**图书管理系统设计与实现**

界面设计：

1. 基于QT的登录界面，实现账号的登录和注册。
2. 基于QT的图书管理员主界面，设计管理员功能按键接口。
3. 基于QT的用户主界面，设计用户功能按键接口。

模块划分：

（1）管理员模块，管理员界面，实现书籍的增加，删除，查询所有人订单，查询书籍。

（2）用户模块，用户界面，查找书籍，提交订单，取消订单，查询订单，反馈意见。

功能实现：

（1）初始化功能。登录成功，调用文件或者打开数据库初始化图书信息、订单信息。

（2）保存功能。退出程序，保存修改的数据到文件或者数据库。

（3）查询书籍信息。用户和管理员可以查询当前书籍信息。

（4）借书功能。用户通过查询结果，可以借书。

（5）还书功能。用户可以在平台上还书。

（6）续订功能。用户可以在借阅期间续约。

（7）查询借阅信息。用户可以查看自己的借阅记录。

（8）添加图书。管理员可以为馆藏添加图书。

（9）删除图书。管理员可以为馆藏删除图书。

（10）修改图书信息。管理员可以修改任意一本图书的信息。

（11）查看订单信息。管理员可以查看某用户的订单信息。

数据：

1. 账号信息：储存管理员和用户登录账号和密码，以及用户的信誉度。
2. 图书信息：储存图书的编号，名称，作者，出版时间，书籍种类，剩余数量。
3. 借阅信息：存储借阅单号，借阅人姓名，借阅书名，借书时间，还书时间。