详细设计-附表

HIPO

文档编号：详设-2-查看子系统

定稿日期：2018/5/16

子系统：查看子系统（服务器端）

子系统概述：服务器端处理 前端传入的查看命令

负责人：张荣阳

实现本子系统需要调动的资源：数据库中相应的信息

子系统设计原则：（应参照系统设计原则稍作变动）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本 | 说明 | 作者 |
| 2018.05.16 | 0.1 | 初稿 | 张荣阳 |
|  |  |  |  |

**注：H+IPO图 ——**

***开始工作前请先阅读概要设计文档-附录I-1 体系结构设计报告，尤其是系统总体架构。***

*H代表Hierarchy 层次*

*IPO代表 Input Process Output 输入输出处理*

*所以首先要有这个模块的层次图，再对这个层次图中的各个最小单元进行IPO分析，IPO表中的各项内容解释参考放于同文件夹下的详细设计文稿。*

*简而言之，就是一张结构层次图加上若干张IPO表。*

*下面将附上一份根据这份模板改造的一张IPO图，若不会使用Visio（当然最好是学会，还是挺简单的），可以画一张手绘的层次图然后发给我，由我来代画。*

*HIPO根据我的理解主要还是面向过程的一种设计方法，如果不适应可以自行研究面向对象的设计方法提交相应的文档即可。*

*详细设计的方法，详见书本。*

*六个子系统：*

*1、资源子系统 -YaoT*

*2、账户子系统 -Czf*

*3、评论子系统 -Wsq*

*4、~~前端整合子系统~~*

*5、~~框架自带全权后台管理子系统~~*

*6、~~日常维护子系统~~*

# H图

用户套环皮肤相应信息

查看

含有用户最高积分的排行榜

相关信息提取（从数据库导出）

相关信息提取（从数据库导出）

# IPO表-1-查看积分排行榜

（可做缩进以适应层次图结构）

|  |  |
| --- | --- |
| **查看积分排行榜** | |
| 1. 程序描述：   通过前端传入查看命令，从数据库调出用户相关积分排行榜 | |
| 1. 功能：   为当前用户显示游戏的积分排行榜（仅仅含有最高分记录） | 1. 性能（可选） |
| 1. 输入：   用户相关信息认证（有游戏记录）+相应命令 | 1. 输出：   将用户曾经游戏的最高记录积分排行（仅仅是针对积分）传入小游戏前端 |
| 1. 流程逻辑 | |
| 1. 注释设计 | 1. 限制条件：用户有过游戏记录 |
| 1. 接口：   *用图的形式说明本程序所隶属的上一层模块及隶属于本程序的下一层模块、子程序，说明参数赋值和调用方式，说明与本程序相直接关联的数据结构（数据库、数据文卷）。* | |
| 1. 测试计划：待定 | |
| 1. 尚未解决的问题：暂无 | |
| 1. 设计说明：…… | |
| 编号：01  设计者：张荣阳 | |

# IPO表-2-查看用户皮肤

（可做缩进以适应层次图结构）

|  |  |
| --- | --- |
| **查看用户皮肤** | |
| 1. 程序描述：   通过前端传入查看命令，从数据库调出用户相关皮肤信息 | |
| 1. 功能：   为当前用户显示游戏中获得皮肤信息 | 1. 性能（可选） |
| 1. 输入：游戏端传入相应命令 | 1. 输出：将当前用户的皮肤信息传入前端显示 |
| 1. 流程逻辑：   C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\905600387\QQ\WinTemp\RichOle\1~~MJ79TGO57{]HQ}L1F`LQ.png | |
| 1. 注释设计 | 1. 限制条件 |
| 1. 接口：   *用图的形式说明本程序所隶属的上一层模块及隶属于本程序的下一层模块、子程序，说明参数赋值和调用方式，说明与本程序相直接关联的数据结构（数据库、数据文卷）。*  C:\Users\Administrator\AppData\Roaming\Tencent\Users\905600387\QQ\WinTemp\RichOle\DKZ1Q~7GBP)GQ_954P3~JKE.png | |
| 1. 测试计划：待定 | |
| 1. 尚未解决的问题：暂无 | |
| 1. 设计说明…… | |
| 编号：02  设计者：张荣阳 | |

## PDL

#查看排行榜

procedure <处理来自/remark的请求> interface<http请求对象> is

begin

if <从request对象的session中得出没有登录> then

重定向到‘用户未登录’页面

if <请求是POST请求> then

form = 调用RemarkForm生成的表单

if <表单验证成功> then

myremark = 调用Remark生成的Remark模型

myremark.id = 表单中'id'字段的数据 //资源id

myremark.subject = 表单中'subject'字段的数据 //用户subject

myremark.score= 表单中'score'字段的数据 //积分score

保存myremark并上传至游戏前端

出现“相应积分：”提示信息

else

form = 空的RemarkForm

返回‘查看界面’并显示含有该用户积分排行榜

end

#查看皮肤

procedure <处理来自/remark/delete?id=的请求> interface<http请求对象> is

begin

if <从request对象的session中得出没有皮肤> then

显示‘没有皮肤’提示信息

else if <请求不是get请求> then

raise 404异常

else #请求是get请求

if <请求信息不存在> then

返回用户信息未找到出错页面

begin <提取皮肤信息>

从数据库提取当前用户已经获得皮肤相关信息

end

从数据库导出相应皮肤信息（通过查询语句）

返回‘查看界面’并显示该用户皮肤相关信息

end