
微商系统



一、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

我们要做的

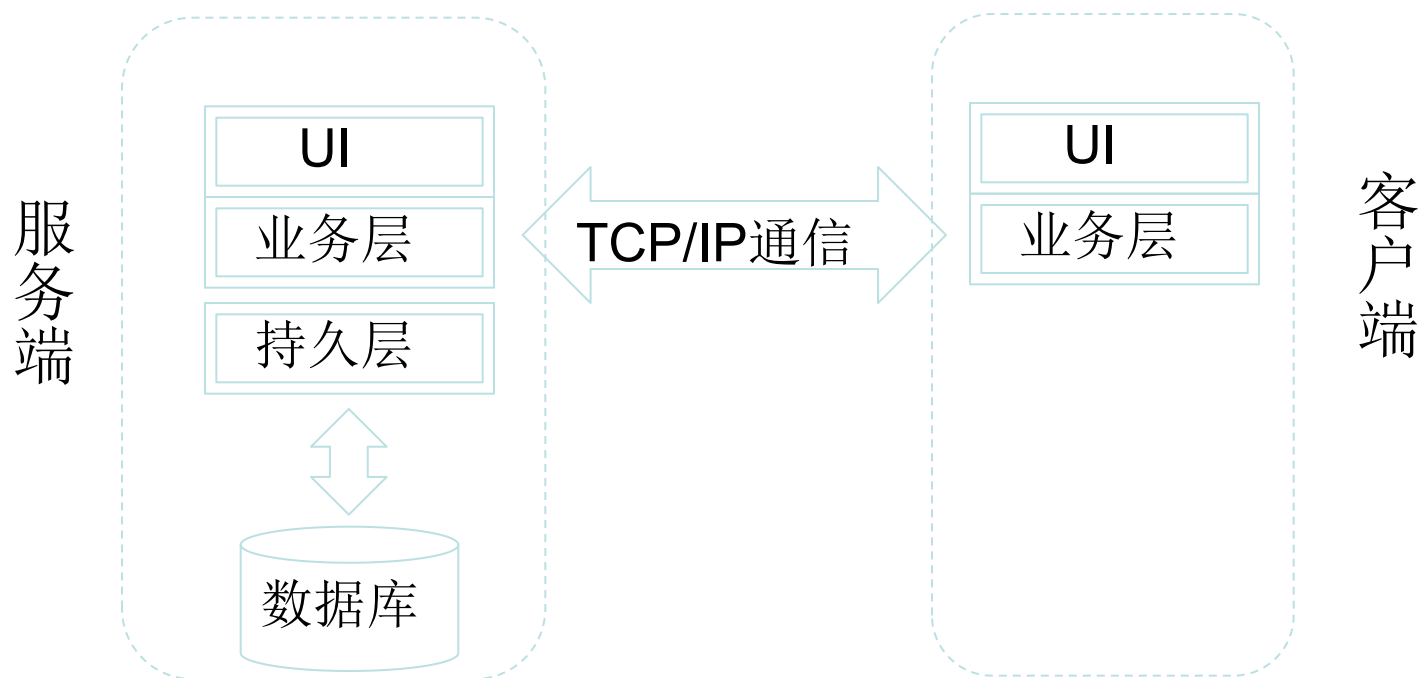
◇ 功能类似手机淘宝、京东



二、C/S框架

◇ 服务器和客户端都要安装程序

