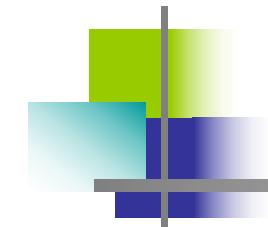


---

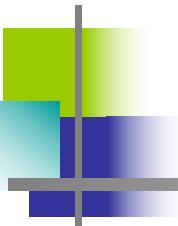
# 微商系统



## 二、背景描述

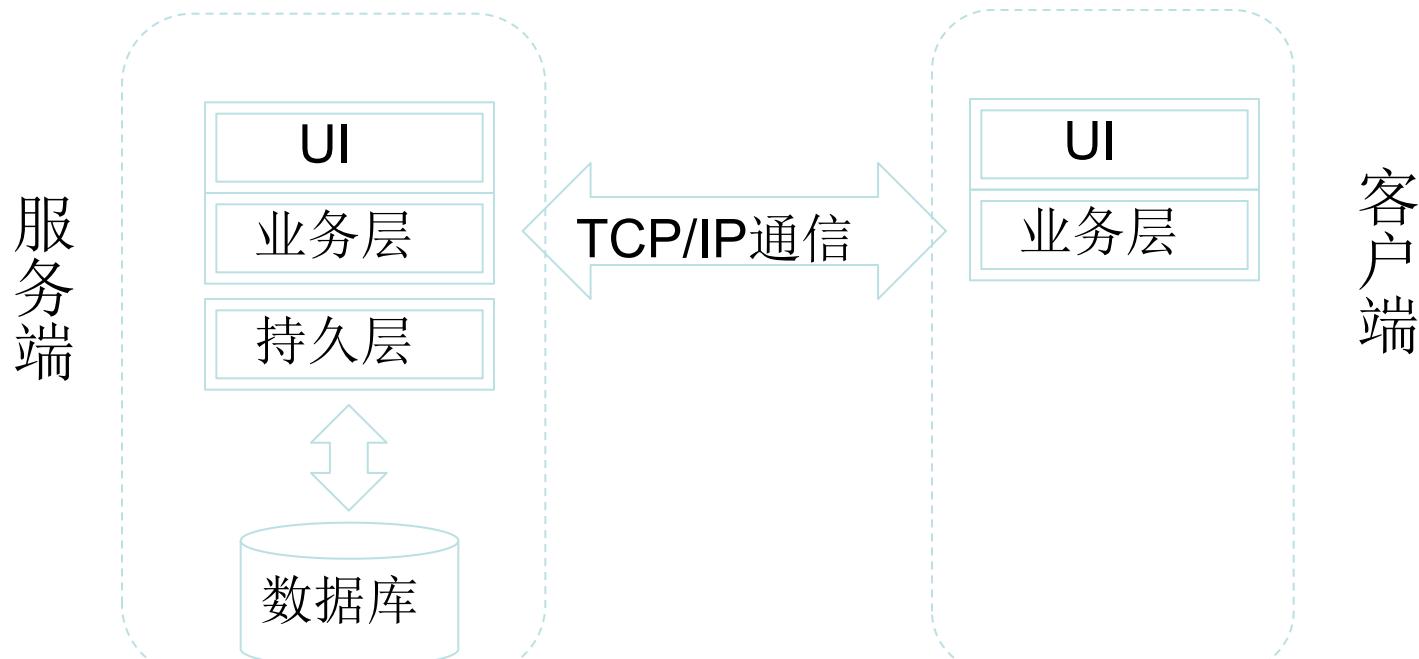
- ◆ 手机APP
- ◆ 拼多多、云极品、九大星王、有赞、微店
- ◆ 本质：社交+零售
- ◆ 常见模式：引流+吸粉+交易
- ◆ 功能类似手机淘宝、京东

