



The World Of Zuul

成员：





目录



系统设计



项目管理





目录



系统设计

- 架构设计
- 数据库设计
- 框架选型与系统设计



项目管理





目录



系统设计

- 架构设计
- 数据库设计
- 框架选型与系统设计



项目管理



架构设计 - 代码库

前台
后台

×

前端
后端

= 4套代码库



Zuul_Web

游戏前台 - 前端



Zuul_Api

游戏前台 - 后端

Layui

Zuul_Ma_Web

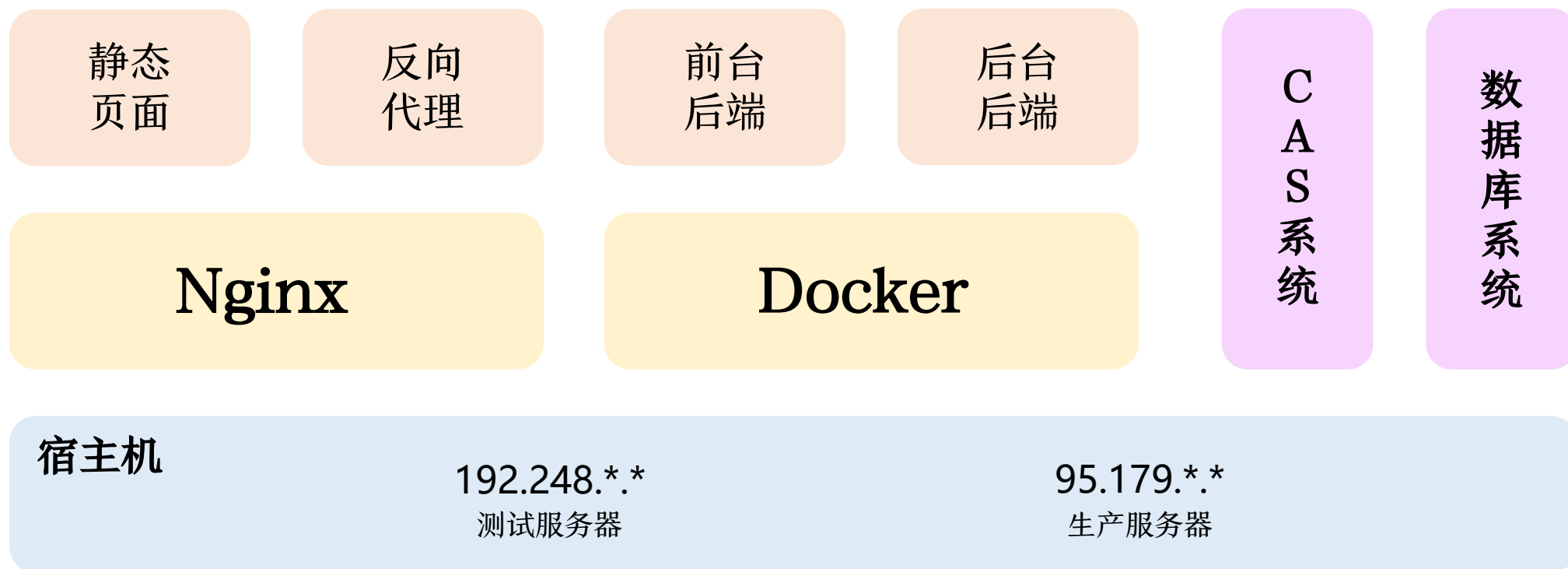
游戏后台 - 前端



Zuul_Ma_Api

游戏后台 - 后端

架构设计 - 服务器





目录



系统设计

- 架构设计
- 数据库设计
- 框架选型与系统设计



项目管理



数据库设计

1

Zuul_Admin

保存了本系统中所有的管理员。

2

Zuul_Player

保存了本系统中所有的玩家信息。

3

Zuul_Item

保存了本系统中所有的物品信息。

4

Zuul_Room

保存了本系统中所有的房间信息。

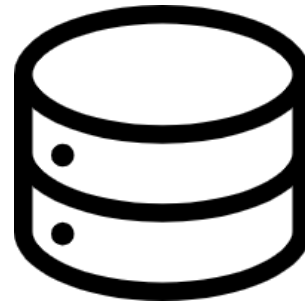
5

Zuul_AccessToken

保存了本系统中所有的用户Token。



测试库



生产库

数据库设计

1

Zuul_Admin

保存了本系统中所有的管理员。

2

Zuul_Player

保存了本系统中所有的玩家信息。

3

Zuul_Item

保存了本系统中所有的物品信息。

4

Zuul_Room

保存了本系统中所有的房间信息。

5

Zuul_AccessToken

保存了本系统中所有的用户Token。

```
CREATE TABLE `zuul_admin` (  
  `ID` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `email` varchar(100) NOT NULL,  
  `casid` varchar(100) NOT NULL,  
  `lastlogin` datetime NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`ID`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

数据库设计

1

Zuul_Admin

保存了本系统中所有的管理员。

2

Zuul_Player

保存了本系统中所有的玩家信息。

3

Zuul_Item

保存了本系统中所有的物品信息。

4

Zuul_Room

保存了本系统中所有的房间信息。

5

Zuul_AccessToken

保存了本系统中所有的用户Token。

```
CREATE TABLE `zuul_player` (  
  `ID` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `username` varchar(100) NOT NULL,  
  `nickname` varchar(100) NOT NULL,  
  `password` varchar(100) NOT NULL,  
  `email` varchar(100) NOT NULL,  
  `currentRoom` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `totalWeight` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `weightUpline` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',  
  PRIMARY KEY (`ID`),  
  UNIQUE KEY `username` (`username`),  
  UNIQUE KEY `email` (`email`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

数据库设计

1

Zuul_Admin

保存了本系统中所有的管理员。

2

Zuul_Player

保存了本系统中所有的玩家信息。

3

Zuul_Item

保存了本系统中所有的物品信息。

4

Zuul_Room

保存了本系统中所有的房间信息。

5

Zuul_AccessToken

保存了本系统中所有的用户Token。

```
CREATE TABLE `zuul_item` (  
  `ID` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `name` varchar(100) NOT NULL,  
  `description` text,  
  `weight` int(11) NOT NULL,  
  `locateType` int(11) NOT NULL,  
  `locateID` int(11) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`ID`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

数据库设计

1

Zuul_Admin

保存了本系统中所有的管理员。

2

Zuul_Player

保存了本系统中所有的玩家信息。

3

Zuul_Item

保存了本系统中所有的物品信息。

4

Zuul_Room

保存了本系统中所有的房间信息。

5

Zuul_AccessToken

保存了本系统中所有的用户Token。

```
CREATE TABLE `zuul_room` (  
  `ID` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `name` varchar(100) NOT NULL,  
  `description` text,  
  `northExit` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `southExit` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `eastExit` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `westExit` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `isRandomRoom` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',  
  `hasMagicCookie` int(11) NOT NULL DEFAULT '0',  
  PRIMARY KEY (`ID`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```

数据库设计

1

Zuul_Admin

保存了本系统中所有的管理员。

2

Zuul_Player

保存了本系统中所有的玩家信息。

3

Zuul_Item

保存了本系统中所有的物品信息。

4

Zuul_Room

保存了本系统中所有的房间信息。

5

Zuul_AccessToken

保存了本系统中所有的用户Token。

```
CREATE TABLE `zuul_accessToken` (  
  `ID` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,  
  `uid` int(11) NOT NULL,  
  `token` varchar(256) NOT NULL,  
  `createTime` datetime NOT NULL,  
  `isExpired` int(11) NOT NULL,  
  PRIMARY KEY (`ID`)  
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=utf8;
```



目录



系统设计

- 架构设计
- 数据库设计
- 框架选型与系统设计



项目管理



框架选型与系统设计



Zuul_Web

游戏前台 - 前端

Vue



Zuul_Api

游戏前台 - 后端

Gin



Zuul_Ma_Web

游戏后台 - 前端

LayUI



Zuul_Ma_Api

游戏后台 - 后端

Spring Boot

前端：
后端：

系统设计 

框架选型与系统设计

Restful接口示例 - 登录

POST /api/login

Request Body

```
{  
    "username": "",  
    "password": ""  
}
```

Response Body

```
{  
    "code": 0,  
    "msg": "",  
    "data": {  
        "access_token": ""  
    }  
}
```


框架选型与系统设计

Restful接口示例 - 移动房间

```
PUT /api/move? direction=north/south/east/west
Header
{
    "AccessToken": ""
}
Response Body
{
    "code": 0,
    "msg": "",
    "data": true/false // 移动是否成功
}
```

框架选型与系统设计

Restful接口示例 - And so on……

<

API文档 ☆

World Of Zuul | 最近修改: 3 分钟前

分享

🔔

⋮

🔍

+

🔍

☑

地铁

API文档

Code含义

```
1 var RESPONSE_CODE_SUCCESS = 0 // 请求成功, 此时GET接口一定能拿到数据, PUT接
2 var RESPONSE_CODE_AUTH_FAILED = -1 // 身份认证失败, token无效或登录时密码错误
3 var RESPONSE_CODE_BAD_REQUEST = -2 // 请求参数不合法, 如: 缺参数、int类型参数传st
4 var RESPONSE_CODE_FIELD_NOT_UNIQUE = -3 // 注册等会产生新数据时, email、用户名等主键产
5 var RESPONSE_CODE_ID_NOT_FOUND = -4 // 根据给定的ID, 无法找到对应的物品/房间/玩家
```

