《09\_C2C电商社会化治理平台的微服务拆分设计》

核心思路，开发一个系统，很多非法举报进行社会化治理，所谓社会化治理，就是把每个举报都圈定一部分用户作为评审员，让他们进行投票，如果过半数判定举报成立，就成立，同时为了激励用户参与进行评审，可以给他们一些奖励，比如说奖励一些虚拟货币，后续可以在专门的积分兑换商城里兑换一些奖品

在C2C二手电商平台里，一般举报有如下的一些场景：

1. 通常这类平台会做一些用于社交的社区/论坛之类的，可以发帖之类的，所以这类帖子内容如果有一些不良言论，可能会被举报
2. 有的人挂出的二手商品本身就可能是非法商品，可能会被举报
3. 一般有人挂出自己的二手商品之后，别人可以进行留言提问，然后留言交互过程中可能会涉及到侮辱性的语言，此时留言可能会被举报
4. 一般这类平台都会提供买卖双方进行私聊的IM功能，这个私聊对话可能涉及不良言论，可能会被举报
5. 还有时候商品不光是涉及留言和私聊，对这个卖家售出的历史商品，买家可能是可以进行评论的，这个评论是卖家个人积累的一个信誉评价，但是可能出现不良言论，此时可能会被举报

如果说我们把社会化治理平台做成一个单块系统，这里的逻辑也是比较多的，可能这个系统就需要5个人以上来同时维护，而且不同的人负责维护里面不同的代码模块，中间还会有一些大家共同维护的一些代码

频繁的代码冲突、你先修改了一部分代码部署上线了一次、我必须合并代码再次回归测试、另外一个人又修改了一部分代码部署上线了一次、我必须再次合并代码回归测试、等待别人使用测试环境、等待别人部署上线、多人协作开发效率还是很低的、如果说你真的体验过，一个大的系统拆分几个服务，每个人就负责维护自己的服务

习惯了一个人维护一个服务，根本就不愿意再跟别人一起维护一个服务了

针对上述场景，全部都可以在有人进行举报的时候，对应的功能模块（比如说商品、论坛、IM、评论，等等），就可以接入和调用社会化治理平台，我们对外提供的应该首先是一个举报服务，作为一个入口

这个举报服务涵盖了：投票制度管理（可以针对不同的举报类型，定义不同的投票制度，比如5人3胜，3人2胜，最大等待时长，替补评审员机制，等等），提交举报接口，调用评审员服务圈定评审员，PUSH管理，举报查询接口，投票生命周期管理（发起投票、过程监控、超时等待、候补评审员管理、投票结果），调用奖励服务

还有一个评审员服务，包含了：评审员管理（根据用户画像的标签，由运营去圈定一波人做评审员，其实核心在于圈定那些每周都至少会来逛一次的活跃用户，这个规则可以自行配置），评审员圈选，评审员状态管理，评审员过滤，疲劳度控制，评审员自动调整，候补评审员选择，评审结果接收

最后是一个奖励服务，包含了：奖励规则配置，奖励发放，奖励兑换