

河南工业大学

课程设计报告

猜数字游戏

课程名称: 面向对象程序设计

专业班级: 软件 1305 班

小组成员: 田劲锋 201316920311

邢志鹏 201316920315

王增辉 201316920309

任课教师: 王献荣

完成时间: 2015 年 1 月 16 日

目录

1	题目内容及设计要求	3
2	总体方案设计	4
2.1	总体功能框图	4
2.2	类的设计说明	4
2.2.1	Number 类	4
2.2.2	Score 类	6
2.2.3	UI 类	8
2.3	主要算法流程图	11
3	程序清单及注释	13
3.1	主程序	13
3.2	工程文件	13
3.3	头文件	14
3.4	邢志鹏的实现	16
3.5	田劲锋的实现	21
3.6	辅助文件	25
4	运行结果与分析	27
4.1	Linux 下的运行情况	27
4.2	Windows 下的运行情况	29
5	总结	36
5.1	邢志鹏的总结	36
5.2	王增辉的总结	37
5.3	田劲锋的总结	37
A	股票交易系统	39
A.1	设计类图	39
A.2	题目内容	40
A.3	头文件	40
	参考文献	46

1 题目内容及设计要求

猜数字游戏

内容及要求：

猜数：用户从键盘输入4位不重复的数，来匹配计算机给出的4位随机数，若数字和位置均等同，表示用户赢了。每猜一次，计算机均给出提示信息 (x, y) ， x 表示数字、位置都匹配的个数， y 表示数字匹配但位置不匹配的个数。

- (1) 设计有好的中文交互界面；
- (2) 按8888键，可以得到更详细的帮助信息，如：第1位数字正确等。
- (3) 按7777键后，可以查看计算机所给的4位数，但需要输入密码，密码自定。
- (4) 猜的结果以分数给出，每猜错一次扣40分，若猜对1个数，奖励20分。
- (5) 每次游戏结束后将分值存盘，文件名自定。

难度系数：

1.1

以上题目要求解决问题步骤为：

- (1) 应用系统分析，建立该系统的功能模块框图；
- (2) 分析系统中的各个实体及它们之间的关系；
- (3) 根据问题描述，设计系统的类层次；
- (4) 完成类层次中各个类的描述；
- (5) 完成类中各个成员函数的定义；
- (6) 完成系统的应用模块；
- (7) 功能调试；
- (8) 完成系统总结报告。

2 总体方案设计

2.1 总体功能框图

考虑猜数功能的实现，为了实现最大程度的解耦，将与用户交互的操作全部封装在 UI 类中。

考虑对于全局唯一的用户，需要一个全局唯一的计分器，这里设计为单例模式的 Score 类。

考虑到每次运行程序用户会进行多次猜数，对于每次猜数都实例化一个 Number 对象，并提供对猜数的检查功能。

图 1 展示了各个类之间的关系。

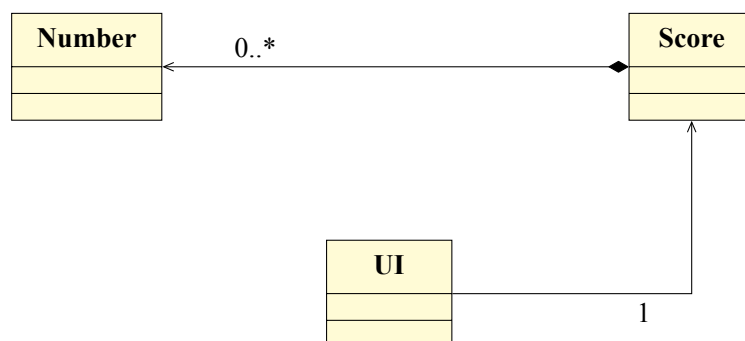


图 1: 猜数字游戏各个类之间的关系

2.2 类的设计说明

2.2.1 Number 类

Number	
# number: <i>int</i>	//待猜的数
- numbers: <i>int</i> []	//数的拆分数组
# count: <i>int</i>	//猜数次数
+ Number() //初始化产生随机数	
+ setNumber(number: <i>int</i>): void	//拆分
- genRand(): <i>int</i>	//产生符合要求的随机数
+ guess(number: <i>int</i>): x: <i>int</i> , y: <i>int</i>	//猜数并返回提示信息
+ detail(number: <i>int</i>): <i>int</i> []	//猜数并返回正确的位数组
+ answer(): <i>int</i>	//返回正确的答案
+ ~Number()	//析构函数

