数据库说明：

1. 带红色的条目为主键，只有1对1关系的数据库才会设置主键
2. 无主键的数据库中数据关系不是1对1，可能是1对多等其他关系(比如一个用户可以有多个身份角色，一件商品可以有多个类别）
3. 对于积分规则这个部分，我们采取设计：平台规定签到获取积分规则（签到一天给多少积分，连续签到获取多少积分）。商户规定消费赚取积分和使用积分的规则（消费获取积分和积分抵钱）

接口说明：

1. 总体思想：Service层对一个或多个DAO层进行的再次封装，封装成一个服务，提供最基本的接口（增删改查），而controller层提供对外的实际功能接口（比如和积分有关的积分兑换和积分消费接口。）
2. 在service层使用了一个模板接口的思想，设置了一个BaseService <T>的模板接口，里面有增删改查（查分为单项查找和按页查找），这样只需要具体完成BaseService的实现即可，大部分service层中的接口都可以直接通过继承service而完成增删改查，不用再单独去写实现。如果有不需要全部CRUD的接口，可以单独去实现。这样就大大简化了代码复杂度。
3. 对于某些一些特殊的服务，我们采用接口隔离原则，以UserService为例，普通用户只需要获取权限，则使用commenUserService这个接口，而对于管理员来说，不仅需要获取权限，还要进行增删改查的操作，所以会使用commenUserService和restrictedAuthorityService这两个接口。