登录接口

```
1 POST /api/login
2 Request Body
3 {
4     "username": ""
```

API文档

Code含义

登录接口

请求状态

移动房间

拾取物品

创造物品

框架选型与系统设计

鉴权方案

	JSON Web Token	Session Token
服务端开销	小	大
无状态	是	否
允许吊销	否	是

游戏玩家侧：有单点登录需求，必须允许远程吊销，数据库维护Session

后台运营侧：减少服务端存储开销，不需要单点登录，使用JWT

框架选型与系统设计

玩家密码加盐存储，有效防范彩虹表攻击

```
// 根据ID, password计算加密后的密码
// Return: sha256(md5(uid) + sha256(password))
func MakePassword(uid int64, password string) string {
    uidMd5Str := fmt.Sprintf("%x", md5.Sum([]byte(strconv.FormatInt(uid, 10))))

    bytesPwd := sha256.Sum256([]byte(password))
    hashCodePwd := hex.EncodeToString(bytesPwd[:])

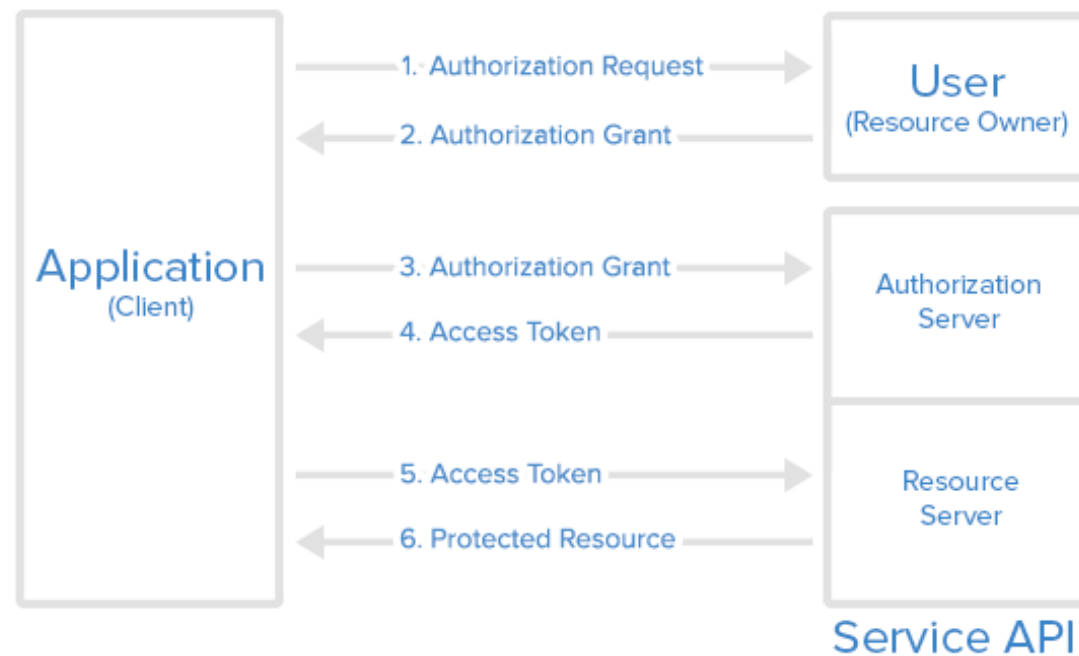
    bytesRes := sha256.Sum256([]byte(uidMd5Str + hashCodePwd))
    return hex.EncodeToString(bytesRes[:])
}
```

框架选型与系统设计

使用CasDoor作为后台身份认证系统



Abstract Protocol Flow



框架选型与系统设计

使用环境变量保存敏感信息，避免配置文件随代码泄露

```
version: "3.8"
services:
  zuul_ma_api:
    image: zuul_ma_api:latest
    ports:
      - "48084:8087"
    environment:
      - RUN_ENV=dev
      - URL=jdbc:mysql://172.17.0.1:3306/zuul?serverTimezone=UTC
      - DRIVER=com.mysql.jdbc.Driver
      - NAME=defaultDataSource
      - USERNAME=zuul
      - PASSWORD=****
```

注：docker-compose.yml文件只存在于宿主机，其environment字段在docker环境中成为环境变量，代码通过读取环境变量获取敏感信息（如数据库密码），避免明文存在于代码中，减少了敏感信息随代码泄露的可能。



目录



系统设计



项目管理

- 需求管理
- 项目排期、规划与缺陷管理
- 软件编写规范及测试
- 代码版本管理和评审
- 持续集成与自动部署
- 服务质量保证及文档管理





目录



系统设计



项目管理

- 需求管理
- 项目排期、规划与缺陷管理
- 软件编写规范及测试
- 代码版本管理和评审
- 持续集成与自动部署
- 服务质量保证及文档管理



需求管理

需求文档

- 一、版本信息
- 二、用例图
- 三、需求分析
- 四、功能详细说明
 - 结构图
 - 产品流程图
 - 类图
 - 游戏前台界面原型图
 - 游戏后台页面原型图
- 五、项目规划
- 六、非功能需求
- 附录