图 2: Number 类

Number::Number

Number::Number();

返回 构造函数

描述 调用 `Number::genRand()` 来产生符合要求的随机数，调用 `this→setNumber()` 来设置 `this→number` 和 `this→numbers`。初始化 `this→count` 为 0。

Number::genRand

int Number::genRand();

返回 生成的随机数

描述 生成符合要求的随机数。算法见第 11 页的图 5。

Number::setNumber

void Number::setNumber(int number);

返回 无

描述 将 `number` 放置到 `this→number` 里，并将 `this→numbers` 置为对应的拆分数组，这两个是一对一的关系，不可分拆，只是单纯的方便后面的计算。

Number::guess

std::pair<int, int> Number::guess(int number);

返回 提示信息 (x, y)

描述 猜数。用户猜的是 `number`，判断是否正确并返回提示信息 (x, y) ， x 表示数字、位置都匹配的个数， y 表示数字匹配但位置不匹配的个数。全部正确时应该返回 $(4, 0)$ 。每调用该方法时 `this→count` 应该自增 1。算法见第 12 页的图 6。

Number::detail

std::vector<int> Number::detail(int number);

返回 详细信息的数组

描述 对应 8888 键的功能。用户上一次猜的是 `number`，返回一个数组，数组的每个元素表示哪一位正确了。全部正确时应该返回 $\{1, 2, 3, 4\}$ 。每调用该方法时 `this→count` 应该自增 1。算法见第 12 页的图 7。

Number::answer

int Number::answer();

返回 正确答案

描述 对应 7777 键的功能。返回正确答案的 `this→number`。每调用该方法时 `this→count` 应该自增 1。

2.2.2 Score 类

Score	
# PLUS: <i>int</i> = 20	//加分分值
# MINUS: <i>int</i> = 40	//减分分值
# score: <i>int</i>	//得分
+ <i>getScore()</i> : <i>int</i>	//获得得分
# <i>lastNumber</i> : <i>int</i>	//用户上一次猜的数
# <i>numbers</i> : <i>Number</i> []	//存储每次猜数对象
- <i>password</i> : <i>string</i>	//密码
- <i>Score()</i>	//构造函数
+ <i>getInstance()</i> : <i>Score</i> &	//获取实例
+ ~ <i>Score()</i>	//析构函数
+ <i>newGame()</i> : <i>void</i>	//新建游戏
+ <i>guess(number: int)</i> : <i>bool, string</i>	//猜数
# <i>plus()</i> : <i>void</i>	//加分
# <i>minus()</i> : <i>void</i>	//减分
+ <i>read()</i> : <i>int</i>	//读入分数
+ <i>write()</i> : <i>void</i>	//写出分数
+ <i>checkPassword(password: string)</i> : <i>bool</i>	//检查密码

图 3: Score 类

Score::Score

Score::Score();

返回 构造函数

描述 单例模式的构造函数是 `private` 的。构造函数尝试调用 `this→read()` 从文件中读取分数和密码，初始化 `this→score` 和 `this→password`。初始化 `this→lastNumber` 为特殊值表示用户还没有输入任何数。

Score::getInstance

static Score& Score::getInstance();

返回 唯一的 Score 实例引用

描述 单例模式中，获取唯一的 Score 实例。这是个静态方法。

Score::~~Score

Score::~~Score();

返回 析构函数

描述 调用 `this→write()` 向文件中写出得分。释放所有申请的动态内存。

Score::newGame

void Score::newGame();

返回 无

描述 创建一个新的 Number 实例，添加到 `this→numbers` 数组的尾部。

Score::guess

std::pair<bool, std::string> Score::guess(int number);

返回 是否猜对以及提示信息

描述 用户输入了 `number`。

对于特殊情况，如果 `number` 是 8888，则调用当前 Number 对象（即 `this→numbers` 数组的最后一个元素）的 `detail()` 方法，参数为 `this→lastNumber`，并返回猜数失败和详细的帮助信息，即“第 *a, b, c* 位数字正确”，注意如果 `this→lastNumber` 被标记成特殊值则表示用户直接输入了 8888 来作弊，这时候应该返回猜数失败和错误提示，而不应该调用 `detail()` 来返回帮助信息；如果是 7777，则调用 `answer()` 方法来查看答案，并返回猜数失败和正确答案，即“正确答案是 *number*”。特殊情况不加减分数。

