

「アカウント管理ツール」 解説書

日本電子専門学校 宋龍光

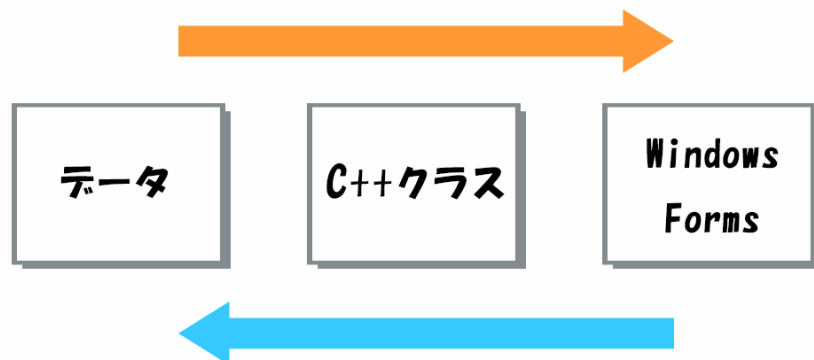
◆開発期間

2019 年 11 月 ～ 2019 年 12 月 (50 日)、2020 年 5 月 (10 日)

◆担当したパート

個人製作

◆設計



イメージ図

基本的なシステムはデータを設定と修正を担当する役を C++にして WindowsForms にメ

ッセージを送って、Forms からの操作を C++を通じてデータに反映するイメージです。

◆初期設定 ID/PW

ID : SongSong

PW : 19880111

◆実装

完成度 60 %

Index、職業、名前、国家、携帯番号、Email、ランクを判定する点数

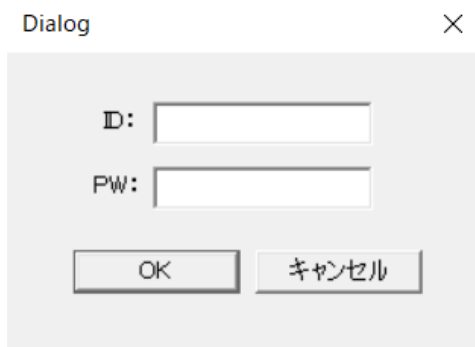
◆未実装

検索機能、シーズンを評価する機能、細かい例外処理

◆使用したツール

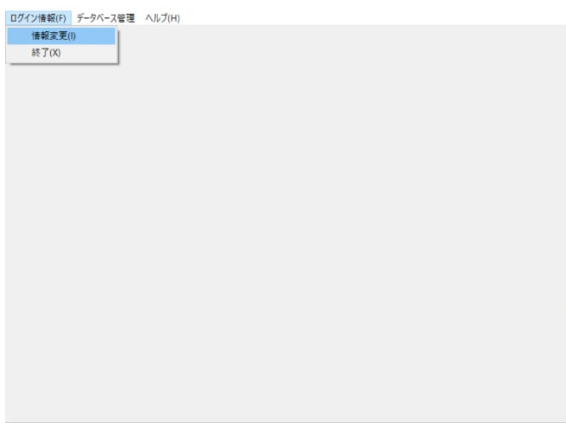
VisualStudio2019

◆操作説明

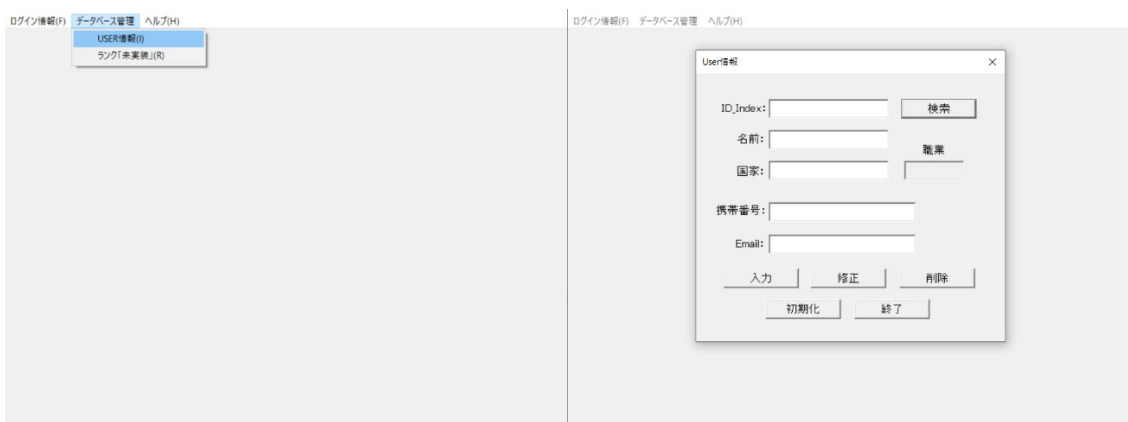


ログイン画面です。管理者アカウント情報を入力してください。

初期アカウント : 「ID : SongSong」、「PW : 19880111」



管理者アカウント情報を変更できます。



ユーザー情報の追加、修正、検索、消去、初期化ができます。

※ID は 8 桁の数字で作成

"パラディン", "アサシン", "サイコパス" **x x 00 x x x x**

0 0 の場所のインデックスによって職業が決まる 00,01,02

◆コードファイル説明

※Resource.h

ウィンドウズフォームでの要素に付けた ID が書かれています。

※ID_Management.h

```
#include Resource.h
```

※ID_Management.cpp

メインになるファイルです。メッセージをウィンドウズフォームに送って反映された結果を画面に出力するなどほとんどの処理が書かれています。Dialog で構成しました。

※User.h

ユーザー情報の構造体の INFO_USER、またユーザー情報と関連があるメソッドの宣言を集めた CUser クラスが書かれています。

※User.cpp

CUser クラスの「コンストラクタ」と「デストラクタ」またメソッドの処理が書かれます。

◆開発しながら感じたこと

UnrealEngine を使う前に Win_API を先に学ぶべきだと思っております。似ている処理が多いと実感して UnrealEngine をもっとうまく使えたと感じました。