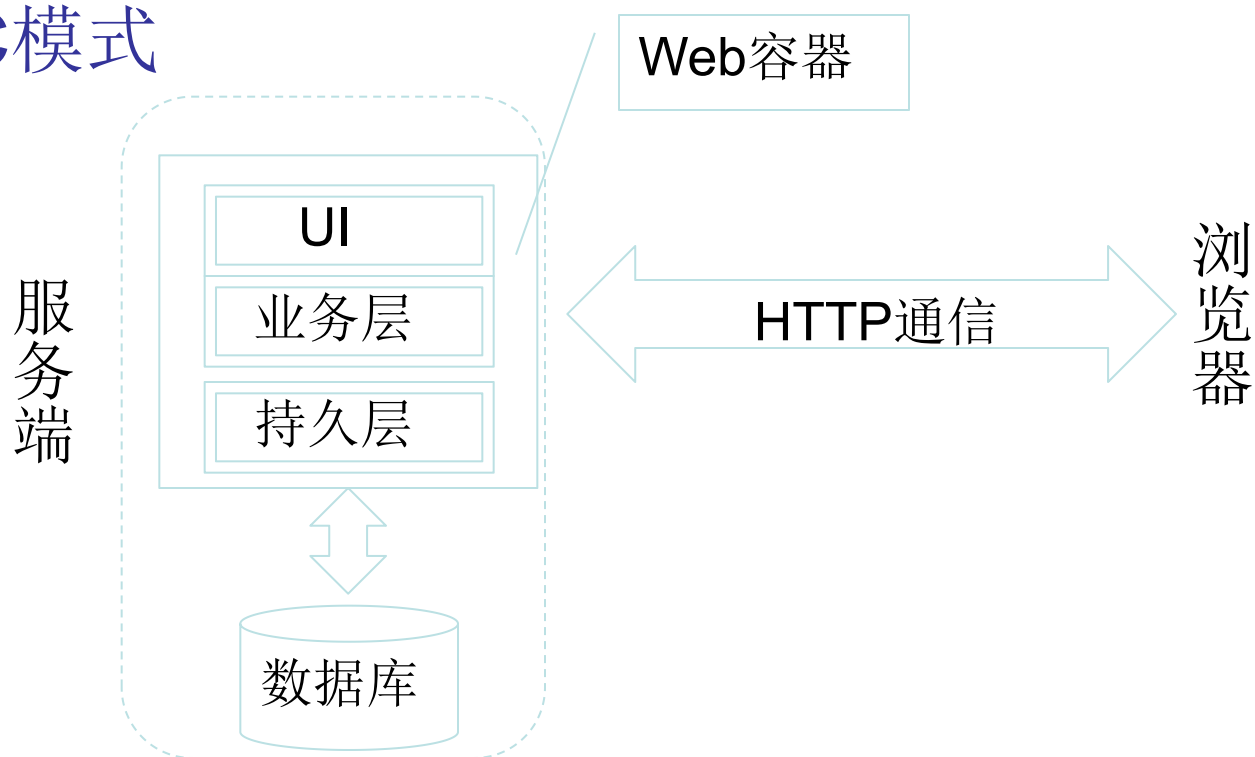
◆ MVC模式



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）

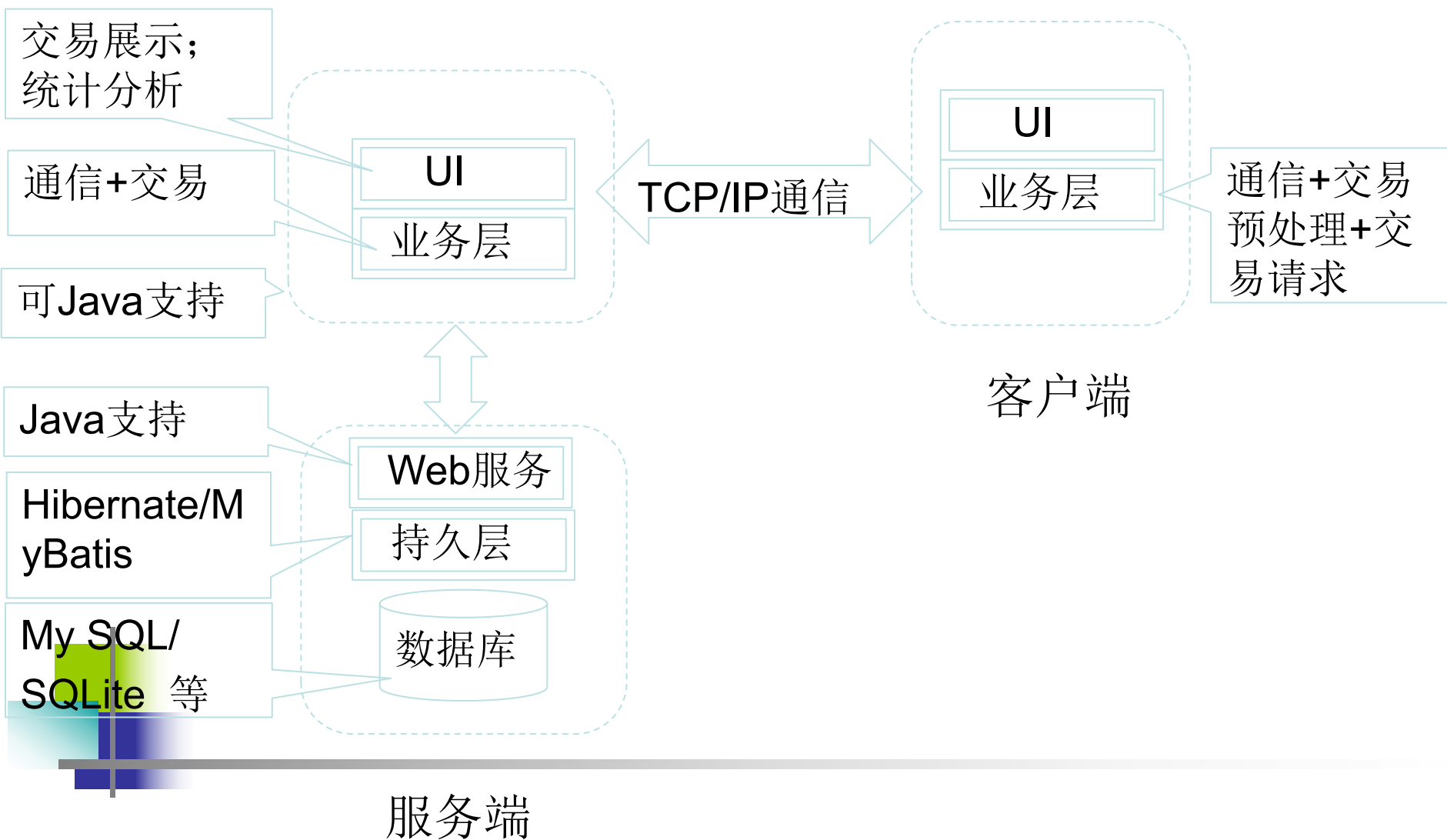
◆ 风格不同UI选择

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