需求文档

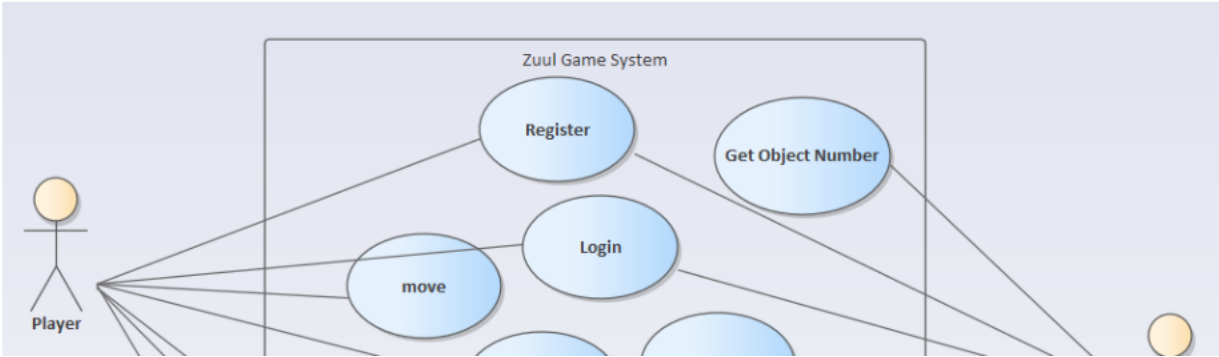
一、版本信息

 版本号：v 2.2

 修改日期：2022.06.25

 创建人 

二、用例图

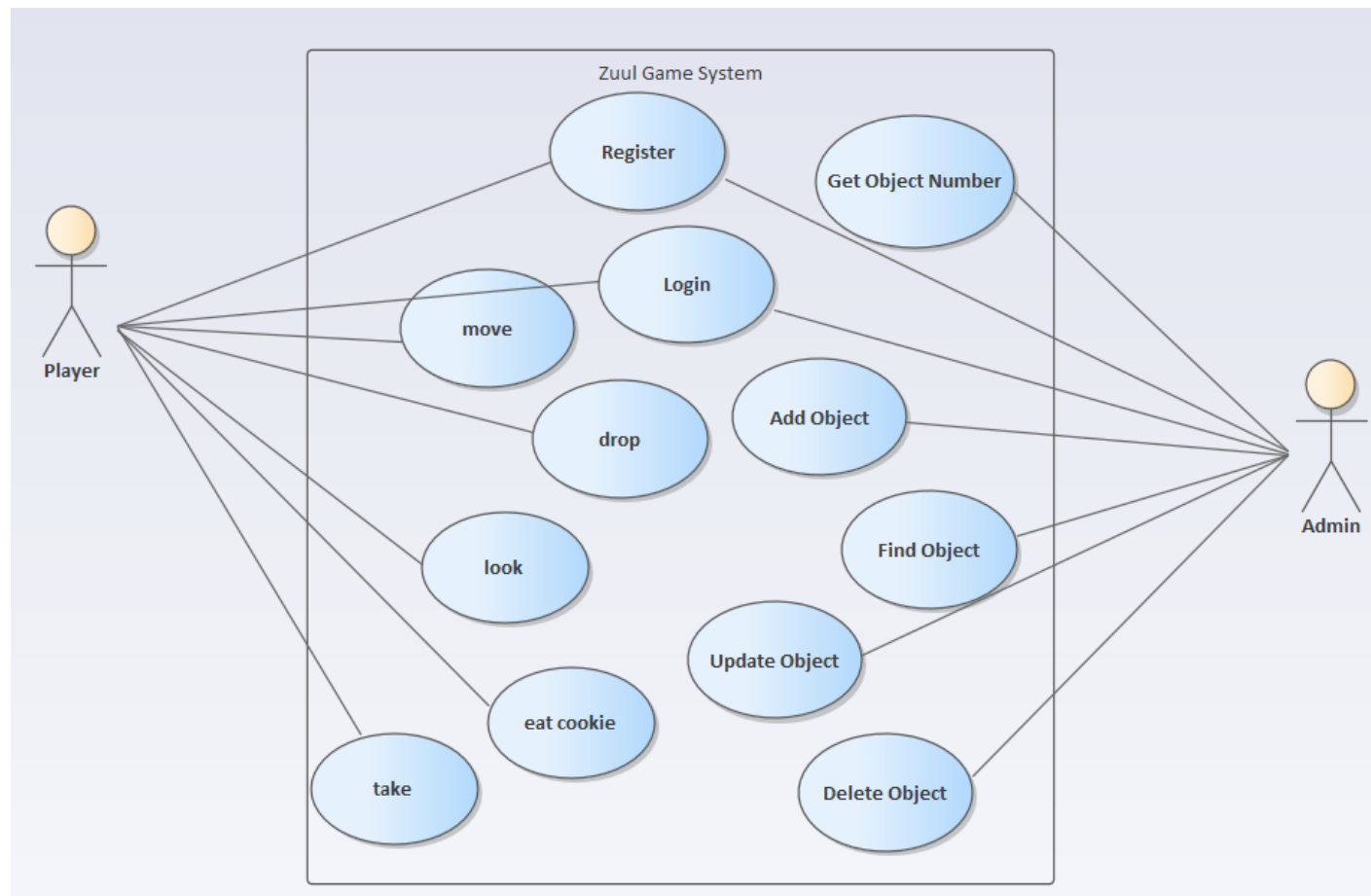


需求管理



功能思维导图

需求管理



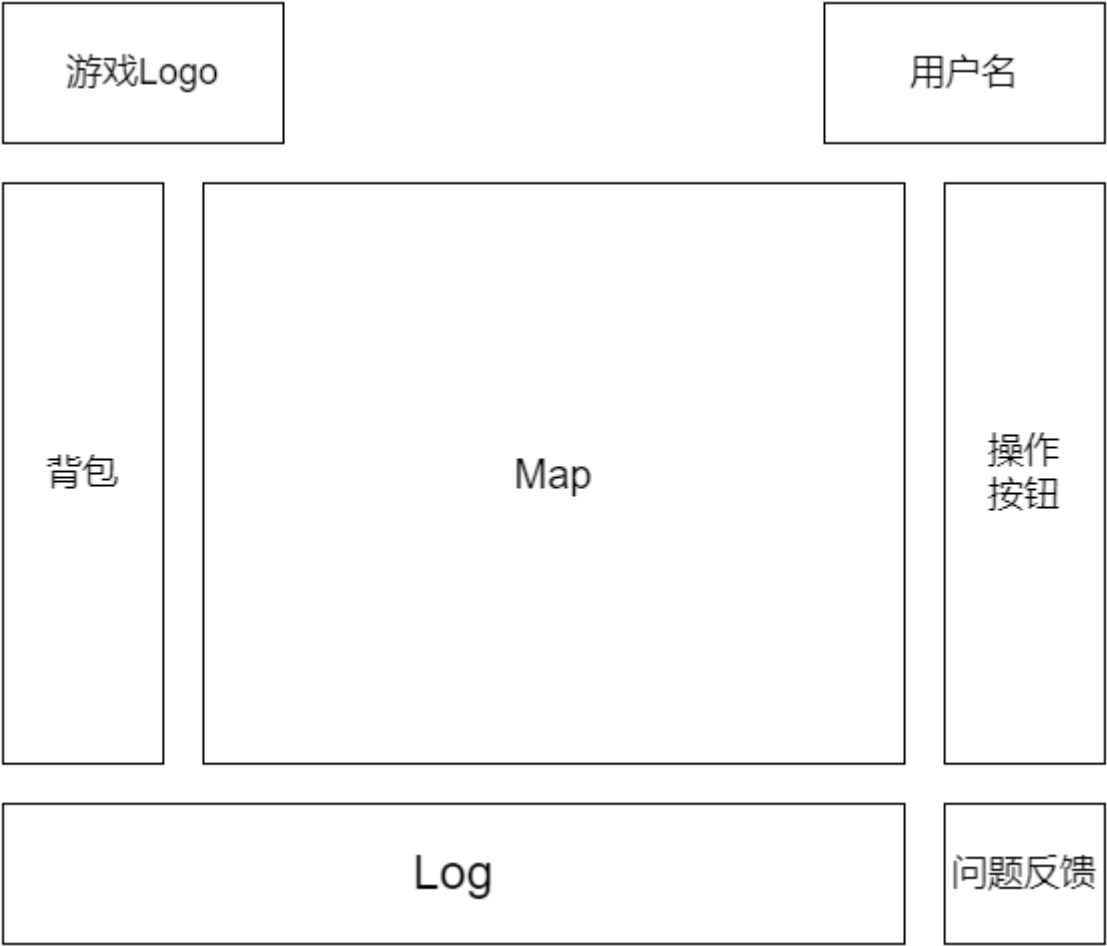
用例图

需求管理



类图

需求管理



游戏界面原型图

需求管理



游戏运营后台原型图



目录



系统设计

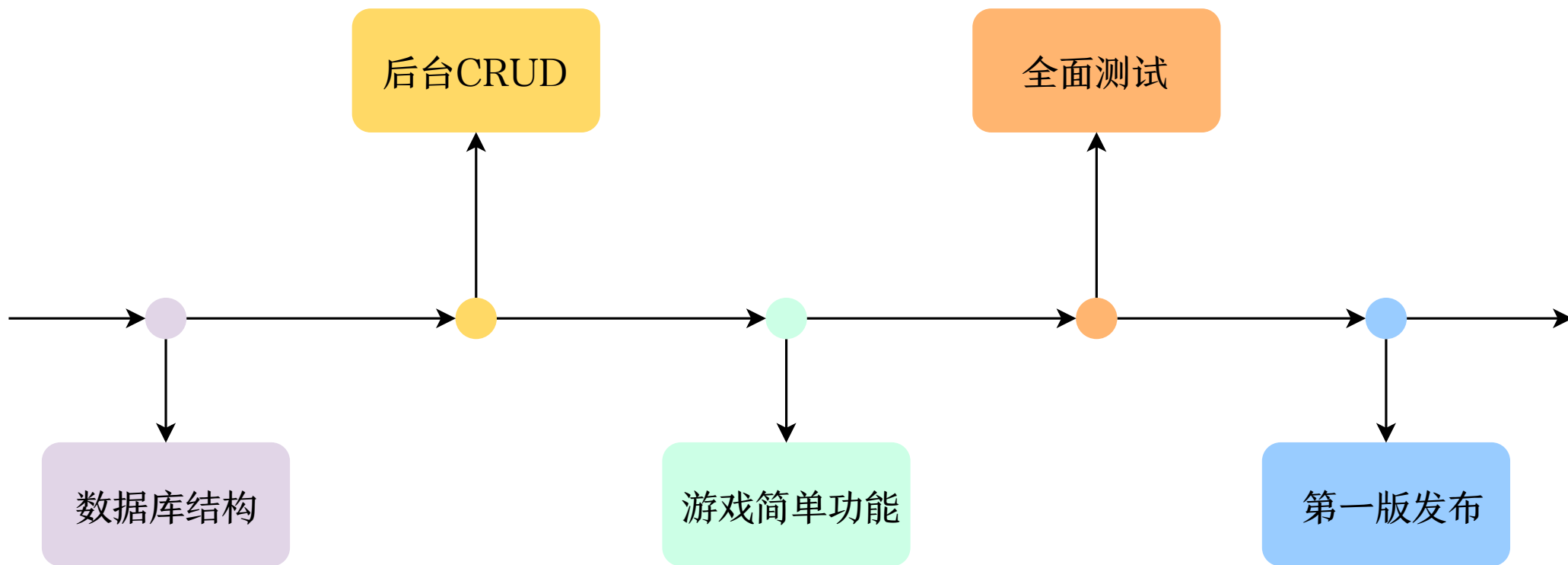


项目管理

- 需求管理
- 项目排期、规划与缺陷管理
- 软件编写规范及测试
- 代码版本管理和评审
- 持续集成与自动部署
- 服务质量保证及文档管理



项目排期、规划与缺陷管理



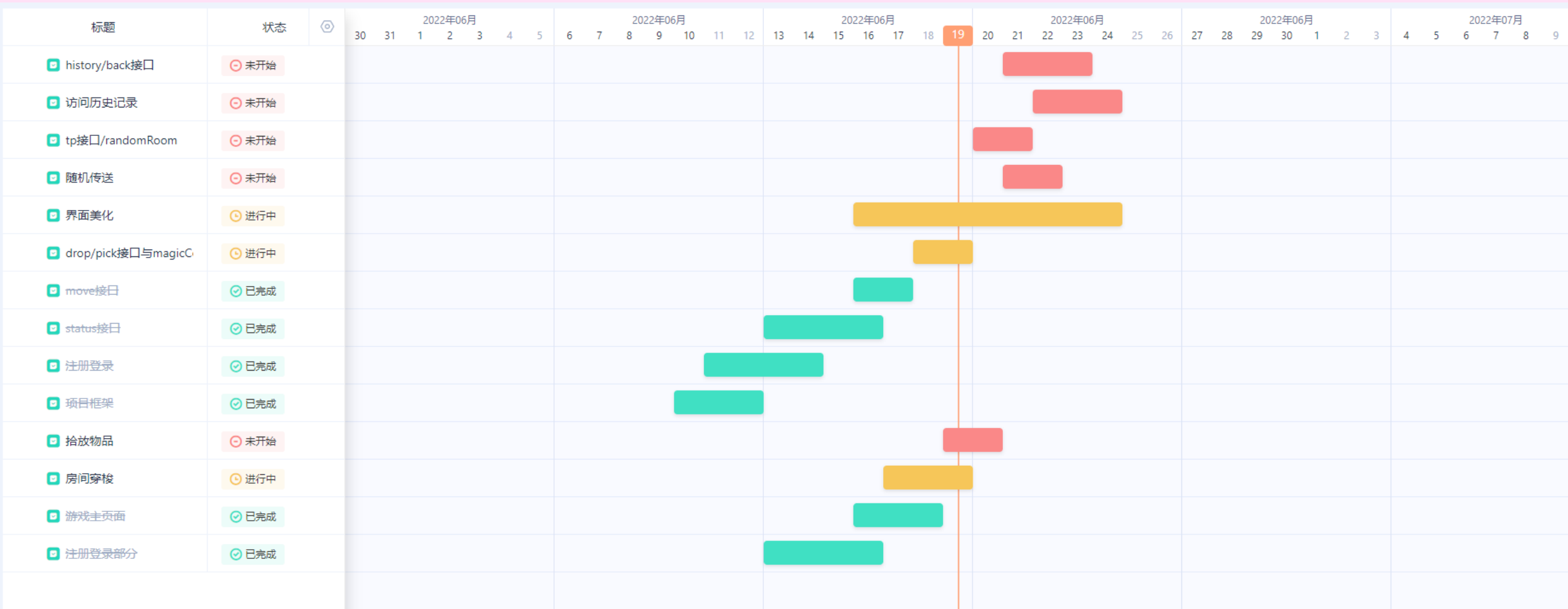
第一版开发计划，后续采用迭代开发

项目排期、规划与缺陷管理



使用Worktile.com进行项目排期与规划

项目排期、规划与缺陷管理



使用Worktile.com进行项目排期与规划

项目排期、规划与缺陷管理

Zuul_Web代码库			40%	60%
Zuul_Api代码库	90%	10%		
Zuul_Ma_Web代码库	50%		30%	20%
Zuul_Ma_Api代码库	10%	90%		