对于一般的猜数，则置 `this→lastNumber` 为 `number`，并调用 `guess()` 进行正常的猜数流程，如果猜对则返回猜数成功和祝贺信息；猜错则返回猜数失败和提示信息 (*x, y*)，即“数位匹配 *x* 个，数匹配位不符 *y* 个”。猜对的加分，猜错的则减分。

Score::plus

void Score::plus();

返回 无

描述 给 `this→score` 加上 `Score::PLUS` 的分值。

Score::minus

void Score::minus();

返回 无

描述 给 `this→score` 减去 `Score::MINUS` 的分值。

Score::read

int Score::read();

返回 读入的得分

描述 从文件中读取得分和密码，分别放到 `this→score` 和 `this→password` 里。如果文件不存在，则初始化 `this→score` 为 0，初始化 `this→password` 为“root”，并调用 `this→write()` 方法将其写出。写出后再尝试读入。

Score::write

void Score::write();

返回 无

描述 向文件中写出得分 `this→score` 和密码 `this→password`。要写入的文件名应该和 `this→read()` 中的读入文件保持一致，为了避免 Magic Number 是使用，这里应该使用一个全局的常量或者静态变量来存储。

Score::checkPassword

bool Score::checkPassword(std::string password);

返回 密码是否正确

描述 对比 `password` 和 `this→password` 是否一致。

2.2.3 UI 类

«utility» UI	
+ <u>Main(): void</u>	//主循环
+ <u>MainMenu(): int</u>	//主菜单
+ <u>NewGame(): void</u>	//新游戏
+ <u>GuessNumber(n: int): bool</u>	//猜数字
+ <u>ViewDetail(): void</u>	//8888
+ <u>ViewAnswer(): void</u>	//7777
+ <u>ShowScore(): void</u>	//显示得分
+ <u>InputPassword(): bool</u>	//输入密码
+ <u>ReadHelp(): void</u>	//查阅帮助

图 4: UI 类

UI::Main

void UI::Main();

返回 无

描述 循环调用 `UI::MainMenu()`，根据其返回值调用 `UI::NewGame()` 或者 `UI::ShowScore()`。直到其返回 0 表示退出，此时中止循环。

UI::MainMenu

void UI::MainMenu();

返回 无

描述 显示主菜单，等待用户输入选项，输入后返回选项值。

定义：(1) 新游戏；(2) 显示得分；(3) 显示帮助；(0) 退出。

对于用户的其他不合理输入，一律解析为 0，表示退出。

UI::NewGame

void UI::NewGame();

返回 无

描述 开始新游戏。首先调用单例 Score 的 newGame 方法，然后显示提示信息，等待用户输入。判断用户的输入，如果是小于等于 0 的数则返回上一级表示结束本轮游戏；否则调用 UI::GuessNumber() 进入猜数流程，循环这个过程直到该方法返回真表示猜对，显示祝贺信息。

UI::GuessNumber

bool UI::GuessNumber();

返回 是否猜对

描述 判断用户的输入，如果是 8888 则调用 UI::ViewDetail()，如果是 7777 则调用 UI::ViewAnswer()。对于正常的输入，则直接调用 Score 实例的 guess() 方法，显示其返回的提示字符串，显示当前得分。

UI::ViewDetail

void UI::ViewDetail();

返回 无

描述 8888 功能。调用 Score 实例的 guess() 方法，并显示提示字符串。

UI::ViewAnswer

void UI::ViewAnswer();

返回 无

描述 7777 功能。首先调用 UI::InputPassword() 来进行密码输入和验证，允许三次密码输入，如果验证失败则直接返回；如果验证成功，则调用 Score 实例的 guess() 方法，并显示提示字符串。

UI::ShowScore

void UI::ShowScore();

返回 无

描述 显示得分。

UI::InputPassword

bool UI::InputPassword();

返回 密码是否验证通过

描述 提示用户输入密码，设置控制台属性，等待用户输入。在 Windows 下，密码输入后回显成星号 “*”；在 Linux 下，密码输入不回显，但退格键仍应可用。这些操作可以调用 `getpass()` 函数，在 `Password.h` 中提供。密码输入后，调用 `Score` 实例的 `checkPassword()` 方法来验证密码的正确性。

UI::ReadHelp

void UI::ReadHelp();

