

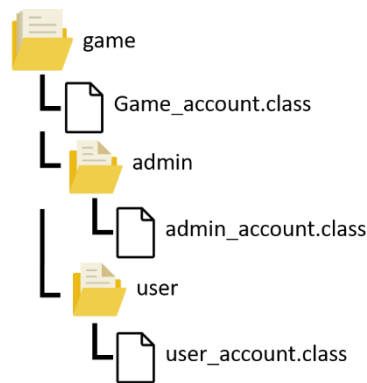
# 物件導向程式設計實習

## 第十三周-實習 5

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

現在我們來把遊戲帳號管理系統修改得更加完整，所以我們需要再寫兩個類別：使用者帳號(user\_account)以及管理者帳號(admin\_account)，兩個類別都必須繼承 Game\_account。

具體繼承關係如下圖：



A. user\_account 類別需求如下：

- (1) 建立兩個私有屬性：姓名(user\_name)、信箱(user\_email)
- (2) 在 game 類別庫中新增 user 套件，並將 user\_account 類別放入 user 套件(package)中。
- (3) user\_account 建構子：user\_account(String account , String password,String name , String email)，初始化父類別及此類別的成員變數。
- (4) 設計 set\_XXX 及 get\_XXX 用來存取成員變數 user\_name 及 user\_email。

(5) 設計一個 showProfile()顯示父類別及此類別的資訊

B. admin\_account 類別需求如下：

(1) 建立三個私有屬性：姓名(admin\_name)、信箱(admin\_email)和管理員編號(admin\_ID)。

(2) 在 game 類別庫中新增 admin 套件，並將 admin\_account 類別放入 admin 套件中。

(3) admin\_account 建構子：admin\_account(String account, String password , String admin\_name , String admin\_email , int admin\_ID)，初始化父類別及此類別的成員變數。

(4) 設計 set\_XXX 及 get\_XXX 用來存取成員變數 admin\_name、admin\_email 及 admin\_ID。

(5) 設計一個 showProfile()顯示父類別及此類別的資訊

程式需求如下：

(1) email 格式只能為以下兩種：example@kuas.edu.tw、example@gmail.com。若不符合則把 email 值設定為空。

(2) 請在主類別中引入所有類別。

(3) 在主程式中 new 出兩個 User\_account 物件、一個 Admin\_account，並讓使用者用輸入相關資訊後，以建構子的方式來設定資料，最後程式呼叫 showProfile()來顯示所有資訊。