

项目二

客户信息管理软件



讲师：宋红康
新浪微博：尚硅谷-宋红康





目 标

- 模拟实现一个基于文本界面的《客户信息管理软件》
- 进一步掌握编程技巧和调试技巧，熟悉面向对象编程
- 主要涉及以下知识点：
 - 类结构的使用：属性、方法及构造器
 - 对象的创建与使用
 - 类的封装性
 - 声明和使用数组
 - 数组的插入、删除和替换
 - 关键字的使用：this



需求说明

模拟实现基于文本界面的《客户信息管理软件》。

该软件能够实现对客户对象的插入、修改和删除（用数组实现），并能够打印客户明细表。

项目采用分级菜单方式。主菜单如下：

-----客户信息管理软件-----

- 1 添 加 客 户
- 2 修 改 客 户
- 3 删 除 客 户
- 4 客 户 列 表
- 5 退 出

请选择(1-5): _



需求说明

- 每个客户的信息被保存在**Customer**对象中。
- 以一个**Customer**类型的数组来记录当前所有的客户。
- 每次“添加客户”（菜单1）后，客户（**Customer**）对象被添加到数组中。
- 每次“修改客户”（菜单2）后，修改后的客户（**Customer**）对象替换数组中原对象。
- 每次“删除客户”（菜单3）后，客户（**Customer**）对象被从数组中清除。
- 执行“客户列表”（菜单4）时，将列出数组中所有客户的信息。



需求说明

“添加客户”的界面及操作过程如下所示：

.....

请选择(1-5) : 1

-----添加客户-----
姓名：佟刚
性别：男
年龄：35
电话：010-56253825
邮箱：tongtong@atguigu.com
-----添加完成-----

让天下没有难学的技术



需求说明

“修改客户”的界面及操作过程如下所示：

.....

请选择(1-5) : 2

-----修改客户-----

请选择待修改客户编号(-1退出) : 1

姓名(佟刚) : <直接回车表示不修改>

性别(男) :

年龄(35) :

电话(010-56253825) :

邮箱(tongtong@atguigu.com) : tongg@atguigu.com

-----修改完成-----

让天下没有难学的技术



需求说明

“删除客户”的界面及操作过程如下所示：

.....

请选择(1-5) : 3

```
-----删除客户-----  
请选择待删除客户编号(-1退出) : 1  
确认是否删除(Y/N) : y  
-----删除完成-----
```



需求说明

“客户列表” 的界面及操作过程如下所示：

.....

请选择(1-5) : 4

-----客户列表-----

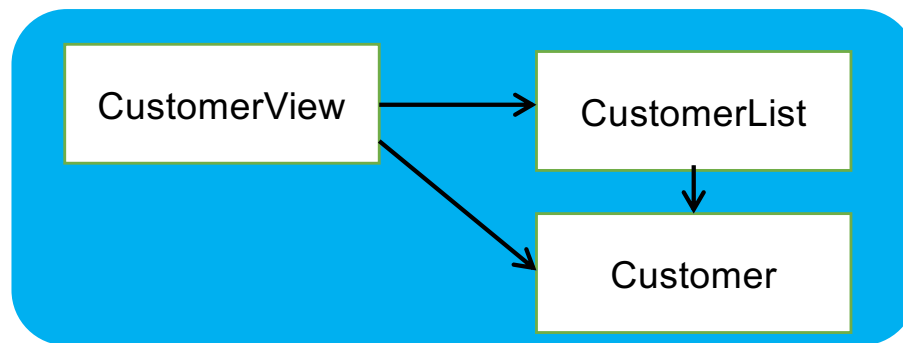
编号	姓名	性别	年龄	电话	邮箱
1	佟刚	男	45	010-56253825	tong@abc.com
2	封捷	女	36	010-56253825	fengjie@ibm.com
3	雷丰阳	男	32	010-56253825	leify@163.com