我们要做的



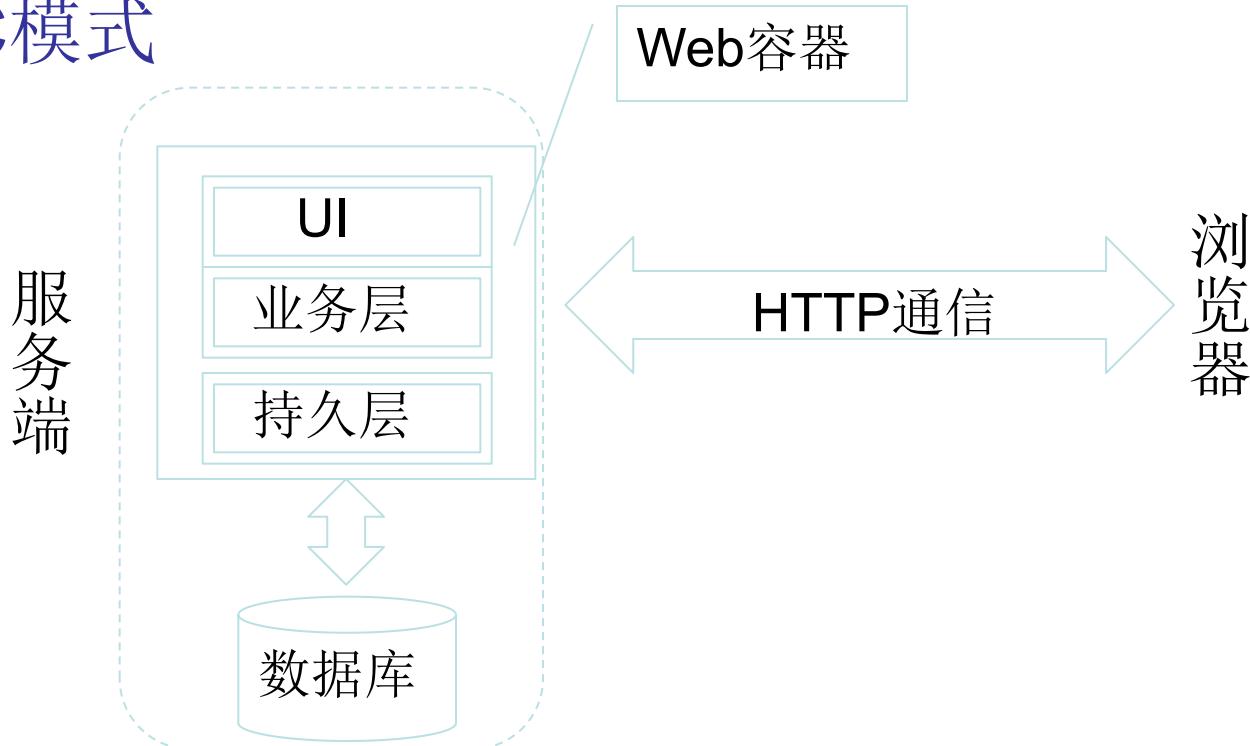
## 二、C/S框架

- ◇ 服务器和客户端都要安装程序
- ◆ MVC模式



### 三、B/S框架

- ◇ 服务器端程序+浏览器
- ◆ MVC模式

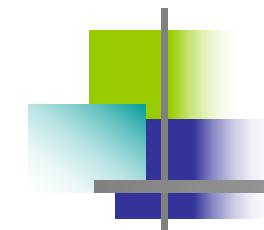


