dModule- ALTP

Mỗi bảng là 1 class - dữ liệu của bảng sẽ lưu trữ lâu dài trong file

Flie câu hỏi là k đc xóa

TK NGƯỜI CHƠI CHƯA ĐC XÁC THỰC

|  |
| --- |
| TK NGƯỜI CHƠI CHƯA ĐC XÁC THỰC |
|  |
| + Tên người chơi |
| + Tên đăng nhập |
| + Mật khẩu |
| + Email |
|  |
|  |
| - Trả về danh sách all người chơi chưa xác thực |
| - Xóa all người chơi chưa xác thực -> xóa file- tạo lại |
| - Lưu 1 người chơi chưa xác thực xuống file |

Thao tác với file thì phải flush xuống

Về Xóa dữ liệu file thì ghi trống nó

File f = **new** File(*pathFileData*);

PrintWriter writer = **new** PrintWriter(f);

writer.print("");

writer.close();

phương thức toString là có sẵn trong java nó trả ra địa chỉ j dó mk k biết…

NguoiChoiThat **extends** NguoiChoiChuaXacThuc

Ý tưởng là kế thừa từu người chơi chưa xác thực nhưng khi thực hiện các hàm nó lỗi nhau mà k biết fix nên là làm class người chơi thật riêng!

|  |
| --- |
| TK NGƯỜI CHƠI THẬT |
| + Số điểm cao nhất |
|  |
| - Thêm người chơi ⬄ thêm ng chơi |
| - Xóa người chơi |
| - Thay đổi MK |
| … |
|  |
| *- Xem ai cao điểm nhất* |
| *- Xem điểm của mình* |
|  |

|  |
| --- |
| TK NGƯỜI CHƠI CHƯA ĐC XÁC THỰC |
|  |
| + Tên người chơi |
| + Tên đăng nhập |
| + Mật khẩu |
| + Email |
| + số điểm |
|  |
|  |
| - Thêm người chơi ⬄ thêm ng chơi |
| - Xóa người chơi |
| - Thay đổi MK |
| … |
|  |
| *- Xem ai cao điểm nhất* |
| *- Xem điểm của mình* |
|  |

|  |
| --- |
| NGƯỜI QUẢN LÝ |
| + Tên |
| + Tên đăng nhập |
| + Mật khẩu |
|  |
| - Xác nhận đăng ký tài khoản(tk) |
| - Không xác nhận đăng ký tk |
| - Thêm câu hỏi |
| - Xóa tk |
| - Xem tất cả tk |
|  |
|  |
|  |

Cần fix id câu hỏi lại

|  |
| --- |
| CÂU HỎI |
| + ID câu hỏi |
| + Nội dung câu hỏi |
| + Đáp án đúng |
| + Đáp án sai 1 |
| + Đáp án sai 2 |
| + Đáp án sai 3 |
|  |
| - Trả về tất cả câu hỏi |
| - So sánh đáp án |
| - lấy tất cả câu hỏi |
| - Xóa 1 câu hỏi |
| - Thêm câu hỏi |
|  |

Controller + View - ALTP ⬄ Jframe