机构图标

{ Meiji(明治奶粉) }

模块设计报告

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 文件状态：  [ ] 草稿  [√] 正式发布  [ ] 正在修改 | 文件编号 | TCI/D-SDU-01-06 |
| 当前版本 | 1.0版本 |
| 作 者 | Tom |
| 完成日期 | 2012-8-21 |

机构公开信息

版 本 历 史

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 版本/状态 | 作者 | 审核人 | 起止日期 | 备注 |
| 1.0 | Tom | Jason | 2012-8-1至  2012-8-21 | 赠品模块包括赠品规则的计算、包括与出货指示一起返回仓库等功能。 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

目 录

[0. 文档介绍 4](#_Toc16479040)

[0.1 文档目的 4](#_Toc16479041)

[0.2 文档范围 4](#_Toc16479042)

[0.3 读者对象 4](#_Toc16479043)

[0.4 参考文献 4](#_Toc16479044)

[0.5 术语与缩写解释 4](#_Toc16479045)

[1. 模块命名规则 5](#_Toc16479046)

[2. 模块汇总 5](#_Toc16479047)

[2.1 模块汇总表 5](#_Toc16479048)

[2.2 模块关系图 5](#_Toc16479049)

[3. 子系统A的模块设计 6](#_Toc16479050)

[3.n 模块A-n 6](#_Toc16479051)

[4. 子系统B的模块设计 6](#_Toc16479052)

[4.n 模块B-n 6](#_Toc16479053)

[5. 其他 6](#_Toc16479054)

# 0. 文档介绍

## 0.1 文档目的

(1)规范赠品的流程，显示主要的赠品模块需要涉及到的函数。

(2)方便后续的维护。

## 0.2 文档范围

## 0.3 读者对象

开发人员

## 0.4 参考文献

***提示：****列出本文档的所有参考文献（可以是非正式出版物），格式如下：*

*[标识符] 作者，文献名称，出版单位（或归属单位），日期*

***例如：***

***[AAA]*** *作者，《立项建议书》，机构名称，日期*

***[SPP-PROC-SD]*** *SEPG，系统设计规范，机构名称，日期*

## 0.5 术语与缩写解释

|  |  |
| --- | --- |
| **缩写、术语** | **解 释** |
| SPP | 精简并行过程，Simplified Parallel Process |
| SD | 系统设计，System Design |
|  |  |
|  |  |
| … |  |

# 1. 模块命名规则

***提示：****模块设计人员确定本软件的模块命名规则（例如类、函数、变量等），确保模块设计文档的风格与代码的风格保持一致。可以从机构的编程规范中摘取或引用（如果存在的话）。*

# 2. 模块汇总

## 2.1 模块汇总表

***提示：****这里模块是指相对独立的软件设计单元，例如对象类、函数包等等。*

|  |  |
| --- | --- |
| **子系统A** | |
| 模块名称 | 功能简述 |
| *赠品管理* | *赠品的相应信息比如赠品的sku、名称的添加、修改和删除，* |
| *赠品活动管理* | *活动包括买就送、买满送、买指定送等类型的活动的添加、编辑和删除* |
| *…* |  |
| **子系统B** | |
| 模块名称 | 功能简述 |
| *赠品规则的计算* | *包括买就送、买满送、买指定送、和排它等多种类型规则的计算* |
| *订单功能中赠品的审核* | *在订单审核中，使用者可以根据已经计算好的赠品列表去选择最终要送的赠品。* |
| *出货指示中的赠品信息的添加* | *出货单头和单体中会出现要赠送给用户的最终赠品名称和数量，方便仓库去发货。* |

## 2.2 模块关系图

***提示：****参考体系结构设计文档*

# 3. 子系统A的模块设计

## 3.1 模块A-1

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | *赠品管理* |
| 功能描述 | *赠品的相应信息比如赠品的sku、名称的添加、修改和删除，* |
| 接口与属性 | **提示：**用专业的设计（开发）工具来设计本模块的接口与属性，说明函数功能、输入参数、输出参数、返回值等。此处粘贴即可。  //赠品的添加  public function add(){  if($\_POST{  }  )  //赠品的查看  function view() {  }  **//赠品的删除**  **public function delete(){**  **if($\_GET['oms2\_item\_type'] == 'ITEM\_KIT'){**  **M("item\_kit")->where("sku=".$\_GET['sku'])->delete();**  **}**  **//删除**  **}** |
| 数据结构  与算法 | ***提示：****不论是采用经典的还是专用的数据结构与算法，都应该作必要的描述。不仅用于指导程序的实现，还可以让人们清楚地了解该对象类是如何设计的。* |
| 补充说明 |  |

