关于装修帮框架结构的一些说明

一、装修帮账号体系

目前装修帮账号分为4S和EBS两种类型，对于业务而言，两种类型代表着两种不同的业务类型，而对于开发者而言，则意味着不同的功能和思想，在4S账号中，首页的所有功能都是客户端写死的，而EBS账号中，首页所有的功能以及之后每个操作原子权限都是后台权限配置的，后台开通了对应的权限，就会有相应的功能，反之则没有。对于客户端而言，登陆到首页之后什么时候显示什么权限都是在登陆接口返回的数据中进行判断。如果一个账号有两种身份，则默认进来是EBS的身份，进到首页之后可以进行相应的选择。

登陆之后，接口会该账号的将4S和EBS的身份及对应信息都返回，客户端在收到这个消息之后会将所有的信息都存储到本地，在SHUserBasicInfo中，在用到的时候可以直接调用，同时，在SHUserBasicInfo中用currentFunctionType字段来区分当前登陆人的身份，值为1表示当前登陆EBS身份，值为2表示当前登陆4S身份，该字段的判断适用于全局。

在EBS身份登陆状态下，需要调用- (void)getAuth方法进行EBS权限的请求，在该方法中将返回用户的角色及所拥有的操作权限并缓存本地，以后界面的布局是根据这些操作权限来的，在断网状态下，首页的数据取本地数据。

需要注意的是，在4S身份下，又有4S工长和4S设计师的区分，4S工长下有下有客户预约、消息盒子、工地管理、我的订单、展示刷新、项目监理六种操作权限，4S设计师下有潜客推荐、消息盒子、我要应标、我要标点、客户预约、管理案例、我的应标、项目监理、我的订单九种操作权限，SHUserBasicInfo中is4S\_type 的值为4，表示当前用户身份是4S设计师，is4S\_type 的值为1或者2，表示当前用户身份是4S工长。

二、装修帮目录结构

1、Libray 主要存放三方库；

2、Other 暂时没用，留作扩展；

3、Resource 存放图片，在以后的开发中，主要按照按本号在该文件夹下来存放图片；

4、Vendor 暂时不用，留作扩展；

5、Helper 暂时不用，留作扩展；

6、General 我们自己写的一些公共的方法，具体内容希望大家悉心研究；

7、DataService与数据库相关的部分，最终所有的代码都迁移到IMService中了；

8、Section 每个功能模块的相关内容，每期功能的开发都在这个目录下进行，其中，IMService 是控股开发的IM模块的功能，FunctionForEBS 是EBS模块下的功能，具体文件夹按照首页的功能模块进行，FunctionFor4S 是同样的逻辑，UserCenter 是用户个人中心部分的内容， MainPage 首页部分的内容，Login 登陆及注册部分的功能，这三个模块4S与EBS是公共的。

希望大家开发的时候仍然按照这个逻辑走下去，并且采用MVC的结构，以保证代码结构的清晰。

三、装修帮一些常用的类的说明

1、SHUserBasicInfo 存储用户的基本信息，在前面已经作了说明；

2、UtilitiesConstants 关于接口的宏定义，#define KIOS\_TESTSERVER 1 //是否为测试版本 这行代码表示测试接口，将其注释表示正式接口；

3、Utilities 一些常用的方法集合，这部分文档石怀星会做更新；