个人生活助手

1 实体类PO

1.1 用户信息实体类：

主要用于定义用户ID、用户名、用户密码、地址、电话、真实姓名、上次登录时间等，同时包括构造方法、get/set方法、tostring方法；

1.2 账户信息实体类：

主要用于定义账户ID、账户余额、对应的用户ID；同时包括构造方法、get/set方法、tostring方法；

1.3 日志实体类：

主要用于记录本系统的操作日志信息，主要定义日志ID、账户ID、余额、余额转入账户ID、余额转入转出类型、时间（余额转动操作时间、游戏开始时间、游戏结束时间、登录系统时间、退出系统时间）等；

1.4 猜拳（猜数字）游戏实体类：

主要用于定义游戏ID、用户ID、用户积分、时间（玩游戏的时间），同时包括构造方法、get/set方法、tostring方法；

1.5 游戏试图展示实体类：

主要用于展示游戏排行信息，主要定义用户姓名、积分、时间（直接从游戏实体数据表中读取）、同时包括构造方法、get/set方法、tostring方法；

1.6 备忘录实体类：

主要定义备忘录的备忘录ID、标题、时间、内容、对应的用户ID，同时包括构造方法、get/set方法、tostring方法；

2 接口DAO

2.1账户数据访问接口

主要定义余额查询、存钱、转账、账户验证、当月的收入、当月的支出方法；

2.2用户数据库访问接口

主要定义用户登录、用户注册、验证用户是否存在、用户信息维护（更新用户信息）、更改用户密码等方法

2.3 游戏排行数据访问接口

主要定义游戏记录添加、游戏排名查询（读取数据库游戏记录数据进行排行）等方法；

2.4 备忘录数据访问接口

主要定义个人备忘录的增删改查（根据用户id查询、根据备忘录ID查询）方法

3 接口实现类Impl

3.1账户数据访问接口实现

主要实现余额查询、存钱、转账、账户验证、当月的收入、当月的支出方法；

3.2用户数据库访问接口实现

主要实现用户登录、用户注册、验证用户是否存在、用户信息维护（更新用户信息）、更改用户密码等方法

3.3 游戏排行数据访问接口实现

主要实现游戏记录添加、游戏排名查询（读取数据库游戏记录数据进行排行）等方法；

3.4 备忘录数据访问接口实现

主要实现个人备忘录的增删改查（根据用户id查询、根据备忘录ID查询）

4 工具类

4.1 数据库操作工具类

主要定义及实现数据库的连接和释放功能

5 用户视图类view

5.1 账户信息管理视图类

主要实现个人账户的视图、查看、存钱、转账、统计查询(当月支出统计、收入统计)及数字有效性验证；

5.2 用户信息管理视图类

主要用于定义及实现主界面、用户登录界面、用户注册界面、用户信息更新界面、密码修改界面定义及功能实现；

5.3 游戏视图类

主要用于定义及实现游戏界面、游戏查询排行界面的定义及功能实现；还包括猜拳（猜数字游戏具体实现）；

5.4 备忘录视图类

主要实现备忘录的增删改查功能界面设计

5.5 main视图

生活助手入口主界面设计