迭代时间：2015.10.19 – 2015.10.22

迭代目标：实现具有推广可行性的支付体系

涉及系统：微信端、PC前端、系统后台、云引擎

主要问题阐述：

现在系统基本实现了单纯的订单支付，对于简单的商品销售来说，这样的下单支付方式已经足够，但是对于我们向餐厅供应蔬菜而言，则不够，主要存在如下问题：

1. 大一些的店，采购和出纳可能是不同的人负责，采购虽然可以下单，但按流程来说肯定是需要出纳付款。就算我们想特殊处理，但无论让采购用自己的银行卡先垫付、或者出纳事先预支备用金给采购，但前者采购肯定不同意，后者对老板而言就失去了账期，均不可行。也就是说，我们可能难以改变大店的采购和结账流程。
2. 如果我们难以改变采购和结账流程，那么如果我们完全采用预付款方式，采购下单后，就必须要求出纳立即付款，订单才能在我们系统继续流转。但是很可能采购下单时出纳已经下班，或者单纯由于制度约束无法立即付款，最终导致订单过期。
3. 市场人员开拓新店时，可能无法立即获取客户信任，所以之前计划为新客户提供三天的试用期，无需在线支付，这实际上就是为客户提供了账期。所以上述两个问题和这一个问题都可以用账期的方式解决。

接下来，阐述下解决思路。

首先，有一项准备工作，我们需要在系统上提供两种付款时效，即预付款和后付款，为了客户心理感受，也可以称为“立即支付”和“货到付款”：

1. 预付款，即客户下单后，无需要求客户马上在线支付，订单可以立即开始流转，进入分拣配送流程。而系统根据特定客户拥有的账期，来决定在什么时间要求客户支付货款。
2. 后付款，即客户下单后，客户需要先完成支付，付款成功后订单才能进入分拣配送流程。

然后再解释下账期的使用方式：

1. 如果店铺下单时选择的是预付款，则无需考虑账期问题，订单必须付款后才能进入流转；
2. 如果下单时选择货到付款，且该店铺账期为n天，则检查该用户是否有超过n天未付款的订单（含当日），如果有，则禁止下单。例如，账期为3天，客户在5日下单时，系统检查有无2日或者2日之前的未付款订单，如果有，则其账期已经耗尽，禁止下单，客户必须把2日之前的订单支付完毕才能继续下单；
3. 每个店铺的账期都是独立的，公司对其设置规范，具体操作由市场人员负责把握，同时市场人员对货款安全负责，而系统则。建议账期一律不得超过3天，且根据餐厅规模，每日订货量若小于200，则只允许在最初3天给予1天的账期；若每日订货量在200到400，则允许给予1天的账期且可以一直延续；若每日订货量超过400，且有规范的财务制度的餐厅，则可以给予3天的账期且可一直延续。

有了上述的付款方式和账期，还需要允许一个店铺存在多个操作人员，各有分工，采购负责下单，出纳负责付款。

这样，综合起来，对于优质的、内部规范严谨的客户，我们为其分立采购和出纳，并设定合理的账期，那么采购在下单时，可以选择后付款方式，我们可以先为其安排分拣配送，而出纳可以在次日或账期超限前完成支付。但如果有订单超期仍未支付，则不再允许客户再创建后付款类型的订单。

系统实现概述：

1. 用户登陆后

主要功能设计：

1. 店铺新建和绑定操作员
2. 任何用户都可以登记新的店铺，登记后将该店铺的owner字段指向该用户，并同时增加一条UserJoinStore表记录，对该用户和店铺进行绑定。但特别的，登记店铺时，需要输入操作员的授权码。
3. 其他用户希望成为该店铺的操作员时，首先搜索到该店铺，点击申请加入，则向后台发起请求。云引擎接收到请求后，生成一个随机数，在JoinStoreVerifyCode表中将店铺和随机数的绑定关系建立，打上时间戳，并通过短信将随机数发送到owner的手机。
4. owner将随机数告知新操作员，操作员填入后，系统进行验证，验证成功则将新操作员和店铺做绑定。
5. 特别的，申请加入时，云引擎如发现当前店铺存在时间戳过期时间超过三分钟的随机数，则直接使用该随机数。
6. 新建订单与账期
7. 在店铺编辑页面中，增加对账期字段的操作；
8. 在云引擎的AddOrder中，执行如下流程：
9. 如果订单为预支付，则直接创建；
10. 如果订单为后付款，则首先查询店铺的账期，如果店铺账期为0，则拒绝创建订单；
11. 如果店铺账期大于0，则再查询OrderTable，是否有超过账期的未支付订单，如有，则拒绝创建订单，否则则创建。

本次迭代内其他需要解决的问题：

1. PC前端，页面风格重设计及相应的程序调整。
2. 争取完成支付宝渠道接入。
3. 后台完成用户\_User表和后台操作员信息的剥离。