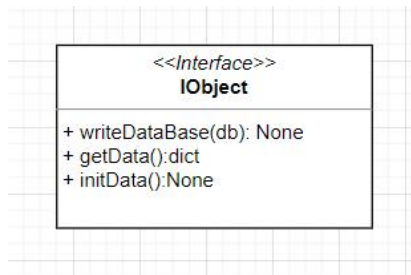


构件设计

一、接口设计（参见 UML 中接口画法）

1. Interface IObject（接口名）

描述：接口，Up、Comment、Video 类应当实现此接口



方法：

（1）OwriteDataBase(db): None

描述：向数据库中写入自身的值，Up、Comment、Video 类应当实现此方法

返回：None

（2）getData():dict

描述：将自身的所有数据导出为字典类型

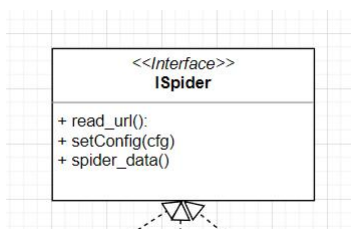
返回：数据字典(Key:Value)

（3）InitData():None

描述：初始化自身数据，通过爬虫等方式，获取数据

返回：None

2. 各个爬虫对象的接口



成员函数

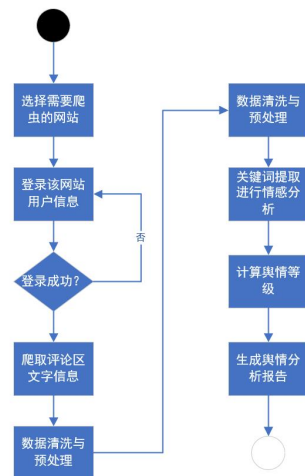
(1) + read_url(): 使用读取一个 url，返回读取后的 response

(2) + setConfig(cfg) 设置爬虫的配置，如 headers、cookies 等

(2) + spider_data() 爬取并保存数据

二、内部算法设计（活动图）

舆情分析（活动图）：



三、类图

基本信息：类图

例如头部导航栏、侧边栏、表单组件等。每个组件应该有清晰的职责和接口。