## 四、微商系统-功能

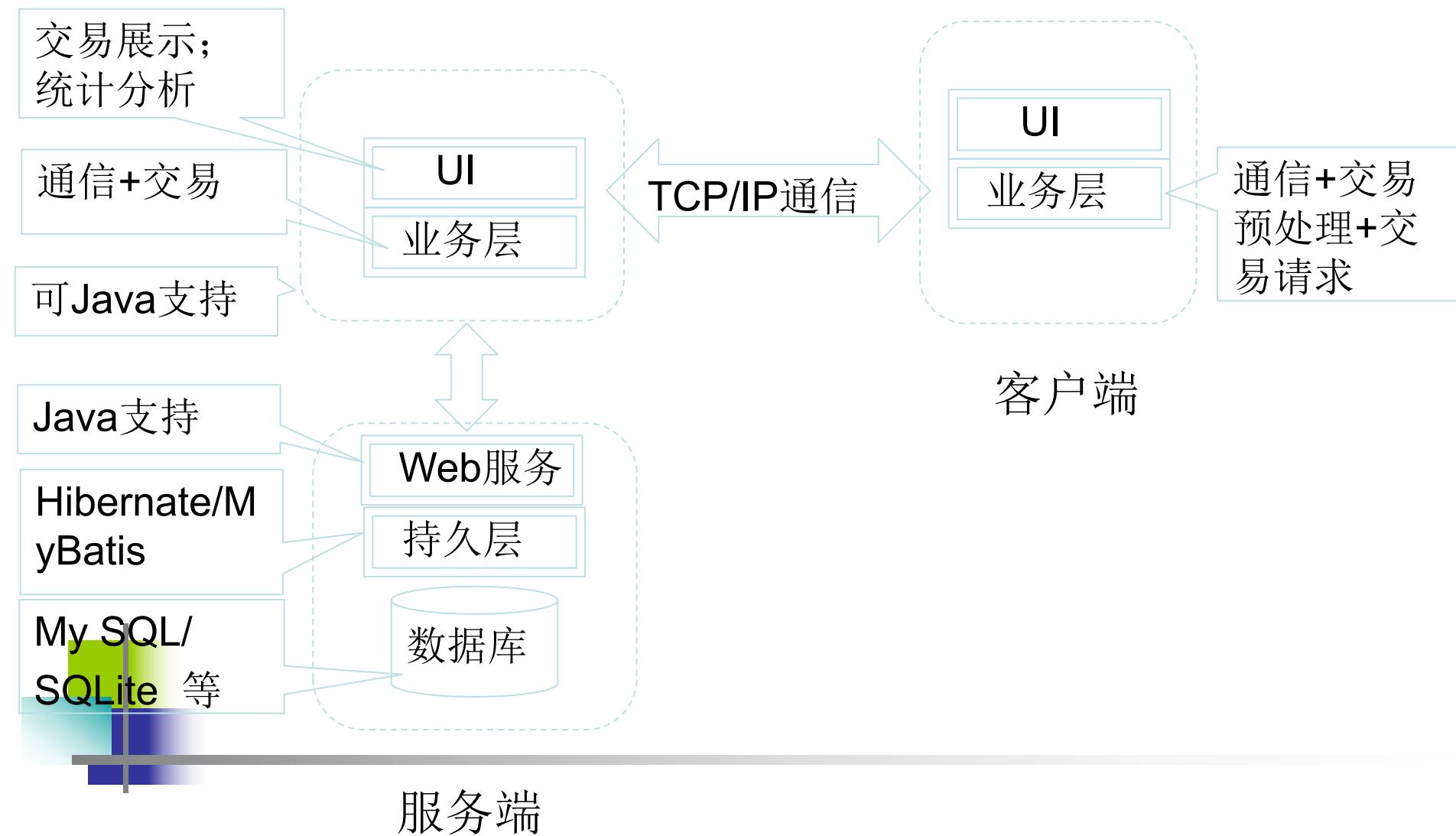
- ◆ 查看产品列表
- ◆ 购物车
- ◆ 促销（混合策略）（反射+策略+装饰等模式）
  - 打折（统一折，第2件9折第3件8折或者免单）
  - 降价
  - 券
- ◆ 结算
- ◆ 售后服务（如退货）
- ◆ 风格不同UI选择

