

物件導向程式設計實習

第十三周-實習 2

※請各位同學們上傳各題的「壓縮檔」，壓縮檔需包含(.java 與.class 檔)。

現在我們要為一款網路遊戲寫一個簡易的帳號管理系統，遊戲帳號有分為一般帳號和遊戲管理員帳號等等，我們要先寫一個 Game_account 類別，並且把共同的資訊寫在裡面，之後才會透過繼承來寫各種帳號的類別。

Game_account 類別需求如下：

- (1) 建立四個私有屬性：流水編號(KeyID)、識別碼(UUID)、帳號

(account)和密碼(password)，型別分別是 int、int、String 和 String。

流水編號(KeyID)用來記錄系統內已有多少帳號，因此請思考他的修飾字應該是什麼？

- (2) 寫建構子 Game_account(String account, String password)

傳入帳號和密碼，並且透過流水號(KeyID)來決定識別碼(UUID)的值，從而初始化物件。

- (3) 寫一個 showProfile()方法，用來顯示該帳號的資訊(UUID、帳號和密碼)。

- (4) 設計 set_XXX 及 get_XXX 來存取密碼(password)

- (5) 設計 get_XXX 用來取得帳號(account)、流水編號(KeyID)和識別碼(UUID)

程式需求如下：

- (1) 請在主程式測試你寫的 Game_account 類別，建立一個 Game_account 物件，讓使用者輸入相關資訊後，以建構子的方式來設定資料，最後呼叫 showProfile() 來顯示所有資訊。
- (2) 在請使用者輸入密碼時要讓使用者連續輸入兩次，判斷兩次輸入的內容一致才能完成密碼的輸入，如果兩次輸入的內容不一致，則需提醒使用者重新輸入密碼直到兩次輸入的內容一致為止。