返回 无

描述 显示如下帮助提示信息：

1. 游戏目的是猜一个四位数，且这个四位数每位都不相同
2. 每次猜数都会有提示
 分别表示数字、位置都匹配的个数，数字匹配但位置不匹配的个数
3. 猜对了加 20 分，猜错了减 40 分
4. 猜 8888 可以得到详细的提示
5. 猜 7777 可以直接看答案，但需要密码
6. 猜 0 或负数会退出该轮游戏，但仍会计分哦

2.3 主要算法流程图

产生一个指定的随机数的 `Number::genRand()` 方法，即每次从 0..9 中选取一个数放到数组里。由于产生的是四位数，要求千位不能为 0，所以产生千位时采用了特殊处理。具体算法的伪代码描述见图 5。

```
NUMBER::GENRAND()
1   $S = \{\}$ 
2   $T = \{1, 2, \dots, 9\}$ 
3   $S[0] = \text{从 } T \text{ 中随机选取一个数}$ 
4   $T = T - \{S_0\} + \{0\}$ 
5  for  $i = 1$  to 3
6       $S[i] = \text{从 } T \text{ 中随机选取一个数}$ 
7       $T = T - \{S_i\}$ 
8   $n = \overline{S_0 S_1 S_2 S_3}$ 
9  return  $n$ 
```

图 5: 生成符合要求的随机数

验证猜数并返回指定的 (x, y) 的 `Number::guess()` 方法，首先需要从 `this→numbers` 获取答案的分解，然后把传进来的数字也进行分解。分解后的两个数组按位比较，累加后得 x 。两个数组求交集之后得到 $x + y$ 。具体算法见图 6。

验证猜数并返回详细信息的 `Number::detail()` 方法，和 `Number::guess()` 非常类似，只是这回返回的是一个数组。由于要求首位表示为 1，所以需要加一处理。具体算法伪代码见图 7。

语言细节相关的实现，不是前提设计的重点，这里不再赘述算法具体应该怎样用语言实现，请参考语言相关文档和标准库文档。

```

NUMBER::GUESS( $n$ )
1   $x = 0$ 
2   $y = 0$ 
3   $S = \text{this} \rightarrow \text{numbers}$ 
4   $\overline{A_0 A_1 A_2 A_3} = n$ 
5  for  $i = 0$  to 3
6      if  $A[i] == S[i]$ 
7           $x++$ 
8   $y = |S \cap A| - x$ 
9   $\text{this} \rightarrow \text{count}++$ 
10 return  $(x, y)$ 

```

图 6: 验证猜数并返回指定的 (x, y)

```

NUMBER::DETAIL( $n$ )
1   $V = \{\}$ 
2   $S = \text{this} \rightarrow \text{numbers}$ 
3   $\overline{A_0 A_1 A_2 A_3} = n$ 
4  for  $i = 0$  to 3
5      if  $A[i] == S[i]$ 
6           $V = V + \{i + 1\}$ 
7   $\text{this} \rightarrow \text{count}++$ 
8  return  $V$ 

```

图 7: 验证猜数并返回详细信息

3 程序清单及注释

版权所有 (c) 2014 田劲锋 邢志鹏

保留所有权利

这份授权条款，在使用者符合以下三条件的情形下，授予使用者使用及再散播本软件包装原始码及二进制可执行形式的权利，无论此包装是否经改作皆然：

- * 对于本软件源代码的再散播，必须保留上述的版权宣告、此三条件表列，以及下述的免责声明。
- * 对于本套件二进制可执行形式的再散播，必须连带以文件以及 / 或者其他附于散播包装中的媒介方式，重制上述之版权宣告、此三条件表列，以及下述的免责声明。
- * 未获事前取得书面许可，不得使用柏克莱加州大学或本软件贡献者之名称，来为本软件之衍生物做任何表示支持、认可或推广、促销之行为。

免责声明：本软件是由作者及本软件之贡献者以现状提供，本软件包装不负任何明示或默示之担保责任，包括但不限于就适售性以及特定目的的适用性为默示性担保。作者及本软件之贡献者，无论任何条件、无论成因或任何责任主义、无论此责任为因合约关系、无过失责任主义或因非违约之侵权（包括过失或其他原因等）而起，对于任何因使用本软件包装所产生的任何直接性、间接性、偶发性、特殊性、惩罚性或其他结果的损害（包括但不限于替代商品或劳务之购用、使用损失、资料损失、利益损失、业务中断等等），不负任何责任，即在该种使用已获事前告知可能会造成此类损害的情形下亦然。