此外，系统架构设计、服务状态监控、代码版本管理流程、CI/CD流程主要由xxx完成；需求分析、后端代码编写规范与测试计划主要由xxx完成；缺陷管理主要由xxx完成；软件开发计划主要由xxx完成。

分工计划

项目排期、规划与缺陷管理

标签

里程碑

创建工单

创建看板

Bug

编辑

关闭

删除

Low Priority

登陆页面输完密码后回车登录

#7 由 epis2048 于 4 天前创建

注册成功后自动登录

#13 由 epis2048 于 2 天前创建

Medium Priority

登录界面提高行间距

#5 由 phyme1 于 5 天前创建

注册失败后提示语不对

#12 由 epis2048 于 2 天前创建

移动房间后加载中增加一个遮罩提示

#15 由 epis2048 于 51 秒前创建

High Priority

登录失败后增加提示

#11 由 epis2048 于 2 天前创建

登录页游戏名不对

#16 由 epis2048 于 现在创建

Fixed

本地保存access_token，刷新不掉登录

#6 由 epis2048 创建，被关闭于 3 天前

首页增加LOGO

#4 由 epis2048 创建，被关闭于 2 天前

Won't fix

currentRoom为null时正确处理

#14 由 epis2048 于 2 天前创建

Bug看板



目录



系统设计



项目管理

- 需求管理
- 项目排期、规划与缺陷管理
- 软件编写规范及测试
- 代码版本管理和评审
- 持续集成与自动部署
- 服务质量保证及文档管理



软件编写规范及测试

代码规范方法

① 使用本地插件进行代码静态检查与格式化

IDEA中使用Alibaba Java Coding GuidingLines插件检查

Golang官方gofmt包自动规范化代码

② Code Review时不规范代码不予通过

对注释和代码逻辑有疑问及时提出，Reviewer与Coder对代码同等负责

③ CI对代码执行静态检查

不通过的代码禁止以常规渠道合并进master分支

JAVA 开发手册

修/炼/一/年/终/出/关



软件编写规范及测试

规范示例

- ✓ 每个Java Class标头具有详尽注释如@author及其他功能描述
- ✓ 变量名称严格执行驼峰命名法
- ✓ 常量命名全部大写，单词间用下划线隔开
- ✓ 包名统一使用小写，包名统一使用单数形式，点分隔符之间有且仅有一个自然语义的英语单词
- ✓ 类型与中括号紧挨相连来表示数组
- ✓ if/for/while/switch/do 等保留字与括号之间都必须加空格
- ✓ 所有的覆写方法，必须加@Override 注解
- ✓ 禁止在 POJO 类中，同时存在对应属性 xxx 的 isXxx() 和 getXxx() 方法
- ✓ 前后端数据列表相关的接口返回，如果为空，则返回空数组 [] 或空集合 {}



软件编写规范及测试

The screenshot displays the IntelliJ IDEA IDE interface. On the left, the Project Explorer shows the package structure: `dao`, `service`, and `impl`. The `PlayerServiceImpl` class is selected. The main editor shows the following Java code:

```
zuulPlayerMapper.insert(zuulPlayer);
Integer playerId = zuulPlayer.getId();
LambdaQueryWrapper<ZuulPlayer> queryWrapper = new LambdaQueryWrapper<>();
queryWrapper.eq(ZuulPlayer::getEmail, zuulPlayer.getEmail());
zuulPlayer = zuulPlayerMapper.selectOne(queryWrapper);

int id = playerId;
String oldPwd = zuulPlayer.getPassword();
zuulPlayer.setPassword(PwdConfig.encrypt(id, oldPwd));
zuulPlayerMapper.updateById(zuulPlayer);

return playerId;
} catch (Exception e) {
```

Below the code editor, the 'Problems' window lists five issues detected by the Alibaba IDE plugin for `PlayerServiceImpl.java`:


- 变量名【zuulPlayerIPage】不符合lowerCamelCase命名风格 :68
- 方法名【findPlayerById】不符合lowerCamelCase命名风格 :77
- 变量名【ID】不符合lowerCamelCase命名风格 :77
- 【PlayerServiceImpl】缺少包含@author的注释信息 :16
- 不建议使用字段注入 :18

The bottom status bar shows the following information: 测试失败: 1, 通过: 0 (3 分钟 之前), 14:1 CRLF UTF-8 4 个空格, gj_dev.

阿里IDEA插件，检测代码问题

项目管理 

软件编写规范及测试



Why GoGet StartedDocsPackagesPlayBlog

Discover Packages > Standard library > cmd > gofmt

gofmt command standard library

Version: [go1.18.3](#) Latest | Published: Jun 1, 2022 | License: [BSD-3-Clause](#) | Imports: 21 | Imported by: 0

Documentation

Overview

Notes

Source Files

<> Documentation

Overview

[Examples](#)

[The simplify command](#)

Gofmt formats Go programs. It uses tabs for indentation and blanks for alignment. Alignment assumes that an editor is using a fixed-width font.

Without an explicit path, it processes the standard input. Given a file, it operates on that file; given a directory, it operates on all .go files in that directory, recursively. (Files starting with a period are ignored.) By default, gofmt prints the reformatted sources to standard output.

Usage:

```
gofmt [flags] [path ...]
```

The flags are:

```
-d
```

Do not print reformatted sources to standard output.

Details

Valid go.mod file

Redistributable license

Tagged version

Stable version

[Learn more](#)

Repository

[cs.opensource.google/go/go](#)

Golang官方gofmt包，自动规范化代码

项目管理



软件编写规范及测试

额外规范

- ✓ 单个文件长度尽量不要超过500行
- ✓ 单个函数长度尽量不要超过50行
- ✓ 单个函数圈复杂度尽量不要超过10，禁止超过15
- ✓ 单个函数中嵌套不超过3层
- ✓ 单行注释尽量不要超过80个字符
- ✓ 单行语句尽量不要超过80个字符



软件编写规范及测试

代码示例

```
func Drop(c *gin.Context) {  
    uid, _ := strconv.Atoi(c.Request.Header.Get("UID"))  
    itemID, err := strconv.Atoi(c.Query("item_id"))  
    if err != nil {  
        service.ResJson(c, config.RESPONSE_CODE_BAD_REQUEST, "", nil)  
        return  
    }  
  
    // 找到玩家和物品信息  
    var player model.ZuulPlayer  
    db.GetDbProxy().First(&player, "id = ?", uid)  
    var item model.ZuulItem  
    db.GetDbProxy().First(&item, "id = ?", itemID)  
    if item.Id == 0 {  
        service.ResJson(c, config.RESPONSE_CODE_ITEM_NOT_FOUND, "", nil)  
        return  
    }  
}
```

由登录拦截器加入的字段，无安全问题

Code统一由常量管理
对于Bad Request类型错误，code置失败，data置空



软件编写规范及测试

代码示例

```
// 查看请求内容是否合法 (物品是否在用户的背包中)
if item.LocateType != 2 || item.LocateID != player.Id {
    service.ResJson(c, config.RESPONSE_CODE_SUCCESS, "物品状态不合法", false)
    return
}

// 修改物品位置
db.GetDbProxy().Table(player.TableName()).Where("id = ?", player.Id).Update("totalWeight",
player.TotalWeight-item.Weight)
db.GetDbProxy().Table(item.TableName()).Where("id = ?", item.Id).Update("locateType", 1)
db.GetDbProxy().Table(item.TableName()).Where("id = ?", item.Id).Update("locateID",
player.CurrentRoom)

service.ResJson(c, config.RESPONSE_CODE_SUCCESS, "", true)
}
```

除开头结尾外，每个代码块都有注释

默认不信任前端数据，重新校验合法性

对于参数错误类型错误，code置成功，data置false，msg置具体原因

成功后code置成功，data置true

软件编写规范及测试

Builds > #56 >

LOG VIEWGRAPH VIEW

4m 58sJun 24, 2022, 10:35 PM

← zuul_api

add clintepis2048 pushed 985b6a33 to wyy_dev

PIPELINE STAGES1 stage

dev04:58

STEPS

clone00:03

build01:24

test00:50

lint02:41

CONSOLE LOGS

127 go: downloading github.com/subosito/gotenv v1.2.0 9s

128 go: downloading github.com/hashicorp/hcl v1.0.0 9s

129 go: downloading gopkg.in/ini.v1 v1.66.4 9s

130 go: downloading github.com/magiconair/properties v1.8.6 9s

131 go: downloading github.com/pelletier/go-toml v1.9.5 9s

132 go: downloading gopkg.in/yaml.v2 v2.4.0 9s

133 go: downloading github.com/quasilyte/gogrep v0.0.0-20220120141003-628d8b3623b5 9s

134 go: downloading github.com/quasilyte/stdinfo v0.0.0-20220114132959-f7386bf02567 9s

135 go: downloading github.com/gobwas/glob v0.2.3 9s

136 go: downloading github.com/kisielk/gotool v1.0.0 9s

137 go: downloading github.com/gostaticanalysis/comment v1.4.2 9s

138 go: downloading github.com/gostaticanalysis/analysisutil v0.7.1 9s

139 go: downloading github.com/ettle/strcase v0.1.1 9s

140 go: downloading github.com/fatih/structtag v1.2.0 9s

141 go: downloading github.com/Masterminds/semver v1.5.0 9s

142 go: downloading google.golang.org/protobuf v1.28.0 10s

156 go: downloading github.com/prometheus/common v0.32.1 10s

157 go: downloading github.com/prometheus/procfs v0.7.3 10s

158 go: downloading google.golang.org/protobuf v1.28.0 10s

159 go: downloading github.com/mattn/go-runewidth v0.0.9 11s

160 go: downloading github.com/mattproud/golang_protobuf_extensions v1.0.1 11s

161 + golangci-lint run 109s

162 level=warning msg="[linters context] structcheck is disabled because of go1.18. You can track the evolution of the go1.18 support by following the https://github.com/golangci/golangci-lint/issues/2649." 160s