-----客户列表完成-----



软件设计结构

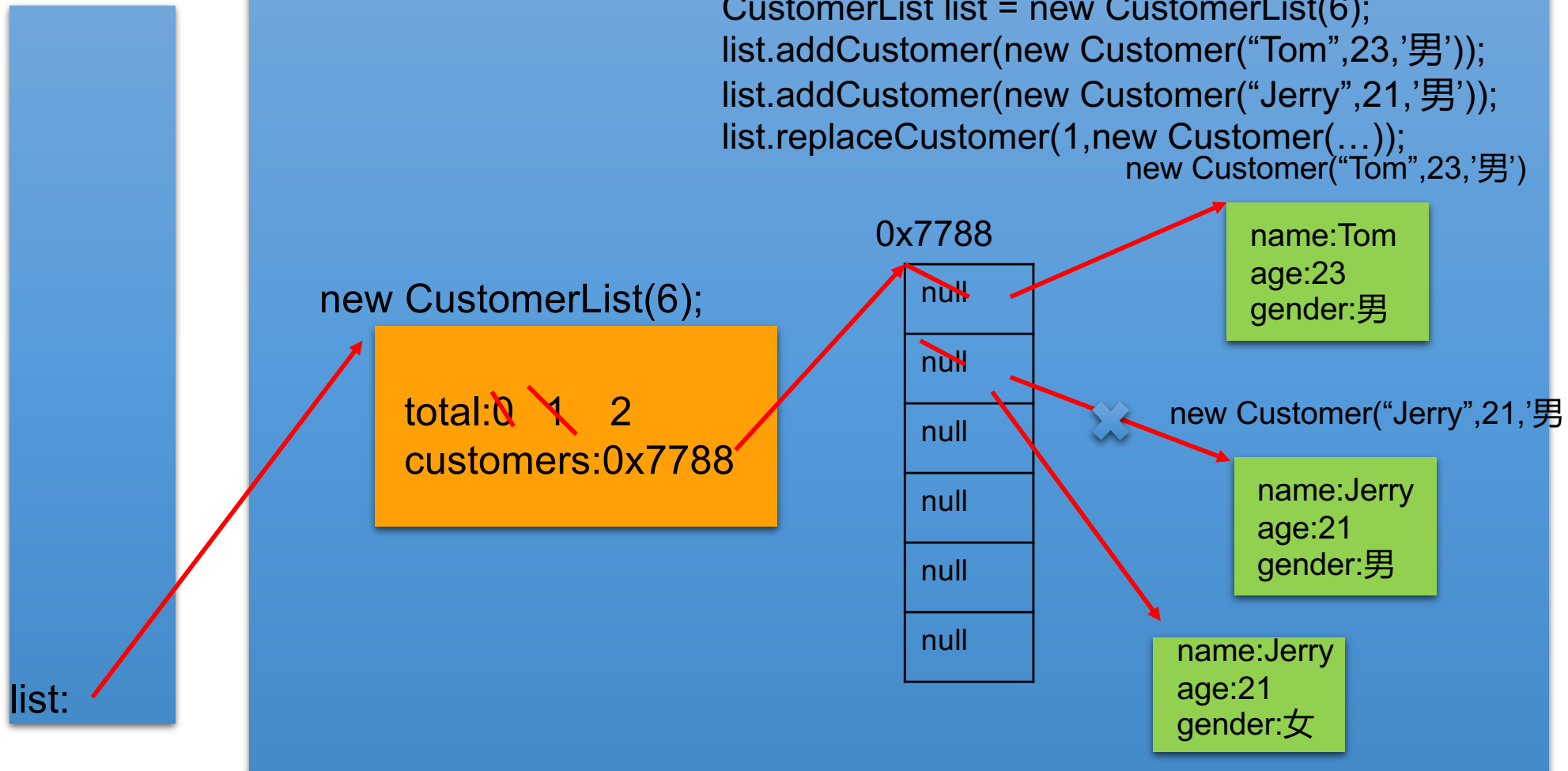
该软件由以下三个模块组成：



- CustomerView为主模块，负责菜单的显示和处理用户操作
- CustomerList为Customer对象的管理模块，内部用数组管理一组Customer对象，并提供相应的添加、修改、删除和遍历方法，供CustomerView调用
- Customer为实体对象，用来封装客户信息