3.1 主程序

Listing 1: cli.cpp

```
1  /* cli.cpp
2  * 描述：猜数字游戏的命令行界面
3  * 作者：田劲锋
4  * 创建时间：2015-1-11
5  * 修改时间：2015-1-12
6  */
7  #include "UI.h"
8
9  int main(int argc, char *argv[])
10 {
11     UI::Main();
12
13     return 0;
14 }
```

3.2 工程文件

Listing 2: Makefile

```
1  RM=rm -f
2  CC= gcc
3  CXX= g++
4  DEFS=
5  PROGNAME= number
6  INCLUDES= -I.
7  LIBS=
8
9  ifdef WIN32
10 OSDEF= -fexec-charset=gbk
11 else
12 OSDEF= -DSYS_UNIX=1
```

```

13 | endif
14 |
15 | DEFINES= $(INCLUDES) $(DEFS) $(OSDEF)
16 | CFLAGS= $(DEFINES)
17 |
18 | SRCS = Number.cpp Score.cpp UI.cpp mylib.cpp cli.cpp
19 |
20 | OBJS = Number.o Score.o UI.o mylib.o cli.o
21 |
22 | .cpp.o:
23 |     $(RM) $@
24 |     $(CXX) $(CFLAGS) -c $*.cpp
25 |
26 | all: $(PROGNAME)
27 |
28 | $(PROGNAME) : $(OBJS)
29 |     $(CXX) $(CFLAGS) -o $(PROGNAME) $(OBJS) $(LIBS)
30 |
31 | clean:
32 |     $(RM) $(OBJS) $(PROGNAME) core *-

```

Listing 3: Makefile.vs

```

1 | CC= cl
2 | CXX= cl
3 | #DEFS= -nologo -DSTRICT -G3 -Ow -W3 -Zp -Tp
4 | DEFS= -nologo /EHsc
5 | PROGRAM= number.exe
6 | LINKER=link -nologo
7 |
8 | INCLUDES= -I.
9 |
10 | DEFINES= $(INCLUDES) $(DEFS) -DWINNT=1 -DWIN32=1
11 |
12 | CFLAGS= $(DEFINES)
13 |
14 | SRCS = Number.cpp Score.cpp UI.cpp mylib.cpp cli.cpp
15 |
16 | OBJS = Number.obj Score.obj UI.obj mylib.obj cli.obj
17 |
18 | .cpp.obj:
19 |     $(CXX) $(CFLAGS) -c $< -Fo$@
20 |
21 | all: $(PROGNAME)
22 |
23 | $(PROGNAME) : $(OBJS)
24 |     $(LINKER) $(OBJS) /OUT:$(PROGNAME) $(LIBS)
25 |
26 | clean:
27 |     del $(OBJS) $(PROGNAME) core

```

3.3 头文件

Listing 4: Number.h

```

1 | /* Number.h
2 | * 描述: 猜数字类
3 | * 作者: 田劲锋
4 | * 创建时间: 2015-1-11
5 | * 修改时间: 2015-1-15
6 | */
7 | #pragma once
8 |
9 | #include <vector>
10 | #include <algorithm>
11 |
12 | class Number
13 | {
14 | public:
15 |     Number();
16 |     virtual ~Number();
17 |
18 |     void setNumber(int number);
19 |
20 |     std::pair<int, int> guess(int);
21 |     std::vector<int> detail(int);
22 |     int answer();
23 |
24 | protected:
25 |     int number;
26 |     int count; // 猜数次数

```



```

27 private:
28     int numbers[4];
29     int genRand();
30 };

```

Listing 5: Score.h

```

1  /* Score.h
2  * 描述: 得分类
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 2015-1-11
5  * 修改时间: 2015-1-15
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <vector>
10 #include <string>
11 #include <algorithm>
12
13 #include "Number.h"
14
15 class Score
16 {
17     friend class Number;
18 public:
19     virtual ~Score();
20
21     static Score& getInstance();
22
23     void newGame();
24
25     std::pair<bool, std::string> guess(int);
26
27     int read();
28     void write();
29
30     int getScore() const;
31
32     bool checkPassword(std::string password);
33
34 protected:
35     int score;
36     int lastNumber; // 用户上一次猜的数
37     std::vector<Number> numbers;
38
39     const static int PLUS = 20;
40     const static int MINUS = 40;
41
42     void plus();
43     void minus();
44
45 private:
46     Score();
47     std::string password;
48 };

