

综合题 02-《图书销售管理系统》项目设计与开发-（10 分）

一、项目描述

利用结构体和函数等 C 语言的知识点，来开发“图书销售管理系统”，对会员信息和图书信息进行管理，并能进行会员购书结算。

系统按主要功能分为：会员管理、图书管理和购物结算，共三个部分，具体操作演示如下：

1. 会员管理功能

当系统运行时，首先出现如下的登陆界面，要求用户输入用户名和密码；只有两者完全正确才能进入系统主界面；否则根据提示再次输入用户名和密码。如果连续输入三次都不正确，则退出系统。

建议本系统的用户名为“admin”，密码为“123456”；登陆成功进入图书销售管理系统，出现如下的主界面，并提示用户输入操作数字；如果此时用户输入的是数字 1，则进入“会员管理”二级菜单，通过用户输入的操作数字 1-3，进行相应的功能操作；如输入数字 4，则返回“图书销售管理系统”主界面。

* 图书销售管理系统 *

* 1. 会员管理 *

* 2. 书籍管理 *

* 3. 购物结算 *

* 4. 注销 *

请选择，输入数字（1-4）：1✓

图书销售管理系统>会员管理

* 1. 显示所有会员 *

* 2. 添加会员信息 *

* 3. 修改会员信息 *

* 4. 返回主菜单 *

请选择，输入数字：

(1) 显示会员功能

在“会员管理”界面中，如果用户输入的是数字 1，则显示如下的会员信息：

图书销售管理系统 > 会员信息管理 > 显示会员信息

会员号	姓名	积分
1	张三	100
2	李四	600
3	王五	500
4	陆六	1000
5	钱七	900
6	大强	100
7	小丽	100
8	敏敏	100

(2) 添加会员信息功能

在“会员管理”界面中，如果用户输入的是数字 2，则根据用户输入的信息，进行会员添加操作（添加到现有记录的最后）。成功添加会员信息后，系统将返回到“会员管理”界面，此时用户可输入数字 1，再次显示会员信息，查看新增加的会员信息。

图书销售管理系统 > 会员信息管理 > 新增会员信息

请输入新会员姓名:张三风✓

请输入新会员积分:500

添加成功!

图书销售管理系统>会员管理

* 1. 显示所有会员 *

* 2. 添加会员信息 *

* 3. 修改会员信息 *

* 4. 返回主菜单 *

请选择, 输入数字: 1✓

图书销售管理系统 > 会员信息管理 > 显示会员信息

会员号	姓名	积分
1	张三	100
2	李四	600
3	王五	500
4	陆六	1000
5	钱七	900
6	大强	100
7	小丽	100
8	敏敏	100
9	张三风	500

(3) 修改会员信息功能

在“会员管理”界面中，如果用户输入的是数字 3，则根据用户输入的会员号，进行合法性检验；如输入信息合法则进行会员修改操作。修改会员信息成功后，系统将返回到“会员管理”界面，此时用户可输入数字 1，再次显示会员信息，以查看修改的会员信息。

图书销售管理系统 > 会员信息管理 >修改会员信息

请输入要修改的会员号:8✓

请输入要修改的会员姓名:心里美✓

请输入要修改的会员积分:600✓

修改成功!

图书销售管理系统>会员管理

- * 1. 显示所有会员 *
- * 2. 添加会员信息 *
- * 3. 修改会员信息 *
- * 4. 返回主菜单 *

请选择，输入数字：1✓

图书销售管理系统 > 会员信息管理 > 显示会员信息

会员号	姓名	积分
1	张三	100
2	李四	600
3	王五	500
4	陆六	1000
5	钱七	900
6	大强	100

7	小丽	100
8	心理美	600
9	张三风	500

2. 书籍管理功能

在“图书销售管理系统”主界面中，如果此时用户输入的是数字 2，则进入“书籍管理”二级菜单，用户通过输入操作数字 1-3，可以进行相应的功能操作；如输入数字 4，则返回“图书销售管理系统”主界面。

(1) 查看书目功能

在“书籍管理”界面中，如果用户输入的是数字 1，则显示所有的图书信息。

图书销售管理系统 > 书籍管理

* 1. 查看书目 *

* 2. 添加书籍 *

* 3. 删除书籍 *

* 4. 返回主菜单 *

请选择，输入数字：1 ✓

图书销售管理系统 > 书籍管理 > 书籍列表

图书号	图书名	图书价钱
1	C#2.0 宝典	88
2	Java 编程基础	55
3	J2SE 桌面应用程序开发	60
4	数据库设计和应用	45

5	水浒伟	55
6	红楼梦	68
7	三国演义	78
8	地心游记	29

(2) 添加书籍功能

在“书籍管理”界面中，如果用户输入数字 2，则可进行添加书籍操作（添加到现有记录的最后）。成功添加图书信息后，系统将返回到“书籍管理”界面。此时用户可输入数字 1，再次显示图书信息，查看新增加的书籍信息。