## 3.2 模块A-2

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | *赠品活动管理* |
| 功能描述 | *活动包括买就送、买满送、买指定送等类型的活动的添加、编辑和删除* |
| 接口与属性 | **提示：**用专业的设计（开发）工具来设计本模块的接口与属性，说明函数功能、输入参数、输出参数、返回值等。此处粘贴即可。  //活动的添加  public function add() {  }  //活动的修改  public function edit() {  }  //活动的查看  public function view() {  }  //活动的删除  public function delete() {  } |
| 数据结构  与算法 | ***提示：****不论是采用经典的还是专用的数据结构与算法，都应该作必要的描述。不仅用于指导程序的实现，还可以让人们清楚地了解该对象类是如何设计的。* |
| 补充说明 |  |

# 4. 子系统B的模块设计

## 4.1 模块B-1

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | *赠品规则的计算* |
| 功能描述 | *包括买就送、买满送、买指定送、和排它等多种类型规则的计算* |
| 接口与属性 | **提示：**用专业的设计（开发）工具来设计本模块的接口与属性，说明函数功能、输入参数、输出参数、返回值等。此处粘贴即可。  //此处的参数$trades传的是该订单的信息，包括订单内所属的所有sku等  public function gifts($trades) {  return $giftarr\_num;//返回计算好的赠品名称和赠品的数量  }  该函数根据订单，计算出要赠送的赠品。 |
| 数据结构  与算法 | ***提示：****不论是采用经典的还是专用的数据结构与算法，都应该作必要的描述。不仅用于指导程序的实现，还可以让人们清楚地了解该对象类是如何设计的。*  *赠品根据不同的活动来利用不同的赠品规则计算出最终的赠品*  *//买就送*  *public function mjs($vid, $payms, $paynum) {*  *//返回记过计算要赠送的赠品名称和数量*  *}*  *//买满送*  *public function mms($vid, $payms) {*  *//返回记过计算要赠送的赠品名称和数量*  *}*  *//买指定送之按比例送*  *public function bls($vid, $paynum) {*  *//返回记过计算要赠送的赠品名称和数量*  *}*  *//买指定送之按价格累加送*  *public function jgs($vid, $payms) {*  *//返回记过计算要赠送的赠品名称和数量*  *}* |
| 补充说明 |  |

## 4.2 模块B-2

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | *订单功能中赠品的审核* |
| 功能描述 | *在订单审核中，使用者可以根据已经计算好的赠品列表去选择最终要送的赠品。* |
| 接口与属性 | **提示：**用专业的设计（开发）工具来设计本模块的接口与属性，说明函数功能、输入参数、输出参数、返回值等。此处粘贴即可。  //在订单审核页面显示所有赠品的列表，同时显示经过计算的赠品名称和数量，方面使用者可以根据需要选择最终的赠品。  **//$all\_gift\_name是所有的赠品参数**  **// $content是经过计算要赠送给用户的赠品和数量**  **public function get\_allchecked\_activity($all\_gift\_name, $content) {**  **$all\_checked = array();**  **$gifts = explode(",", $content);**  **foreach ($gifts as $v) {**  **$each\_gift = explode("\*", $v);**  **$all\_checked[$each\_gift[0]] = $each\_gift[1];**  **}**  **…….**  **//循环所有赠品，将结果计算的赠品和数量加上特殊符号，显示在页面，作为提示，方便使用者选择**  **}** |
| 数据结构  与算法 | ***提示：****不论是采用经典的还是专用的数据结构与算法，都应该作必要的描述。不仅用于指导程序的实现，还可以让人们清楚地了解该对象类是如何设计的。* |
| 补充说明 |  |

## 4.3 模块B-3

|  |  |
| --- | --- |
| 模块名称 | *出货指示中的赠品信息的添加* |
| 功能描述 | *出货单头和单体中会出现要赠送给用户的最终赠品名称和数量，方便仓库去发货。* |
| 接口与属性 | **提示：**用专业的设计（开发）工具来设计本模块的接口与属性，说明函数功能、输入参数、输出参数、返回值等。此处粘贴即可。  **//把赠品插入出货单体**  **//$uuid是自动生成的不可重复随机数，确保每条信息不可重复**  **//$gifts\_string是要插入出货单体的赠品信息**  **//$trade订单信息**  **public function send\_gifts\_number($uuid, $gifts\_string, $trade) {**  **//插入出货表**  **}** |
| 数据结构  与算法 | ***提示：****不论是采用经典的还是专用的数据结构与算法，都应该作必要的描述。不仅用于指导程序的实现，还可以让人们清楚地了解该对象类是如何设计的。* |
| 补充说明 |  |

# 5. 其他