```

Listing 6: UI.h

```

1  /* UI.h
2  * 描述: 用户界面类, 用于用户交互
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 2015-1-11
5  * 修改时间: 2015-1-15
6  */
7  #pragma once
8
9  #include "Score.h"
10
11 class UI
12 {
13 public:
14     static void Main();
15
16     static int MainMenu();
17
18     static void NewGame();
19
20     static bool GuessNumber(int n);
21
22     static void ViewDetail();
23
24     static void ViewAnswer();
25
26     static void ShowScore();
27
28     static bool InputPassword();

```

```

29
30     static void ReadHelp();
31 };

```

3.4 邢志鹏的实现

Listing 7: Number.cpp

```

1  /* Number.cpp
2  * 描述: 猜数字类
3  * 作者: 邢志鹏
4  * 创建时间: 2015-1-12
5  * 修改时间: 2015-1-16
6  */
7  #include<iostream>
8  #include<vector>
9  #include<cstdlib>
10 #include<utility>
11 #include<ctime>
12 using namespace std;
13
14 #include"Number.h"
15
16 Number::Number()
17 {
18     srand(time(0)); //用于生成随机的正确答案, 否则每次游戏答案都是一样的
19     int n = Number::genRand();
20     this->setNumber( n );
21     this->count = 0;
22 }
23
24 Number::~Number()
25 {
26 }
27
28 int Number::genRand()
29 {
30     vector<int> s(4);
31     vector<int> t;
32
33     for (int i = 1; i < 10; i++)
34         t.push_back(i);
35
36     int randIndex = rand() % t.size();
37     s[0] = t[randIndex];
38
39     t.erase( t.begin() + randIndex);
40     t.push_back(0);
41
42     for (int i = 1; i<= 3; i++)
43     {
44         int randIndex = rand() % t.size();
45         s[i] = t[randIndex];
46
47         t.erase(t.begin() + randIndex);
48     }
49
50     int nrand = 1000 * s[0] + 100*s[1] + 10*s[2] + s[3];
51
52     return nrand;
53 }
54
55 void Number::setNumber( int n )
56 {
57     this->number = n;
58     this->numbers[3] = n % 10;
59     this->numbers[2] = (n / 10) % 10;
60     this->numbers[1] = (n / 100) % 10;
61     this->numbers[0] = n / 1000; //初始化数据成员numbers[];
62 }
63
64 pair<int, int> Number::guess(int n)
65 {
66     int v[4] = {0};
67
68     v[3] = n % 10;
69     v[2] = (n / 10) % 10;
70     v[1] = (n / 100) % 10;
71     v[0] = n / 1000;
72
73     int a[10] = {0};
74     int s[10] = {0};

```

```

75
76     int x = 0; //表示数字，位置都匹配的个数
77     int y = 0; //表示数字匹配但是位置不匹配的个数
78     for (int i = 0; i < 4; i++){
79         if (v[i] == numbers[i]){
80             x++;
81         }
82         a[v[i]]++;
83         s[numbers[i]]++;
84     }
85     //求两个集合中元素的交集
86     for (int i = 0; i < 10; i++){
87         if (a[i] && s[i])
88             y++;
89     }
90     y = y - x;
91     this->count ++;
92     return make_pair( x , y);
93 }
94
95 vector<int> Number::detail(int n)
96 {
97     std::vector<int> v(4);
98     std::vector<int> s; //表示要返回的数组
99
100     v[3] = n % 10;
101     v[2] = (n / 10) % 10;
102     v[1] = (n / 100) % 10;
103     v[0] = (n / 1000) % 10;
104
105     for(int i = 0; i < 4; i++){
106         if( v[i] == numbers[i]) //这里数组可以使用直接使用指针吗? numbersthisthis
107             s.push_back(i+1);
108     }
109     this->count ++;
110     return s;
111 }
112
113 int Number::answer()
114 {
115     this->count ++;
116     return this->number;
117 }

```

Listing 8: Score.cpp

```

1  /* Score.cpp
2  * 描述: 得分类
3  * 作者: 邢志鹏
4  * 创建时间: 2015-1-12
5  * 修改时间: 2015-1-16
6  */
7
8  #include<iostream>
9  #include<string>
10 #include<sstream>
11 #include<fstream>
12 #include<utility>
13 #include<vector>
14 using namespace std;
15
16 #include"Score.h"
17
18 Score::Score()
19 {
20     this->score = 0;
21     this->password = "root";
22     this->lastNumber = -1;
23     this->read();
24 }
25
26 int Score::getScore() const
27 {
28     return this->score;
29 }
30
31 Score& Score::getInstance()
32 {
33     static Score instance;
34     return instance; //返回的直接就是对象的引用??
35 }
36
37 Score::~Score()
38 {
39     this->write();
40 }
41