## 四、微商系统-性能

- ◆ 考虑并发，如双9.9
- ◆ 考虑互斥，如爱马仕限量，Costco
- ◆ 同步或者异步通信
- ◆ 分层设计体现柔性
- ◆ 需求+设计+实现 软件工程生命周期

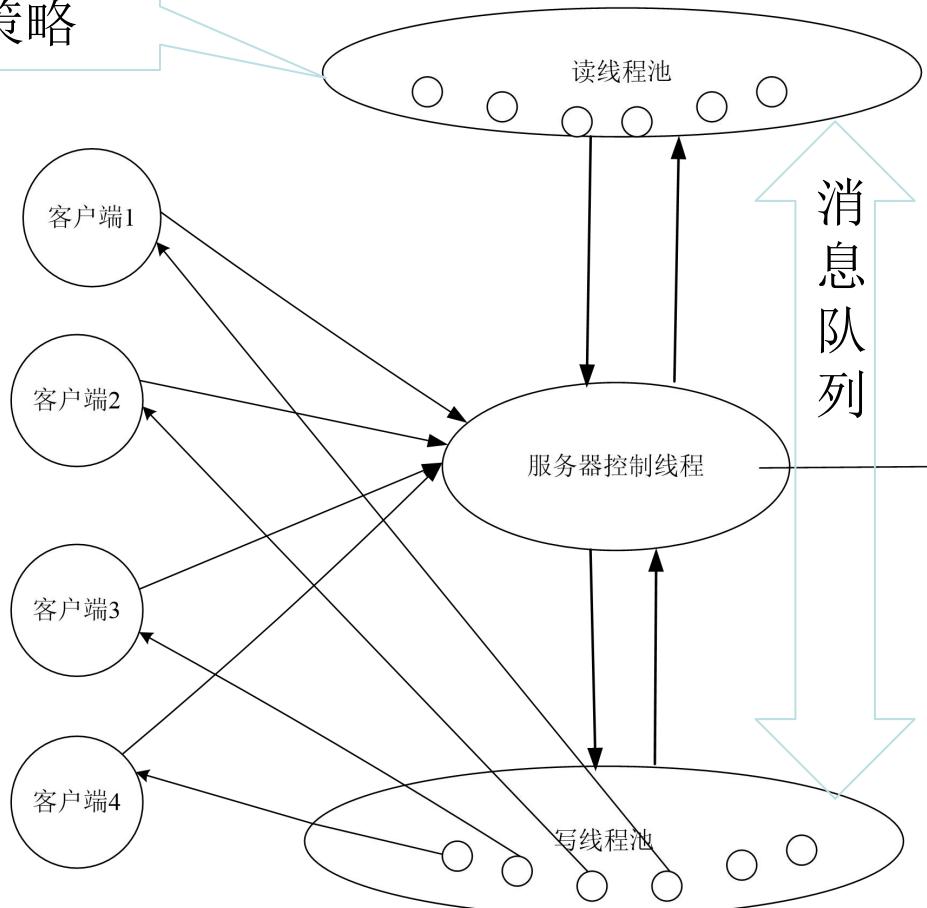


## 四、微商系统-架构



# 四、微商系统-服务端-业务层（异步通信）

完成交易；  
促销策略



事件触发

onAccept

onAccepted

onRead

onWrite

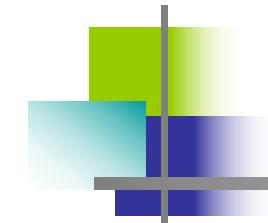
onClosed

onError

观察者模式

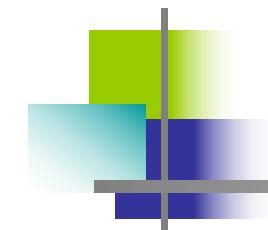
## 四、微商系统-服务端-持久层

- ◆ 数据库是非面向对象的
- ◆ 持久层完成映射
- ◆ Windows体系， Java体系
- ◆ 一般需要SQL语言（要初步了解）



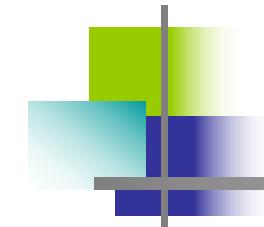
## 四、微商系统-服务端-数据库

- ◆ 数据库的本质就是文件存储
- ◆ 库
- ◆ 表（列，行）
- ◆ 支持SQL语言
- ◆ 保存商品信息，用户信息，销售情况等



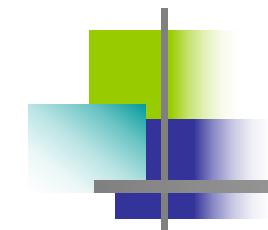
## 四、微商系统-客户端

- ◆ UI实现全部商品展示，用户交互
- ◆ 购物车+结算+折扣+售后
- ◆ 发起交易请求
- ◆ 展现交易结果



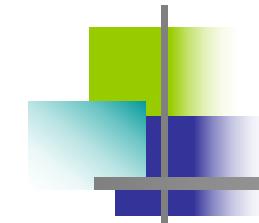
## 四、微商系统-TCP/IP通信

- ◆ 协议编码
- ◆ 双向（请求+应答）
- ◆ 示例：1001（商品展示），10020001  
(1号商品加入购物车)，1003（结算  
当前购物车）；20020001（1号商品加  
入购物车成功），2003（结算成功）
- ◆ 可以定长也可不定长



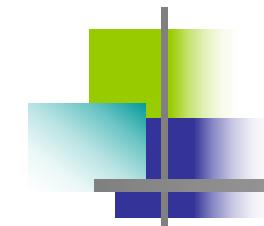
# 五、涉及新技术

- ◆ 多层架构
- ◆ 数据库+持久层
- ◆ UML
- ◆ SQL语言
- ◆ 同步/异步通信； 协议定义
- ◆ 分析设计实现管理
- ◆ 可以服务器java、 客户端C++ 跨语言



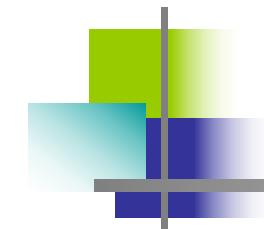
# 六、延伸思考

- ◇ Web编程 坚决不建议（封装太狠；陷入功能）
- ◆ APP和HTML5的关系
- ◇ 安卓与iOS
- ◆ 小程序是什么
- ◇ Web Service Web容器



## 七、约定

- ◆ ◇ PC下实现即可，不考虑手机
- ◆ ◆ 不考虑多店，但要考虑多用户
- ◆ ◇ 不限制语言
- ◆ ◆ 可进一步发挥不局限于本要求
- ◆ ◇ 不分组



## 八、考核

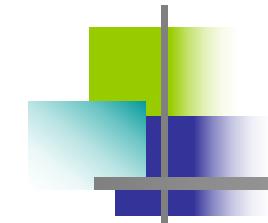
◇ 每周一次报告 (5分\*6)

3 + 3

◆ 答辩：程序演示+代码展示+讲解（PPT）质询（60分）

◇ 每人10分钟

◆ 大报告（10分）



## 八、考核

- ◇ 功能极简、无扩展
- ◆ 三个以上难点+
- ◇ 满足全部要求
- ◆ 个人进步巨大