Exit Code 0

在CI中执行代码静态检查

软件编写规范及测试

Builds > #56 >

LOG VIEWGRAPH VIEW

4m 58sJun 24, 2022, 10:35 PM

← zuul_api

add clintepis2048 pushed 985b6a33 to wyy_dev

PIPELINE STAGES1 stage

dev04:58

STEPS

clone00:03

build01:24

test00:50

lint02:41

CONSOLE LOGS

1latest: Pulling from library/golang1s

2Digest: sha256:7c6cf4ca6d795b722d79b9a39f98175da1d63049feb999f28601e7985b2b61a31s

3Status: Image is up to date for golang:latest1s

4+ go test -v ./service1s

5go: downloading github.com/gin-gonic/gin v1.8.11s

6go: downloading github.com/magiconair/properties v1.8.62s

7go: downloading gorm.io/driver/mysql v1.3.42s

8go: downloading gorm.io/gorm v1.23.42s

9go: downloading github.com/gin-contrib/sse v0.1.02s

10go: downloading github.com/mattn/go-isatty v0.0.142s

11go: downloading golang.org/x/net v0.0.0-20220607020251-c690dde0001d2s

12go: downloading gopkg.in/yaml.v2 v2.4.02s

13go: downloading github.com/go-sql-driver/mysql v1.6.02s

14go: downloading github.com/go-playground/validator/v10 v10.11.03s

15go: downloading github.com/pelletier/go-toml/v2 v2.0.23s

16go: downloading github.com/ugorji/go/codec v1.2.73s

17go: downloading google.golang.org/protobuf v1.28.03s

25go: downloading github.com/go-playground/locales v0.14.05s

26=== RUN TestMakePassword48s

27--- PASS: TestMakePassword (0.00s)48s

28=== RUN TestBuildStatus48s

29--- PASS: TestBuildStatus (0.00s)48s

30PASS48s

31ok git.epis2048.net/epis2048/zuul_api/service 0.024s48s

在CI中执行单元测试



目录



系统设计

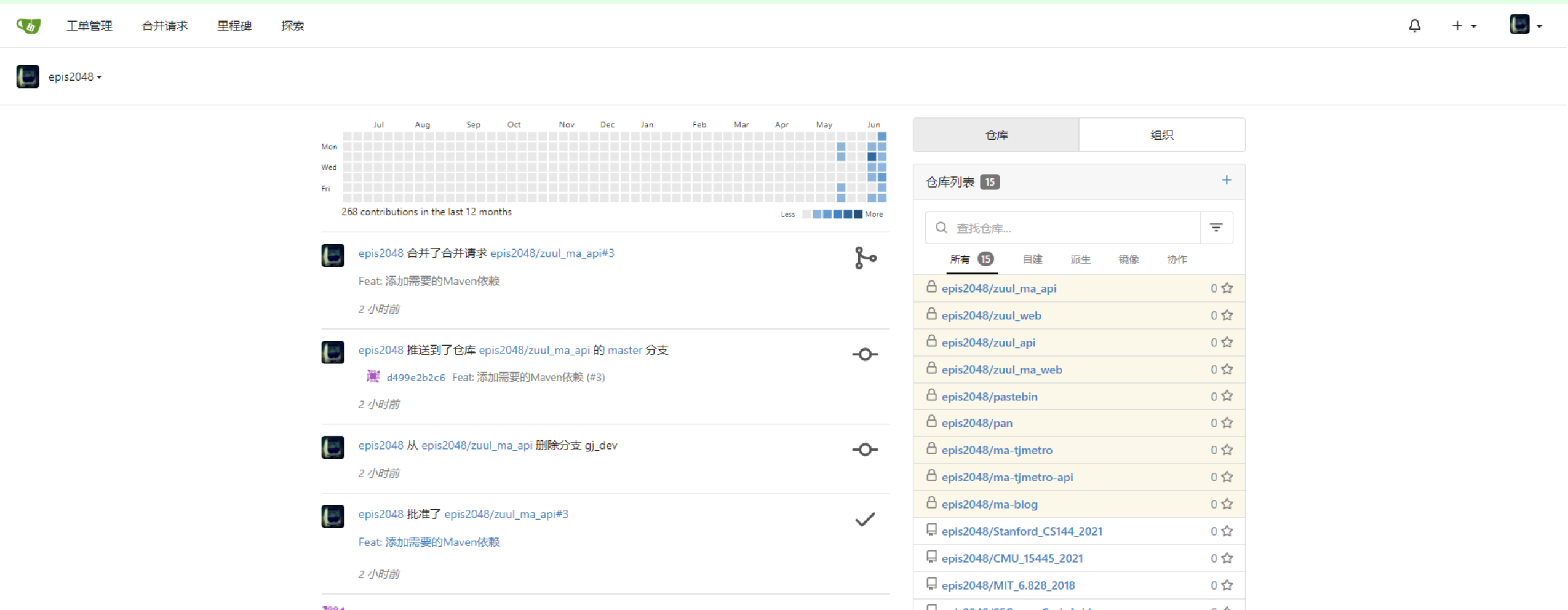


项目管理

- 需求管理
- 项目排期、规划与缺陷管理
- 软件编写规范及测试
- 代码版本管理和评审
- 持续集成与自动部署
- 服务质量保证及文档管理



代码版本管理和评审



自建Git: <https://git.epis2048.dev/>

代码版本管理和评审



Master分支保护：禁止推送、PR强制至少额外一人Code Review

代码版本管理和评审

工单管理

合并请求

里程碑

探索

🔔

+

👤

🔒 epis2048 / zuul_api 私有库

👁 取消关注

1

☆ 点赞

0

🔗 派生

0

<> 代码

🕒 工单 3

🔗 合并请求

📁 项目 2

📅 版本发布

📖 百科

🔄 动态

⚙ 设置

标签

里程碑

搜索...

搜索

创建合并请求

🕒 0 个开启中

🕒 12 个已关闭

标签筛选

里程碑筛选

指派人筛选

类型筛选

排序

☐

🔗 fix: 移动缺偶方向 ✓

#16 由 phyme1 创建, 被合并于 1 天前 ✓ 1 项批准

☐

🔗 feat: 增加Move接口 ✓

#15 由 epis2048 创建, 被合并于 1 天前 🕒 完成房间中移动功能开发 ✓ 1 项批准

☐

🔗 fix: 注册失败时候code返回不为0 ✓

#13 由 epis2048 创建, 被合并于 2 天前 ✓ 1 项批准

☐

🔗 fix: 字段类型错误HTTPResCode不返回400 ✓

#12 由 epis2048 创建, 被合并于 2 天前

☐

🔗 fix: 修复status接口current_room为0时数据错误 ✓

#11 由 epis2048 创建, 被合并于 2 天前 ✓ 1 项批准

☐

🔗 feat: 测试环境登录时不拉黑历史token ✓

#10 由 epis2048 创建, 被合并于 2 天前 ✓ 1 项批准

☐

🔗 feat: 增加当前状态接口 ✓

#6 由 epis2048 创建, 被合并于 3 天前 ✓ 1 项批准

☐

🔗 fix: 统一RESPONSE CODE ✓

合并请求列表

项目管理

代码版本管理和评审

feat: login & register #3

已合并

epis2048 于 2 天前 将 5 次代码提交从 lqx_dev 合并至 master

编辑

对话内容 1

代码提交 5

文件变动 8

star 评论于 3 天前

这个人很懒，什么都没留下。

star 于 3 天前 推送了 1 个提交

login & register

43b9f410ff

star 于 3 天前 修改标题 WIP:login-®ister 为 login & register

star 于 3 天前 推送了 1 个提交

fix login

c578929702

epis2048 于 2 天前 修改标题 login-®ister 为 feat: login & register

star 于 2 天前 推送了 1 个提交

fix register

5ff834d4a1

epis2048 评论于 2 天前

所有者

评审人

epis2048

标签

未选择标签

里程碑

未选择里程碑

项目

暂无项目

指派成员

未指派成员

2 名参与者

通知

合并请求详情

代码版本管理和评审

epis2048 评论于 2 天前

所有者

😊 ...

1. 登陆失败也需要处理

2. 注册和登录页面的密码框是不是应该用password类型，而不是text，要隐藏密码

star 于 2 天前 推送了 1 个提交

update login®ister

9e4368229a

epis2048 于 2 天前 批准此合并请求

src/components/login.vue

显示已解决的

vue.config.js

显示已解决的

epis2048 于 2 天前 合并了提交 f33045059d 到 master

评审人

epis2048 于 2 天前 批准此合并请求

continuous-integration/drone/pr Build is passing

详情

continuous-integration/drone/push Build is passing

详情

该合并请求已作为 f33045059d 被合并。

通知

取消订阅

时间跟踪

到期时间

未设置到期时间。

年 / 月 / 日

+

依赖工单

此合并请求当前没有任何依赖。

添加依赖工单...

