
基于对二次元文化产品（动漫游戏周边等一系列物品）与其受众的分析

摘 要

随着互联网的发展和网上购物的技术日渐成熟，寄居于互联网的二次元文化的“居民”对闲置产品的处理情况，使得有必要去设计一款系统处理目前存在的问题。

本文先通过对二次元文化和国内外现状的分析，发现了目前的电子交易平台存在的一些问题，从而说明此开发此系统的必要性，然后从需求入手重点描述了二次元周边交易平台的设计思路，最终展示了它的实现过程。本系统分为用户前端和管理员后台，后台系统包括商品管理、订单管理、钱包管理等功能；前台系统主要包括了用户登录注册、商品搜索浏览、评论发布、充值、个人信息管理等功能，并且用户在前台可以发布自己的闲置物品并管理其信息。本系统采用了 Vue、Json、Ajax 等技术，并采用了 Spring、SpringMVC、Mybatis 三大框架作为支撑。

关键词：二次元文化；SSM 框架；分层设计；电子商务

Abstract

With the development of the Internet and the maturity of online shopping technology, the treatment of idle products by "residents" who live in the secondary culture of the Internet makes it necessary to design a system to deal with the current problems.

This article firstly found some problems in the current electronic trading platform through the analysis of the two-dimensional culture and the current situation at home and abroad, thus illustrating the necessity of developing this system, and then starting from the demand, focusing on the design of the two-dimensional peripheral trading platform. The idea finally showed its realization process. The system is divided into user front-end and administrator back-end. The back-end system includes functions such as product management, order management, and wallet management. The front-end system mainly includes functions such as user login and registration, product search and browsing, comment release, recharge, and personal information management. Users can publish their idle items and manage their information at the front desk. This system uses Vue, Json, Ajax and other technologies, and uses the three major frameworks of Spring, SpringMVC, and Mybatis as support.

Keywords: Two-dimensional culture; SSM framework; layered design; e-commerce

目 录

摘 要	II
Abstract	III
第 1 章 绪论	1
1.1 二次元文化产品的特点	1
1.2 目前市场上的交易平台存在的问题和不足	1
1.3 解决方案及本文的创新之处	2
第 2 章 主要技术手段介绍	3
2.1 架构技术	3
2.1.1 MVC 架构技术	3
2.2 SSM 框架技术	4
2.2.1 Spring 框架	4
2.2.2 SpringMVC	5
2.2.3 Mybatis 框架	6
2.3 开发语言	7
2.3.1 java 语言	7
2.3.2 mysql 语言	7
2.3.3 html 语言	7
2.3.4 AJAX 和 JSON 语言	7
2.4 开发工具	8
2.4.1 JDK	8
2.4.2 Eclipse	8
2.4.3 Tomcat	8
第 3 章 游戏动漫周边购物网站的需求分析	9
3.1 需求分析综述	9
3.2 功能性需求分析	10
3.2.1 用户前端系统功能性分析	10
3.2.2 管理员后台管理系统功能性分析	14

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/678105104127006107>