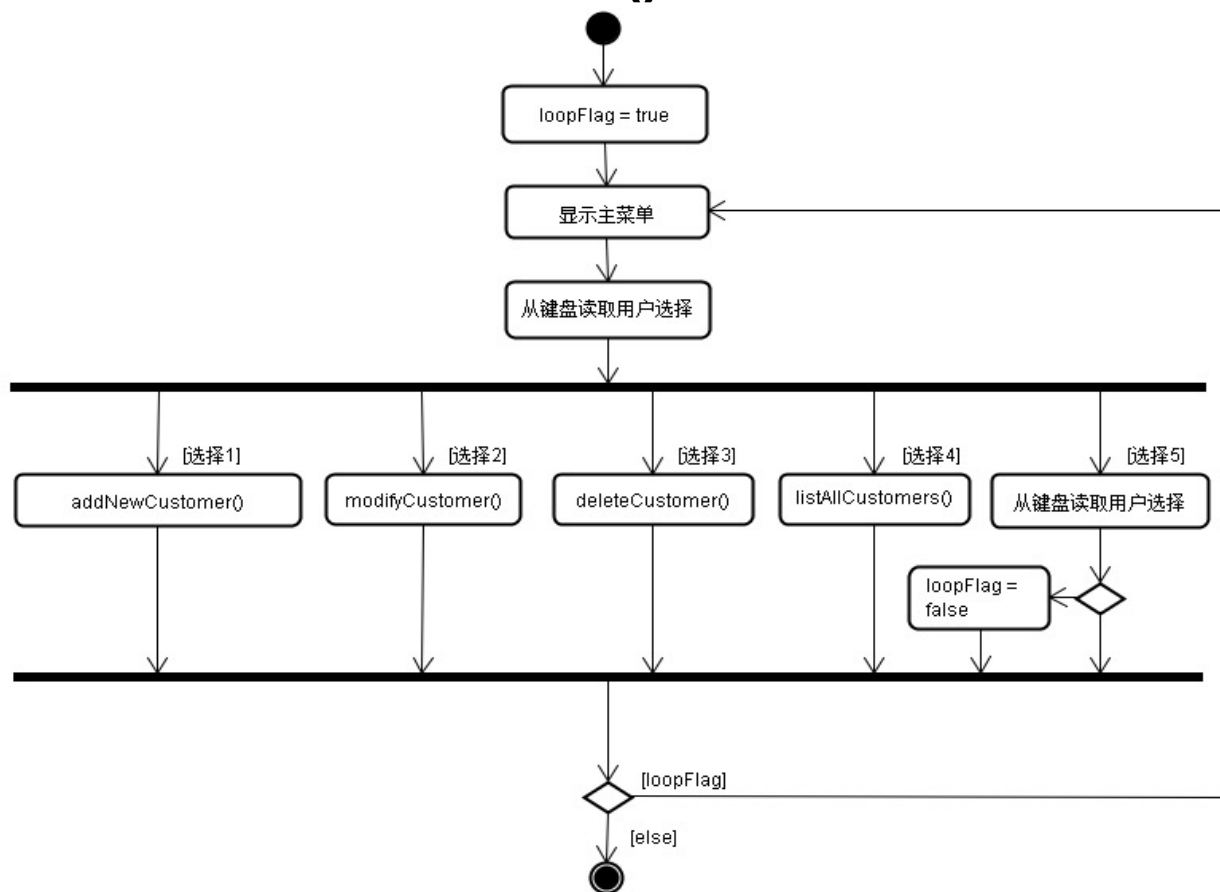


```
CustomerList list = new CustomerList(6);  
list.addCustomer(new Customer("Tom",23,'男'));  
list.addCustomer(new Customer("Jerry",21,'男'));  
list.replaceCustomer(1,new Customer(...));  
new Customer("Tom",23,'男')
```





enterMainMenu()方法的活动图





键盘访问的实现

- 项目中提供了 `CMUtility.java` 类，可用来方便地实现键盘访问。

- 该类提供了以下静态方法：

- **`public static char readMenuSelection()`**

用途：该方法读取键盘，如果用户键入'1'-'5'中的任意字符，则方法返回。返回值为用户键入字符。

- **`public static char readChar()` 和 `public static char readChar(char defaultValue)`**

