TP5**

[一、 用户操作 2](#_Toc17707)

[添加用户 2](#_Toc29977)

[删除用户 2](#_Toc16212)

[二、 角色操作 3](#_Toc1858)

[添加角色 3](#_Toc23945)

[删除角色 3](#_Toc10929)

[编辑角色 4](#_Toc1201)

[三、 菜单操作(权限操作) 4](#_Toc24059)

[添加菜单 4](#_Toc22828)

[删除菜单 4](#_Toc23448)

[四、 数据操作返回值问 5](#_Toc7369)

# 用户操作

## 添加用户

|  |  |
| --- | --- |
| **过程** | 1、选择用户对应的角色，一个用户可能有多个角色(think\_auth\_group\_access) 2、添加用户信息用到用户表(think\_auth\_user)， |
| **涉及表** | think\_auth\_user,think\_auth\_group\_access |
| **事务处理** | 是 |
| **思考** | 1. 新用户默认的角色是？如果是注册用户，那么他的默认的角色是普通用户 |

## 删除用户

|  |  |
| --- | --- |
| **过程** | 1. 删除用户信息表中对应的信息(think\_auth\_user)， 2. 删除用户角色表中该用户的信息think\_auth\_group\_access(首先要看改用户是否有权限，有再去做删除操作) |
| **涉及表** | think\_auth\_user,think\_auth\_group\_access |
| **事务处理** | 是 |
| **思考** |  |

# 角色操作

## 添加角色

|  |  |
| --- | --- |
| **过程** | 添加角色只需将对应的信息保存到用户角色表中(think\_auth\_group) |
| **涉及表** | think\_auth\_group |
| **事务处理** | 否 |
| **思考** | 1. 是不是在添加角色的时候就立刻进行授权呢？ |

## 删除角色

|  |  |
| --- | --- |
| **过程** | 1、删除角色表中的信息(think\_auth\_group)  2、删除用户角色表中对应的角色信息(think\_auth\_group\_access),确保所有用户不能拥有该角色！！！ |
| **涉及表** | think\_auth\_group、think\_auth\_group\_access |
| **事务处理** | 是 |
| **思考** | 1、我删除了一个角色，但是因为有很多用户，所以遍历用户角色表(think\_auth\_group\_access)找到对应关联的角色删除该条信息，性能肯定会出问题，怎么破 |

## 编辑角色

|  |  |
| --- | --- |
| **过程** |  |
| **涉及表** |  |
| **事务处理** |  |
| **思考** |  |

# 菜单操作(权限操作)

## 添加菜单

|  |  |
| --- | --- |
| **过程** | 添加菜单的时候，相当于添加了权限一样，每添加一个菜单就是添加一权限，菜单可以设置是否显示在侧边栏，菜单表(think\_auth\_menus)和权限表(think\_auth\_rules)是关联的(但是二者却是没有foreign进行关联)   1. 添加菜单到菜单表(think\_admin\_menus) 2. 添加对应信息到权限表(think\_admin\_rules) 3. 超级管理员要添加该id到rules中(think\_auth\_group)，因为超级管理员拥有全部的权限 |
| **涉及表** | think\_admin\_menus,think\_admin\_rules,think\_auth\_group |
| **事务处理** | 否 |
| **思考** |  |

## 删除菜单

|  |  |
| --- | --- |
| **过程** | 1、删除菜单表信息(think\_admin\_menus)   1. 删除权限表对应信息(think\_admin\_rules) 2. 删除角色中所有该权限id(think\_auth\_group) |
| **涉及表** | think\_admin\_menus,think\_admin\_rules,think\_auth\_group |
| **事务处理** | 是 |
| **思考** |  |

# 数据操作返回值问

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **插入** | Db | insert 方法添加数据成功返回添加成功的条数insert 正常情况返回 1(返回新增数据的自增主键getLastInsID,insertGetId )  insertAll 返回的时候受影响记录条数，即插入数量  插入失败返回值不详，但是不管是0 还是false 都是false |
| 模型 | 模型的save操作会默认返回主键，如果插入失败就是返回false |
| **更新** | Db | 如果数据发生了变化则会修改成功，返回1，  如何数据还是原来的执行程序则会返回0.  如果失败返回false |
| 模型 | 如果数据发生了变化则会修改成功，返回1，  如何数据还是原来的执行程序则会返回0.  如果失败返回false |
| **删除** | Db | delete 方法返回影响数据的条数，没有删除返回 0 |
| 模型 | 没有删除返回0 |
| **思考** |  |  |