**管理端**

1. **系统概述**

实现对小程序端题库以及用户相关信息的管理

1. **设计约束**

界面简洁美观，便于管理员操作，相应操作应有提示语（例如删除、修改等）

1. **开发测试与运行环境**
2. **软件系统结构**



图 1-1 管理端软件结构

1. **功能模块设计概述**

**1）题库管理**

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | 功能概述 |
| 题库分类 | 将题库中的题目进行分类 |
| 题库增加 | 增加题库中的题目 |
| 题库删除 | 删除题库中的题目 |
| 题库编辑 | 修改题库中的题目 |

**2）玩家管理**

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | 功能概述 |
| 玩家分类 | 将玩家进行分类 |
| 信息查询 | 根据输入内容查询对应玩家信息 |
| 信息编辑 | 编辑玩家战队、邮箱等信息 |
| 成绩查询 | 查询输入玩家成绩 |
| 成绩编辑 | 修改玩家成绩 |

**3）玩家管理**

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | 功能概述 |
| 答题规则 | 设计玩家答题时规则，例如时间、次数、换题卡次数、分享次数等的限制。 |
| 参数设置 | 不同题型题目、不同等级玩家答题时间不同。 |

1. **模块之间的关系**

题库管理、玩家管理、系统设置是三个互相独立的模块

1. **数据库设计**

数据库中应该有题目表（question）、玩家信息表（user）其中包含成绩。

1. **用户界面设计**