用途：这两个方法功能相同，均从键盘读取一个字符，并将其作为方法的返回值。

参数： `defaultValue` — 如果用户不输入字符而直接回车，方法将以 `defaultValue` 作为返回值。（提示：此方法可在修改客户时调用）



键盘访问的实现

➤ **public static int readInt()** 和 **public static int readInt(int defaultValue)**

用途：这两个方法功能相同，均从键盘读取一个长度不超过2位的 整数，并将其作为方法的返回值。

参数：defaultValue — 如果用户不输入字符而直接回车，方法将以defaultValue 作为返回值。

➤ **public static String readString(int limit)** 和
public static String readString(int limit, String defaultValue)

用途：这两个方法功能相同，均从键盘读取一个长度不超过limit的字符串，并将其作为方法的返回值。

参数：limit — 指定字符串的最大长度

defaultValue — 如果用户不输入字符而直接回车，方法将以defaultValue 作为返回值。

➤ **public static char readConfirmSelection()**

用途：从键盘读取 ‘Y’或‘N’，并将其作为方法的返回值。



第1步 — Customer类的设计

- **Customer**为实体类，用来封装客户信息
- 该类封装客户的以下信息：
 - String name : 客户姓名
 - char gender : 性别
 - int age : 年龄
 - String phone: 电话号码
 - String email : 电子邮箱
- 提供各属性的get/set方法
- 提供所需的构造器（可自行确定）



第1步 — 实现Customer类

1. 按照设计要求编写Customer类，并编译
2. 在Customer 类中临时添加一个main方法中，作为单元测试方法。
在方法中创建Customer对象，并调用对象的各个方法，以测试该类是否编写正确。



第2步 — CustomerList类的设计

- **CustomerList**为**Customer**对象的管理模块，内部使用数组管理一组**Customer**对象
- 本类封装以下信息：
 - `Customer[] customers`: 用来保存客户对象的数组
 - `int total = 0` : 记录已保存客户对象的数量
- 该类至少提供以下构造器和方法：
 - `public CustomerList(int totalCustomer)`
 - `public boolean addCustomer(Customer customer)`
 - `public boolean replaceCustomer(int index, Customer cust)`
 - `public boolean deleteCustomer(int index)`
 - `public Customer[] getAllCustomers()`
 - `public Customer getCustomer(int index)`
 - `public int getTotal()`



第2步 — CustomerList类的设计

- **public CustomerList(int totalCustomer)**

- 用途：构造器，用来初始化customers数组
- 参数：totalCustomer：指定customers数组的最大空间

- **public boolean addCustomer(Customer customer)**

- 用途：将参数customer添加到数组中最后一个客户对象记录之后
- 参数：customer指定要添加的客户对象
- 返回：添加成功返回true；false表示数组已满，无法添加

- **public boolean replaceCustomer(int index, Customer cust)**

- 用途：用参数customer替换数组中由index指定的对象
- 参数：customer指定替换的新客户对象
index指定所替换对象在数组中的位置，从0开始
- 返回：替换成功返回true；false表示索引无效，无法替换



第2步 — CustomerList类的设计

- **public boolean deleteCustomer(int index)**

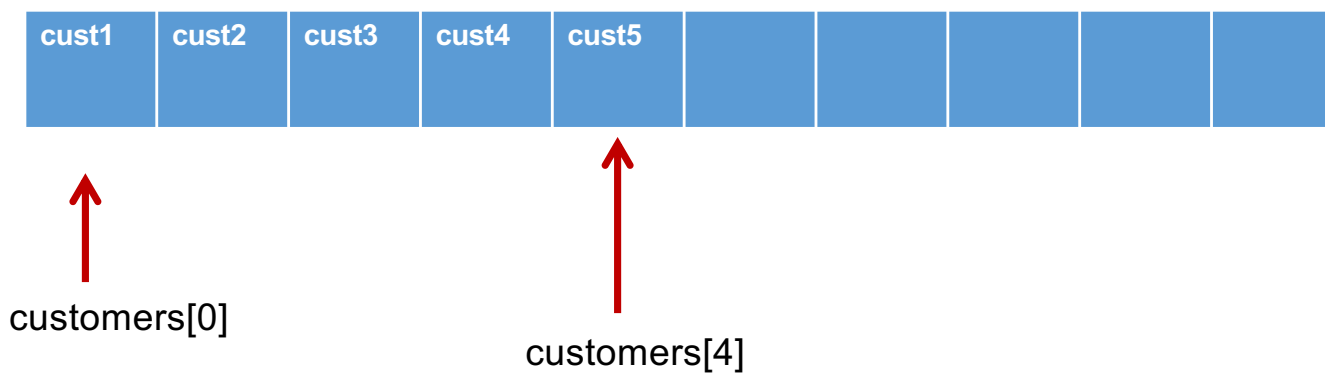
- 用途：从数组中删除参数index指定索引位置的客户对象记录
- 参数：index指定所删除对象在数组中的索引位置，从0开始
- 返回：删除成功返回true；false表示索引无效，无法删除