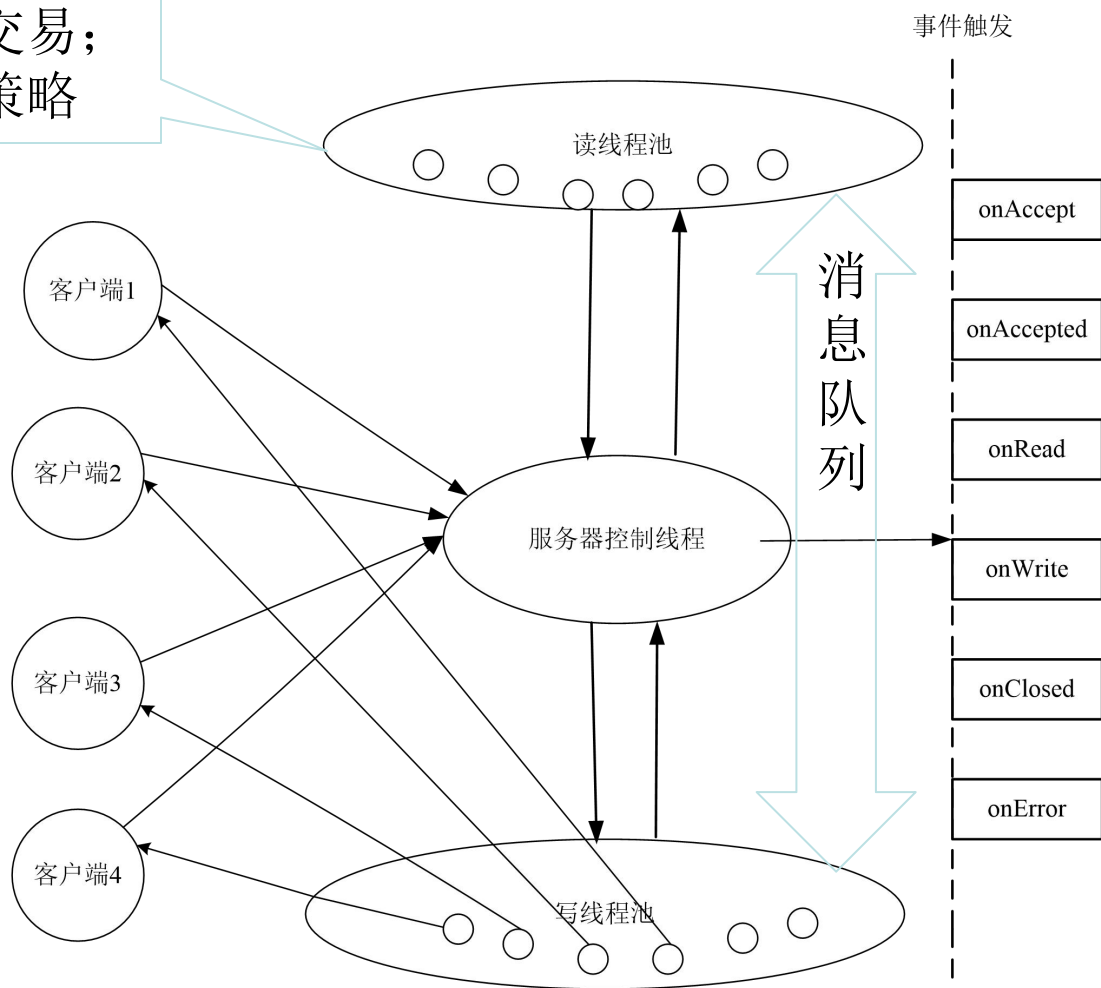


四、微商系统-架构



四、微商系统-服务端-业务层（异步通信）

完成交易；
促销策略



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