图书销售管理系统 > 书籍管理

* 1. 查看书目 *

* 2. 添加书籍 *

* 3. 删除书籍 *

* 4. 返回主菜单 *

请选择，输入数字：2✓

图书销售管理系统 > 书籍管理 > 添加书籍

请输入图书名：心灵鸡汤✓

请输入图书价钱：38✓

添加成功！

图书销售管理系统 > 书籍管理

* 1. 查看书目 *

* 2. 添加书籍 *

* 3. 删除书籍 *

* 4. 返回主菜单 *

请选择，输入数字：1✓

图书销售管理系统>书籍管理>书籍列表

图书号	图书名	图书价钱
1	C#2.0 宝典	88
2	Java 编程基础	55
3	J2SE 桌面应用程序开发	60
4	数据库设计和应用	45
5	水浒伟	55
6	红楼梦	68
7	三国演义	78
8	地心游记	29
9	心灵鸡汤	38

(3) 删除书籍功能

在“书籍管理”界面中，如果用户输入的是数字 3，则进行删除书籍操作。通过用户输入的图书名，查找该图书信息。如果该图书存在，则进行图书删除操作。完成之后，系统将回到“书籍管理”界面，此时用户可输入数字 1，再次显示图书信息，可查看删除书籍的功能效果。

图书销售管理系统 >书籍管理

* 1. 查看书目 *

* 2. 添加书籍 *

* 3. 删除书籍 *

* 4. 返回主菜单 *

请选择，输入数字：3✓

图书销售管理系统 > 书籍管理 > 书籍下架

请输入要删除的图书书名：数据库设计和应用✓

找到该图书，位置为：4

删除成功！

图书销售管理系统 > 书籍管理

* 1. 查看书目 *

* 2. 添加书籍 *

* 3. 删除书籍 *

* 4. 返回主菜单 *

请选择，输入数字：1✓

图书销售管理系统 > 书籍管理 > 书籍列表

图书号	图书名	图书价钱
1	C#2.0 宝典	88
2	Java 编程基础	55
3	J2SE 桌面应用程序开发	60
5	水浒伟	55
6	红楼梦	68
7	三国演义	78
8	地心游记	29

3. 购物结算功能

在“图书销售管理系统”主界面中，如果此时用户输入的是数字 3，则进入“购物结算”功能。首先显示书籍的所有信息，便于用户查看购书。接着根据用户输入的会员号、书籍编号和购买量信息，先检查该用户积分是否可以支付此次购书操作；如可以则进行购书操作，如余额不足，则提示信息不能进行购书操作。

操作完成后，继续询问用户是否接着购书，只要用户输入的不是字符‘n’或‘N’，此购书操作可以反复进行；当输入字符‘n’或‘N’，则返回“图书销售管理系统”主界面。

图书销售管理系统 > 购物结算

图书销售管理系统 > 书籍管理 > 书籍列表

图书号	图书名	图书价钱
1	C#2.0 宝典	88
2	Java 编程基础	55
3	J2SE 桌面应用程序开发	60
5	水浒传	55
6	红楼梦	68
7	三国演义	78
8	地心游记	29
9	心灵鸡汤	38

请输入会员号：4✓

请输入要购买的书籍编号：3✓

请输入您要购买的数量：10✓

您购买的图书为 J2SE 桌面应用程序开发，数量为 10，总额为
600

是否继续? (y/n) : n✓

此时系统返回到“图书销售管理系统”主界面，输入数字1进入“会员管理”界面，可查看刚才购书的会员信息是否发生相应的改变。

图书销售管理系统>会员管理

- * 1. 显示所有会员 *
- * 2. 添加会员信息 *
- * 3. 修改会员信息 *
- * 4. 返回主菜单 *

请选择，输入数字：1✓

图书销售管理系统 > 会员信息管理 > 显示会员信息

会员号	姓名	积分
1	张三	100
2	李四	600
3	王五	500
4	陆六	400
5	钱七	900
6	大强	100
7	小丽	100
8	心理美	600
9	张三风	500