+

锁定对话

合并请求详情

代码版本管理和评审

± 共有 8 个文件被更改，包括 612 次插入 和 100 次删除

空白符号 合并视图 Diff 选项 评审

73 src/components/login.vue Unescape 查看文件

```
27 + import { ErrorMessage } from 'element-plus'
15 + // import { Action } from 'element-plus'
16 + export default {
17 +   name: 'login',
18 +   data () {
19 +     return {
20 +       id: '',
21 +       psw: '',
22 +       token: ''
23 +     }
24 +   },
25 +   methods: {
26 +     login () {
27 +       if(this.id !== '' && this.psw !== ''){
28 +         let http = axios.create()
29 +         http({
30 +           method: 'post',
31 +           url: '/api/login',
32 +           data:
33 +             {
34 +               "username": this.id,
35 +               "password": this.psw
```

✓ epis2048 标记问题为已解决 隐藏已解决的

 epis2048 评论于 3 天前 评审 😊 ...

url不要写死域名和协议，生产环境、测试环境都不一样的

↑ 上一页 ↓ 下一页 未解决问题 ↩ 回复

对具体某行代码进行评论

代码版本管理和评审

epis2048 / zuul_api 私有库

取消关注 1 点赞 0 派生 0

<> 代码 工单 3 合并请求 项目 2 版本发布 百科 动态 设置

18 提交 1 分支 0 Git标签 845 KiB

分支: master 提交图

18 次代码提交 (master) 搜索提交历史 所有分支 搜索

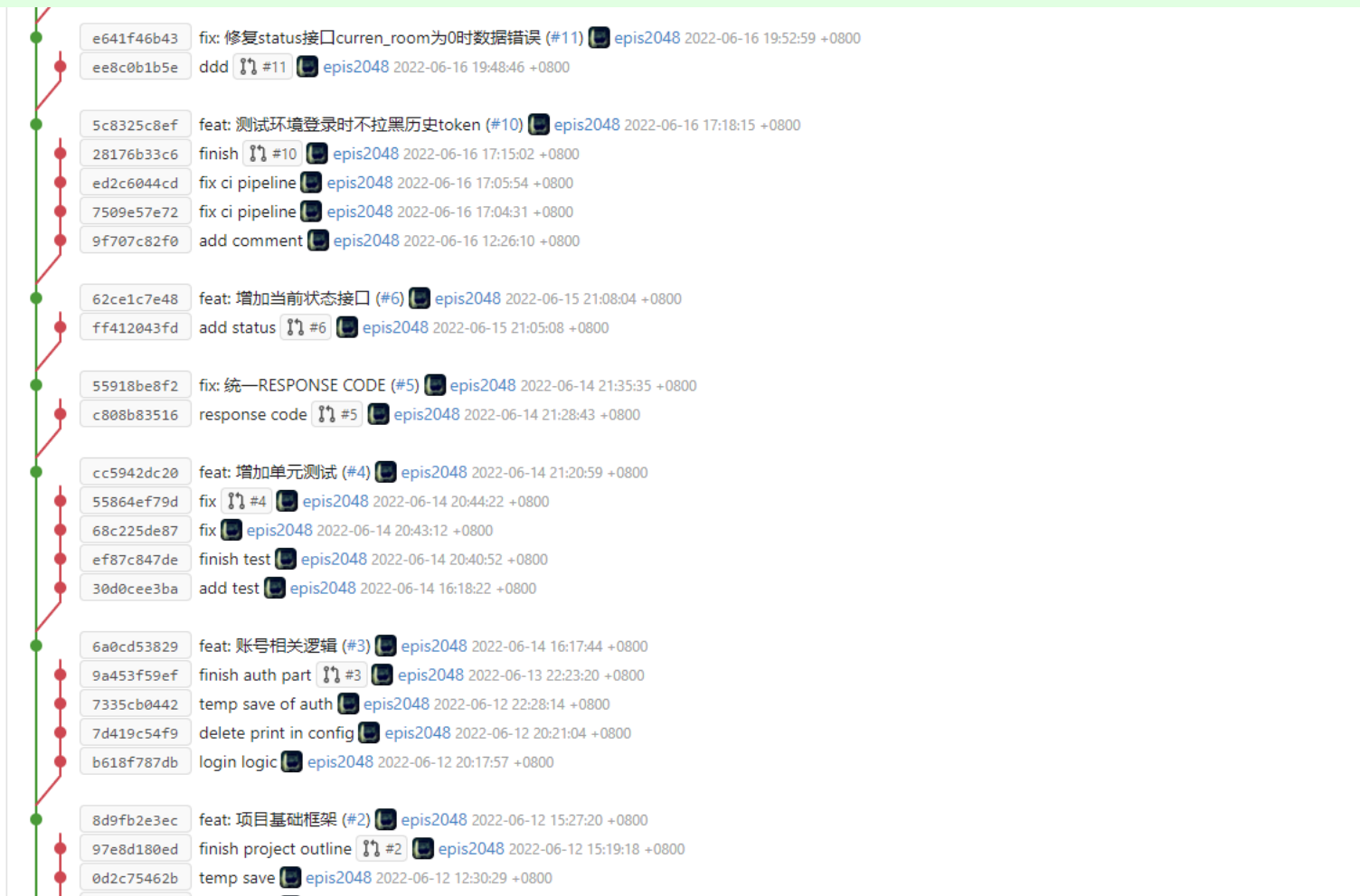
作者	SHA1	备注	提交日期
epis2048	d8946b84ec	feat: 增加静态代码检查 (#22) ... ✓	7 小时前
epis2048	181c319849	fix: drop和pick接口locatelD写反 (#21) ... ✓	3 天前
epis2048	edf523f629	feat: 物品相关接口pick/drop/eat (#20) ... ✓	6 天前
epis2048	821400a009	fix: 增加BuildStatus的测试 (#19) ... ✓	6 天前
phyme1	465898e31d	fix: 移动缺俩方向 (#16) ... ✓	1周前
epis2048	e6abc6cb3f	feat: 增加Move接口 (#15) ... ✓	1周前
epis2048	cc6f64adc7	fix: 注册失败时候code返回不为0 (#13) ... ✓	1周前
epis2048	cbee061cbc	fix: 字段类型错误HTTPResCode不返回400 (#12) ... ✓	1周前

压缩提交进master分支，保持commit tree整洁

项目管理

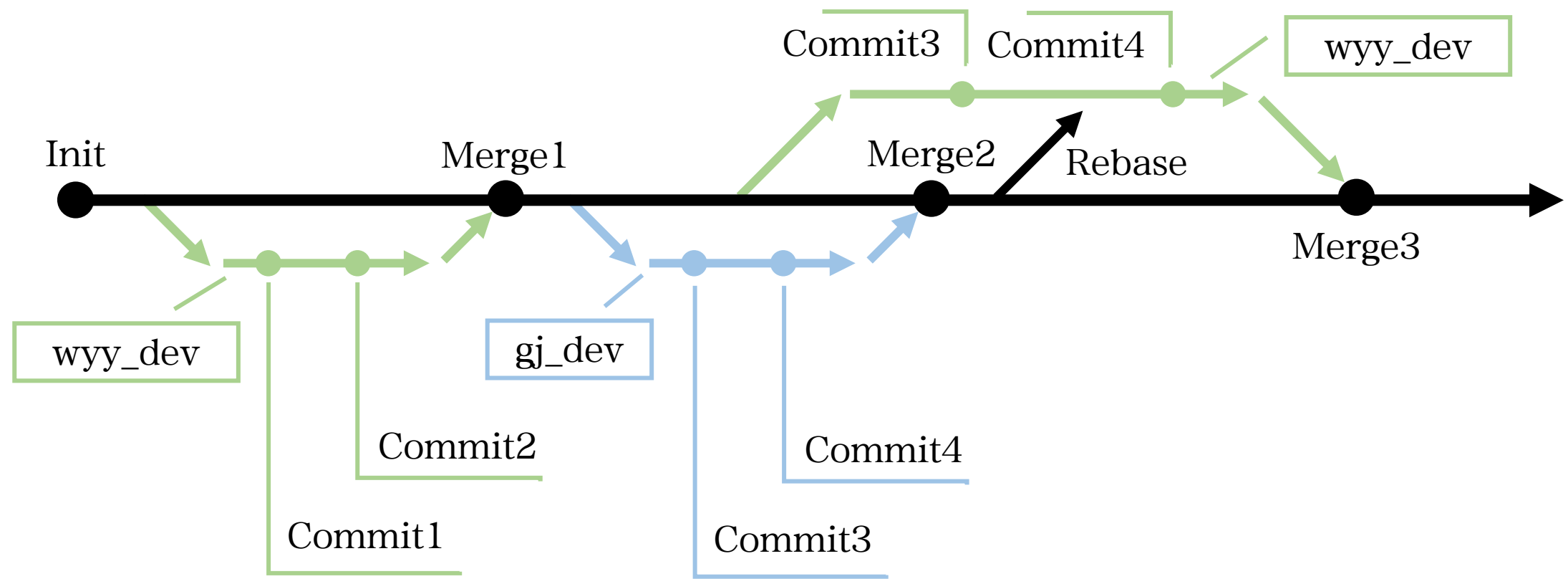


代码版本管理和评审



压缩提交进master分支，保持commit tree整洁

代码版本管理和评审





目录



系统设计



项目管理

- 需求管理
- 项目排期、规划与缺陷管理
- 软件编写规范及测试
- 代码版本管理和评审
- 持续集成与自动部署
- 服务质量保证及文档管理



持续集成与自动部署

Dashboard

SYNC

RECENT ACTIVITY

epis2048/
zuul_ma_api

✓

master

Fix: 修改了登录拦截器 (#23) Co-authored-by: Phyme1 <2456171697@qq.com> Reviewed-on:...

1 minute ago

epis2048/
zuul_web

✓

master

主界面优化 (#19) Co-authored-by: whut_qsr <2421829629@qq.com> Reviewed-on:...

3 hours ago

epis2048/
zuul_api

✓

master

fix: Log倒序 (#29) Co-authored-by: epis2048 <epis2048@outlook.com> Reviewed-on:...

7 hours ago

epis2048/
pastebin

✗

master

feat: 修改环境变量名称 (#11) Reviewed-on: https://git.epis2048.net/epis2048/pastebin/pulls/11

17 days ago

REPOSITORIES

Active Only

Sort by Recent activity

All Organizations

Filter ...

✓ epis2048/zuul_ma_api

c4c57200

Fix: 修改了登录拦截器 (#23) Co-authored-by: Phyme1 <2456171697@qq.com> Reviewed-on: htt...

