
1 概要	- 18 -
1.1 系统开发背景	- 18 -
1.2 系统设计内容	- 18 -
1.3 本课题研究的意义	- 18 -
1.4 系统开发运行环境	- 19 -
1.5 Easy-UI 介绍	- 19 -
1.6 Spring MVC 介绍	- 19 -
1.7 JSP 介绍.....	- 20 -
2 系统可行性分析	- 20 -
2.1 技术可行性.....	- 20 -
2.2 经济可行性.....	- 21 -
3 系统需求分析	- 21 -
3.1 功能需求.....	- 21 -
3.1.1 用户流程	- 22 -
3.1.2 管理员流程	- 23 -
3.2 性能需求.....	- 23 -
4 系统概要设计	- 23 -
4.1 系统的总体架构	- 23 -
4.2 系统的组织结构图及系统的模块划分	- 23 -
4.2.1 用户模块	- 24 -
4.2.2 管理员模块	- 24 -
4.3 系统的数据库设计	- 25 -
4.3.1 设计思想概述.....	- 25 -
4.3.2 概念结构设计	- 25 -
4.3.2 物理结构设计	- 28 -
5 系统详细设计与实现	- 30 -
5.1 前台部分	- 30 -
5.1.1 首页.....	- 30 -
5.1.2 会员登录页面	- 31 -
5.1.3 会员注册页面	- 32 -

5.1.4 搜索栏.....	- 32 -
5.1.5 搜索结果页面	- 33 -
5.1.6 商品详情页面	- 33 -
6 系统测试	- 34 -
6.1 常见输入内容检查验证测试	- 34 -
6.1.1 登录面板测试	- 34 -
6.1.2 注册面板测试	- 34 -
6.2 小结.....	- 35 -
结束语	- 36 -
致谢.....	- 37 -
参考文献.....	- 37 -

基于 Web 的同城旧物易购平台的设计与实现

作者：计算机科学与技术 2011 级 1 班陈灿宇

指导教师：廖丽嵘 讲师

1 概要

1.1 系统开发背景

在校期间通过日常观察，作者发现二手物品交易在我们日常生活中的需求挺大。我校新浪微博“韶大树洞”中同学们发的信息包括书籍、衣物、手机、数码产品在内的旧物出让信息出现得比较频繁，身边同学也有许多闲置的物品打算出让，但是苦于没有一个方便的渠道或者说平台。由于网上交易的方便快捷与成本低廉等优点，使得它成为时下最常使用的、最热门的网络服务之一。本系统的目的就是为用户提供一个简易的网上交易平台（以下简称“易购网”），只要浏览器能够连接到服务器，任何人都可以方便自由地浏览网站上的商品或服务的供需信息，注册成为网站会员，利用易购网还可以选择商品，生成交换协议，线下交易。能够完成让用户浏览、发布二手商品或服务的供需信息，并可以在买卖双方协商后生成交换协议等基本功能。

1.2 系统设计内容

“易购网”前期采用 JSP + Servlet + Microsoft SQL Server 2008 开发，后期用 JSP + Spring MVC + Oracle 改造。界面友好易操作，交互性强。

1.3 本课题研究的意义

JavaWEB 开发需要多方面的知识，十分地复杂、繁重。通过这次毕业设计，使我过去的所学，包括 Java 基础，HTML 超文本标记语言，CSS 级联样式表，JavaScript 脚本语言及 jQuery 框架，JSP + Servlet，Spring MVC 框架等技术、框架，xml 可扩展性标记语言，数据库等繁杂的知识得到了巩固整合与应用。通过设计开发易购网，让我学习到的各个知识点得以综合应用，让我

了解了软件开发的基本流程，以及软件设计思想对系统的重要性。

1.4 系统开发运行环境

硬件环境：Intel i5-4200U，8G 内存，500G 外存储器。

软件环境：MyEclipse 2015，JDK1.6 x86_64，Tomcat7.0 x86_64

系统开发语言：J2EE，jQuery

运行平台：Windows7，Windows8.1

数据库：Oracle Database 11g Release 2 for Microsoft Windows (x64)

1.5 Easy-UI 介绍

“易购网”前台主要用了 JSP + Easy-UI 搭建。Easy-UI 是一个开源的 jQuery 框架，封装了许多诸如日历控件，数据表格控件等常用的组件，把对应控件的动作及样式都封装在外部样式表中，使用时只需要在 HTML 标签中加入“class”属性即可（属性值可以参考 Easy-UI 的示例程序或者 API）。她的目标就是帮助程序员或个人主页爱好者更方便地构建页面，专注于网站的业务逻辑实现而不必花太多时间在页面效果的实现上。同时由于 Easy-UI 是开源的，我们很容易在网络上找到一些自定义的控件效果或者主题皮肤。

1.6 Spring MVC 介绍

介绍 Spring MVC 前首先要介绍 MVC。MVC 模式是软件设计的一种架构模式，MVC 认为软件系统可以分为三个层次：模型层（Model）、视图层（View）、逻辑控制层（Controller）。为了降低程序耦合度，以实现动态的程序设计为目的，使得对程序的修改及扩展尽可能地简化，并且使得程序的复用成为可能。也使得程序员可以通过自身的专长进行分组，并行开发。

Spring MVC 是围绕控制分发器 DispatcherServlet 设计的 MVC 框架。如图 1-1 所示，所有传入的请求 DispatcherServlet 的拦截，DispatcherServlet 获取请求 url 与映射 HandlerMapping，并把请求转发给实现业务逻辑处理的控制器 Controller。控制器返回的 ModelAndView 的一个对象实例。

DispatcherServlet 根据这个返回的对象调用指定的视图解析器 ViewResolver

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/288116040037006032>