- **public Customer[] getAllCustomers()**

- 用途：返回数组中记录的所有客户对象
- 返回：Customer[] 数组中包含了当前所有客户对象，该数组长度与对象个数相同。

- **public Customer getCustomer(int index)**

- 用途：返回参数index指定索引位置的客户对象记录
- 参数：index指定所要获取的客户在数组中的索引位置，从0开始
- 返回：封装了客户信息的Customer对象





第2步 — 实现CustomerList类

1. 按照设计要求编写CustomerList类，并编译
2. 在CustomerList类中临时添加一个main方法中，作为单元测试方法。
3. 在方法中创建CustomerList对象（最多存放5个客户对象），然后分别用模拟数据调用以下各个方法，以测试各方法是否编写正确：
 - addCustomer()
 - replaceCustomer()
 - deleteCustomer()
 - getAllCustomers()
 - getCustomer()
 - getTotal()



第2步 — 实现CustomerList类

4. 进一步测试以下情况，以验证该类是否编写正确：
- 调用addCustomer方法，添加至少5个以上客户对象时
 - 当数组中客户对象数量为0时，仍然调用replaceCustomer方法替换对象
 - 当数组中客户对象数量为0时，仍然调用deleteCustomer方法删除对象
 - 对于replaceCustomer、deleteCustomer和getCustomer的调用，当参数index的值无效时（例如-1或6）
 - getAllCustomers方法返回的数组长度是否与实际的客户对象数量一致



第3步 — CustomerView类的设计

- **CustomerView**为主模块，负责菜单的显示和处理用户操作
- 本类封装以下信息：
 - **CustomerList customerList = new CustomerList(10);**
创建最大包含10个客户对象的CustomerList 对象，供以下各成员方法使用。
- 该类至少提供以下方法：
 - `public void enterMainMenu()`
 - `private void addNewCustomer()`
 - `private void modifyCustomer()`
 - `private void deleteCustomer()`
 - `private void listAllCustomers()`
 - `public static void main(String[] args)`



第3步 — CustomerView类的设计

- **public void enterMainMenu()**

- 用途：显示主菜单，响应用户输入，根据用户操作分别调用其他相应的成员方法（如 addNewCustomer），以完成客户信息处理。

- **private void addNewCustomer()**

private void modifyCustomer()

private void deleteCustomer()

private void listAllCustomers()

- 用途：这四个方法分别完成“添加客户”、“修改客户”、“删除客户”和“客户列表”等各菜单功能。

这四个方法仅供enterMainMenu()方法调用。

- **public static void main(String[] args)**

- 用途：创建CustomerView实例，并调用 enterMainMenu()方法以执行程序。

让天下没有难学的技术



第3步 — 实现CustomerView类

1. 按照设计要求编写CustomerView类，逐一实现各个方法，并编译
2. 执行main方法中，测试以下功能：
 - 主菜单显示及操作是否正确
 - “添加客户”操作是否正确，给用户的提示是否明确合理；测试当添加的客户总数超过10时，运行是否正确
 - “修改客户”操作是否正确，给用户的提示是否明确合理；
 - “删除客户”操作是否正确，给用户的提示是否明确合理；
 - “客户列表”操作是否正确，表格是否规整；
3. 思考以下问题：
 - 当软件退出时，所有客户信息便丢失了！运用什么手段可以将这些信息长久保存，以便在下次运行软件时继续使用？



让天下没有难学的技术