1 minute ago

✓ epis2048/zuul_web

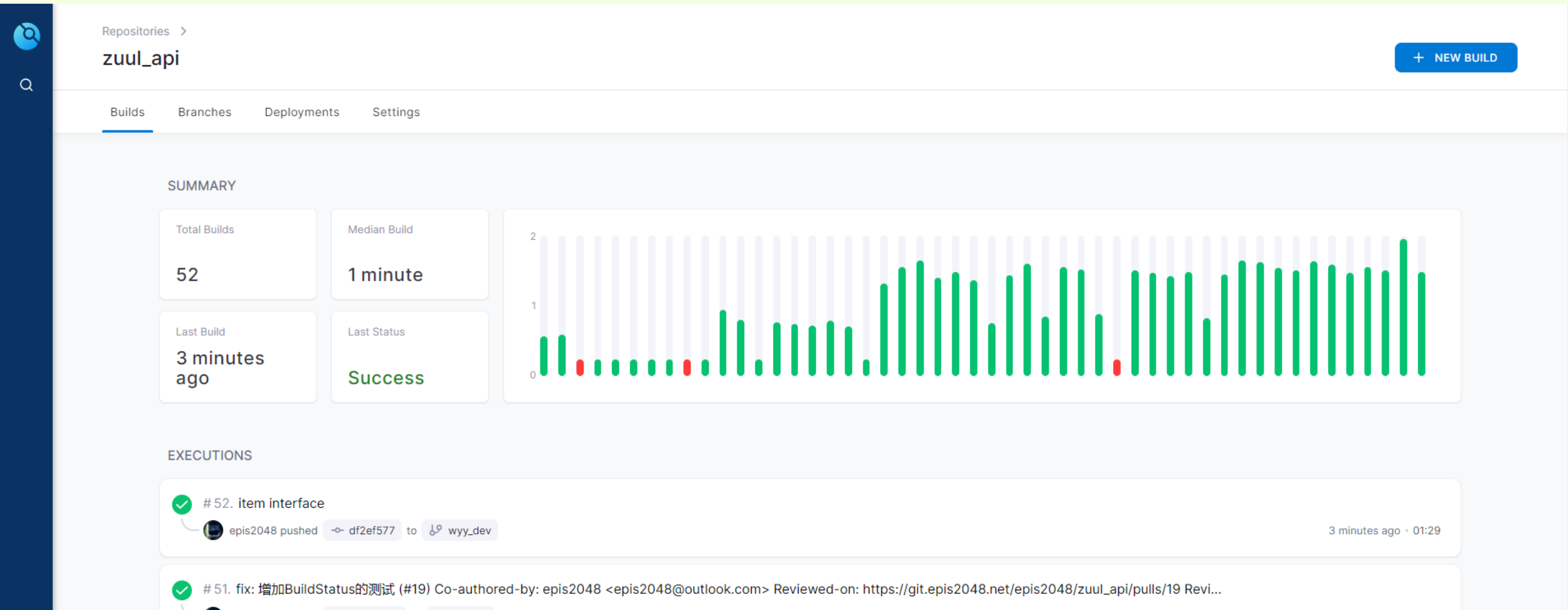
bf3bdeaf

主界面优化 (#19) Co-authored-by: whut_qsr <2421829629@qq.com> Reviewed-on: https://git.e...

3 hours ago

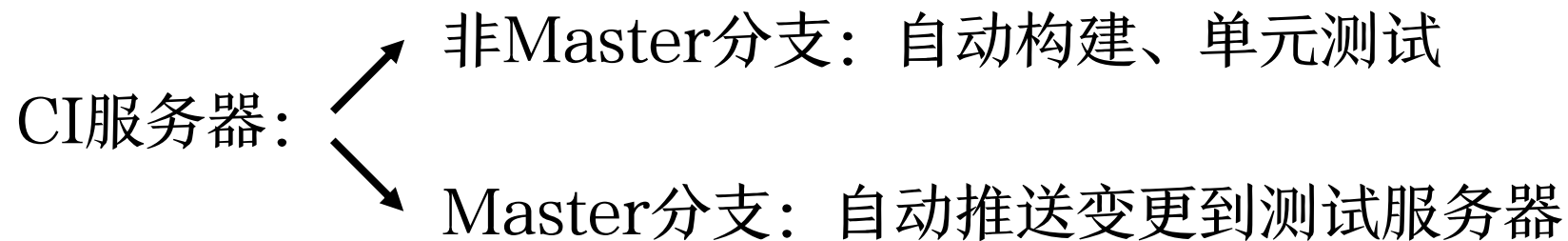
自建CI: <https://ci.epis2048.dev/>

持续集成与自动部署

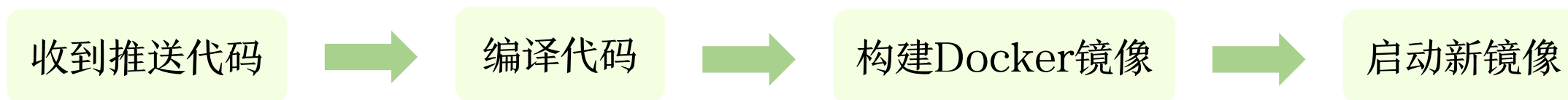


自建CI: <https://ci.epis2048.dev/>

持续集成与自动部署



测试环境：



生产环境：需要使用自动化脚本进行更新

持续集成与自动部署

Builds > #53 >

LOG VIEWGRAPH VIEW

1m 28sJun 19, 2022, 10:35 PM

← zuul_api

feat: 物品相关接口pick/drop/eat (#20) Co-authored-by: epis2048 <epis20... | phyme1 pushed edf523f6 to master

PIPELINE STAGES2 stages

dev01:28

STEPS

clone00:02

build00:38

test00:47

master00:49

STEPS

clone00:02

update00:46

CONSOLE LOGS

1latest: Pulling from library/golang1s

2Digest: sha256:1c3d22f95ce57821ffff1dcd857c54809ea62f33634e2696e0d623e077c97bb8f1s

3Status: Image is up to date for golang:latest1s

4+ go build2s

5go: downloading github.com/gin-gonic/gin v1.8.12s

6go: downloading gopkg.in/yaml.v2 v2.4.02s

7go: downloading gorm.io/driver/mysql v1.3.42s

8go: downloading gorm.io/gorm v1.23.42s

9go: downloading github.com/gin-contrib/sse v0.1.02s

10go: downloading github.com/mattn/go-isatty v0.0.143s

11go: downloading golang.org/x/net v0.0.0-2022060702251-c690dde0001d3s

12go: downloading github.com/go-sql-driver/mysql v1.6.03s

13go: downloading github.com/go-playground/validator/v10 v10.11.03s

14go: downloading github.com/pelletier/go-toml/v2 v2.0.23s

15go: downloading github.com/ugorji/go/codec v1.2.73s

16go: downloading google.golang.org/protobuf v1.28.04s

17go: downloading golang.org/x/sys v0.0.0-20220610221304-9f5ed59c137d4s

18go: downloading github.com/jinzhu/inflection v1.0.04s

19go: downloading github.com/jinzhu/nw v1.1.44s

20go: downloading github.com/go-playground/universal-translator v0.18.04s

21go: downloading github.com/leodido/go-urn v1.2.14s

22go: downloading golang.org/x/crypto v0.0.0-20220525230936-793ad666bf5e4s

23go: downloading golang.org/x/text v0.3.75s

24go: downloading github.com/go-playground/locales v0.14.06s

Master分支：通过单元测试后自动推送至测试环境

持续集成与自动部署

Builds > #65 >

LOG VIEW GRAPH VIEW

5m 32s Jun 26, 2022, 10:02 AM

← zuul_api

fix eat epis2048 pushed 7c4ee7a1 to wyy_dev

dev

clone lint build test

lint

Started: Jun 26, 2022, 10:02 AM
Finished: Jun 26, 2022, 10:06 AM
Duration: 4m 5s
Runner: 7ed0c46ee25c

CONSOLE LOGS

1 latest: Pulling from library/golang 1s

2 Digest: 1s

3 sha256:a452d6273ad03a47c2f29b898d6bb57630e77baf839651ef77d03e4e049c5bf3

4 Status: Image is up to date for golang:latest 1s

5 + go install github.com/golangci/golangci-lint/cmd/golangci-lint@latest 2s

6 go: downloading github.com/golangci/golangci-lint v1.46.2 3s

7 go: downloading github.com/fatih/color v1.13.0 3s

8 go: downloading github.com/gofrs/flock v0.8.1 3s

9 go: downloading github.com/pkg/errors v0.9.1 3s

10 go: downloading github.com/spf13/cobra v1.4.0 3s

11 go: downloading github.com/spf13/pflag v1.0.5 3s

12 go: downloading github.com/spf13/viper v1.11.0 3s

13 go: downloading gopkg.in/yaml.v3 v3.0.0-20211019192922- 4s

Master分支：通过单元测试后自动推送至测试环境

持续集成与自动部署

```
kind: pipeline
type: docker
name: dev
steps:
- name: build
  image: golang
  commands:
    - go build
- name: test
  image: golang
  commands:
    - go test -v ./service
- name: lint
  image: golang
  commands:
    - go install
    - golangci-lint run
trigger:
  event:
    - push
  branch:
    exclude:
      - master
---
```

```
kind: pipeline
type: docker
name: master
steps:
- name: sync
  image: drillster/drone-rsync
  settings:
    user: root
    key:
      from_secret: ssh_key
    hosts:
      - 192.248.*.*
    port: *
    source: ./
    target: /www/docker/zuul_api/zuul_api
```

```
- name: update
  image: appleboy/drone-ssh
  settings:
    host: 192.248.*.*
    port: *
    username: root
    password:
      from_secret: root_passwd
    script:
      - cd /www/docker/zuul_api/zuul_api
      - git pull
      - cd ../
      - docker build -t zuul_api zuul_api
      - docker-compose down
      - docker-compose up -d
trigger:
  branch:
    - master
```