```

```

42 void Score::newGame()
43 {
44     Number n;
45     this->numbers.push_back(n);
46 }
47
48 pair<bool, string> Score::guess(int number)
49 {
50     Number &reNumber = this->numbers.back();
51
52     ostream s;
53     if (number == 8888){
54         if (this->lastNumber == -1){
55             s << " 您还没有猜数, 查看详细帮助属于作弊行为\n";
56             s << " 返回上一级\n";
57             return make_pair(false, s.str());
58         }
59         else
60         {
61             vector<int> v = reNumber.detail(this->lastNumber);
62
63             if (v.empty() == true)
64             {
65                 s << " 详细帮助: 您的数字所有数字的位置都是错误的\n";
66
67                 return make_pair(false, s.str());
68             }
69             s << " 详细帮助: 您的第\n";
70             size_t i;
71             for (i = 0; i < v.size(); i++){//要强制类型转换为类型int
72                 if (i != v.size() - 1)
73                     s << v[i] << ",";
74                 else
75                     s << v[i];
76             }
77             s << "位数字正确\n";
78             return make_pair(false, s.str());
79         }
80     }
81
82     if (number == 7777){
83         s << " 本游戏正确答案是\n";
84         s << reNumber.answer();
85         return make_pair(false, s.str());
86     }
87     this->lastNumber = number;
88     pair<int, int> temp = reNumber.guess(number);
89
90     if (temp.first == 4){
91         s << " 恭喜您竟然猜对了!\n";
92         Score::plus();
93         return make_pair(true, s.str());
94     }
95     else{
96         Score::minus();
97         s << " 数位匹配\n";
98         s << temp.first;
99         s << "个,";
100        s << "数匹配位不符";
101        s << temp.second;
102        s << "个\n";
103        return make_pair(false, s.str());
104    }
105 }
106
107
108 void Score::plus()
109 {
110     this->score += Score::PLUS;
111 }
112
113 void Score::minus()
114 {
115     this->score -= Score::MINUS;
116 }
117
118 const char* filename = "SAP.txt";
119
120
121 int Score::read()
122 {
123
124     ifstream fin;
125     fin.open("SAP.txt");
126     if(fin.good()){
127         fin >> this->score;
128         fin >> this->password;
129     }
130     else{

```

```

131         this->write();
132     }
133
134     return this->score;
135 }
136
137 void Score::write()
138 {
139     ofstream fout("SAP.txt");
140
141     if (fout.good()){
142         fout << this->score;
143         fout << this->password;
144     }
145 }
146
147 bool Score::checkPassword( string word)
148 {
149     if(word == this->password)
150         return true;
151     else
152         return false;
153 }

```

Listing 9: UI.cpp

```

1  /* UI.cpp
2  * 描述: 用户界面类的实现, 用于用户交互
3  * 作者: 邢志鹏
4  * 创建时间: 2015-1-12
5  * 修改时间: 2015-1-16
6  */
7
8  #include <iostream>
9  #include <cstdlib>
10 #include <algorithm>
11 #include <string>
12 using namespace std;
13
14 #include "UI.h"
15 #include "mylib.h" //提供密码输入转换成的函数*
16
17
18 void UI::Main()
19 {
20     int n = 1;
21     while (n)
22     {
23         n = UI::MainMenu();
24         if (n == 1)
25         {
26             UI::NewGame();
27         }
28         else if (n == 2)
29         {
30             UI::ShowScore();
31         }
32         else if (n == 3)
33         {
34             UI::ReadHelp();
35         } else
36         {
37             break;
38         }
39         cout << "
40         pause();
41     }
42 }
43 int geti()
44 {
45     cin.clear();
46     string str;
47     getline(cin, str);
48     int n = atoi(str.c_str());
49     return n;
50 } //读入数字采用字符串形式读入, 再调用库函数自动转化为整数否则在输入四位数字的时候会把回车读入。
51
52 int UI::MainMenu()
53 {
54     cls();
55     int selection;
56     cout << endl;
57     cout << endl;
58     cout << "
59     cout << "
60     cout << "
61     cout << "

```

猜数字游戏

```

===== << endl;
1) 新游戏      " << endl;
2) 看成绩      " << endl;

