对象类:

**对象类都有getter和setter方法**

**属性:**

note:大小,速度,类别

音乐:资源路径,名称,时长

玩家:名称,密码,等级,ID

DBConnect:

属性: static String driver,url,user,password

方法: getConnection(),closeDB();

业务类:

一个类,一个抽象类(封装)

方法:登录,查询,引继,修改,删除,验证用户信息(登录/注册)

读取本地配置文件,修改本地配置文件(设置文件信息相关)

维护(关闭全部功能,显示维护信息和时间)

用户信息显示,用户信息修改

音乐播放,命中note判断,得分判断,结束判断,暂停,继续,重试

控制类:

一个类:

方法:

基本方法有:接收信息,分析信息类别和处理方法,将信息转换到对应的业务类的具体方法.

视图类:  
**通用方法**:显示视图(不同的视图对应不同的类),发出用户请求,接收系统返回的结果显示(信息接收)

按照显示的页面**进行具体视图类的划分**

注册页面

登录界面

主界面

用户界面

音乐选择界面

游戏界面

设置界面

维护界面(维护期间只显示此界面)