CI配置文件

项目管理



持续集成与自动部署

Dockerfile文件 - Gin(Golang)

```
FROM golang:latest
WORKDIR /app
COPY go.mod go.sum ./
RUN go mod download
COPY . .
RUN go build -o main .
```



持续集成与自动部署

Dockerfile文件 – Spring Boot(Java)

```
FROM maven:3-openjdk-11 AS MAVEN_BUILD
MAINTAINER Brian Hannaway
COPY pom.xml /build/
COPY src /build/src/
WORKDIR /build/
RUN mvn package -Dmaven.test.skip=true
FROM openjdk:11
WORKDIR /app
COPY --from=MAVEN_BUILD /build/target/*.jar /app/app.jar
ENTRYPOINT ["java", "-jar", "app.jar"]
```





目录



系统设计

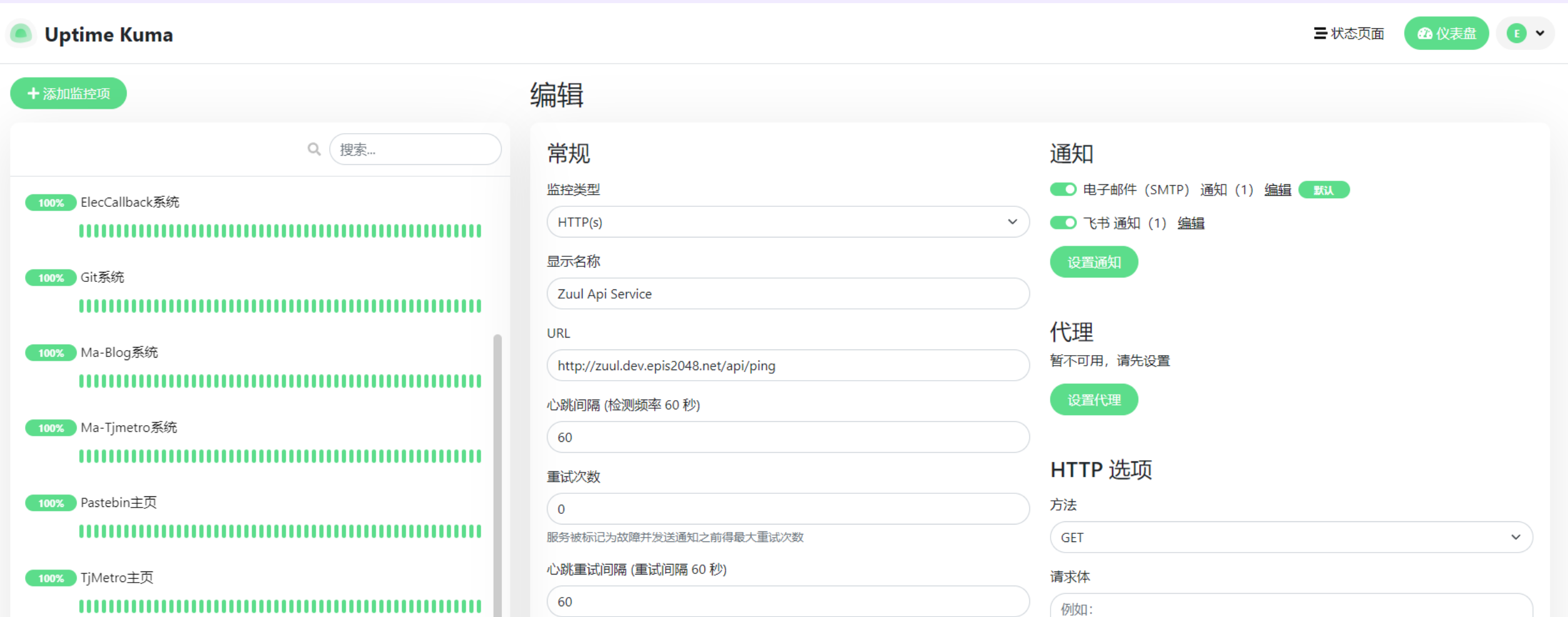


项目管理

- 需求管理
- 项目排期、规划与缺陷管理
- 软件编写规范及测试
- 代码版本管理和评审
- 持续集成与自动部署
- 服务质量保证及文档管理

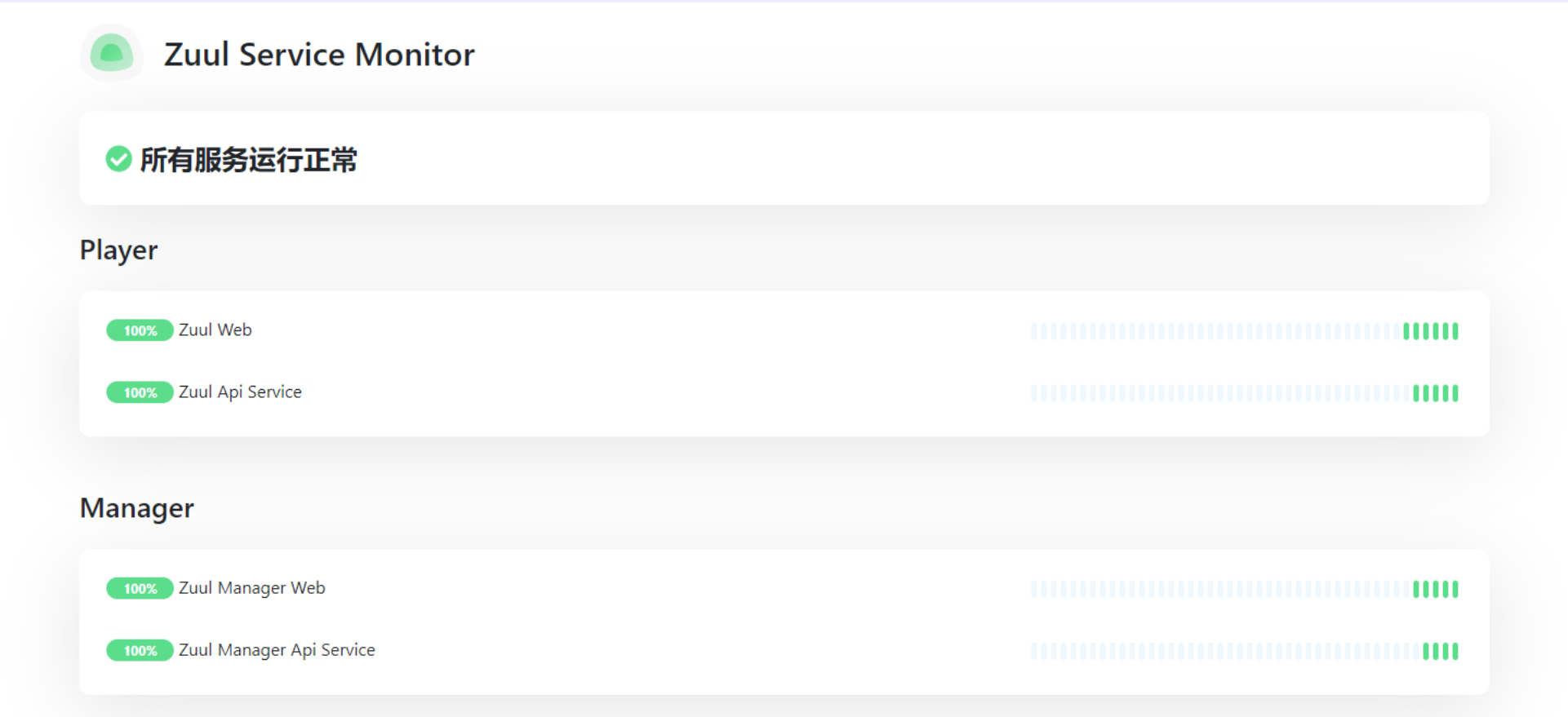


服务质量保证及文档管理



使用开源组件Uptime Kuma实现服务状态监控

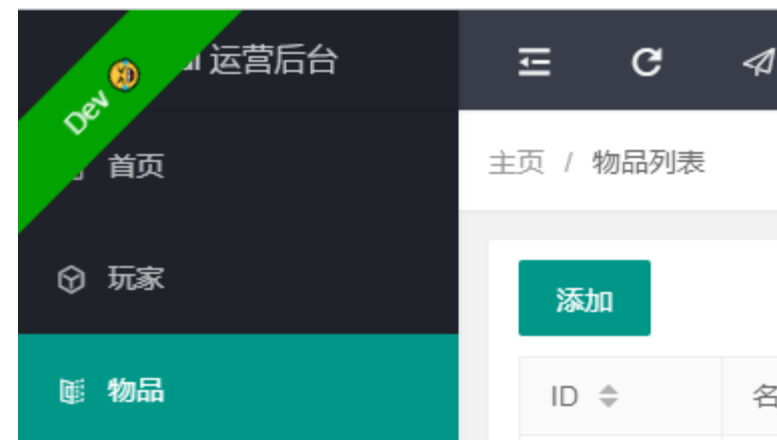
服务质量保证及文档管理



Powered By Epis2048.NET

<https://status.epis2048.net/status/zuul>

服务质量保证及文档管理



标识生产环境与测试环境，减少运营误操作的可能性

服务质量保证及文档管理

飞书文档

主页

我的空间

与我分享

知识库

收藏

回收站

在"World Of Zuul"内搜索

与我分享 > World Of Zuul

名称 ↑	所有者 ↓	修改时间 ↓	
API文档	Epis	今天 11:57	...
实践报告	吃着土豆坐地铁	今天 16:02	...
数据库结构	吃着土豆坐地铁	今天 11:28	...
项目时间线	Epis	昨天 18:02	...
需求文档	Epis	昨天 19:13	...

添加

上传

新建

World Of Zuul

分享

协作

E

启星

地铁

高杰

描述

暂无描述

所有者

Epis

使用飞书云文档管理文档，支持在线协同编辑

项目管理

谢谢

成员：