```

```

62         cout << "                                3) 游戏讲解 " << endl;
63         cout << "                                0) 退出 " << endl;
64         cout << "                                ===== ";
65         cout << endl;
66         cout << "                                ---> ";
67
68         selection = geti();
69         return selection;
70     }
71
72
73     void UI::NewGame()
74     {
75         Score& s = Score::getInstance();
76         s.newGame();
77         int judge = 0;
78         while (judge == 0){
79             cout << "\n 请输入四位不重复的正整数 " << endl;
80             int number;
81             cout << " ";
82             number = geti();
83             if (number <= 0)
84             {
85                 cout << " 结束本轮游戏 " << endl;
86                 return;
87             }
88             if (UI::GuessNumber(number) == true){
89                 judge = 1;
90                 cout << " 恭喜你猜对了 " << endl;
91             }
92         }
93     }
94
95     bool UI::GuessNumber(int number)
96     {
97         if (number == 8888){
98             UI::ViewDetail();
99             return false;
100         }
101         else if (number == 7777)
102         {
103             UI::ViewAnswer();
104             return false;
105         }
106
107         Score& s = Score::getInstance();
108         pair<bool, string> s1 = s.guess(number);
109         cout << s1.second;
110         UI::ShowScore();
111         return s1.first;
112     }
113
114     void UI::ViewDetail()
115     {
116         Score& s = Score::getInstance();
117         pair<bool, string> s0ther = s.guess(8888);
118         cout << s0ther.second;
119         cout << endl;
120     }
121
122     void UI::ViewAnswer()
123     {
124         Score& s = Score::getInstance();
125         cout << " 注: 您有三次输入密码的机会, 三次均不对则验证失败, 然后返回上一层 () " << endl;
126         for (int i = 1; i <= 3; i++){
127             if (UI::InputPassword() == true){
128                 cout << "\n 密码输入正确 \n";
129                 cout << s.guess(7777).second << endl;
130                 return;
131             }
132             else
133                 cout << "\n 密码输入错误 " << endl;
134         }
135         cout << " 验证失败, 返回上一层 " << endl;
136     }
137
138     bool UI::InputPassword()
139     {
140         Score& s = Score::getInstance();
141         char *words = getpass(" 请输入查看答案所需的密码: ");
142         string word(words);
143         return s.checkPassword(word);
144     }
145
146     void UI::ShowScore()
147     {
148         Score& s = Score::getInstance();
149         cout << " 您的得分是 ";
150         cout << s.getScore() << endl;

```



```

63 {
64     int x = 0, y = 0;
65     vector<int> s = itov(this->number);
66     vector<int> a = itov(number);
67     int u[10] = { 0 };
68     int v[10] = { 0 };
69     for (int i = 0; i < 4; i++) {
70         x += (a[i] == s[i]);
71         u[a[i]]++;
72         v[s[i]]++;
73     }
74     for (int i = 0; i < 10; i++) {
75         y += (u[i] && v[i]);
76     }
77     y = y - x;
78     this->count++;
79     return make_pair(x, y);
80 }
81
82 vector<int> Number::detail(int number)
83 {
84     vector<int> v;
85     int *s = this->numbers;
86     vector<int> a = itov(number);
87     for (int i = 0; i < 4; i++) {
88         if (a[i] == s[i]) {
89             v.push_back(i + 1);
90         }
91     }
92     this->count++;
93     return v;
94 }
95
96 int Number::answer()
97 {
98     this->count++;
99     return this->number;
100 }

```

Listing 11: Score_tjf.cpp

```

1  /* Score_tjf.cpp
2  * 描述：得分类的实现
3  * 作者：田劲锋
4  * 创建时间：2015-1-15
5  * 修改时间：2015-1-15
6  */
7
8  #include <iostream>
9  #include <fstream>
10 #include <sstream>
11 #include <string>
12 #include <vector>
13 #include <algorithm>
14 #include <cstdlib>
15 #include <ctime>
16 using namespace std;
17
18 #include "Score.h"
19
20 int Score::getScore() const
21 {
22     return this->score;
23 }
24
25 Score::Score()
26 {
27     srand((unsigned int) time(NULL));
28     this->score = 0;
29     this->password = "root";
30     this->lastNumber = -1;
31     this->read();
32 }
33
34 Score& Score::getInstance()
35 {
36     static Score instance;
37     return instance;
38 }
39
40 Score::~Score()
41 {
42     this->write();
43 }
44
45 void Score::newGame()
46 {

```



```

47     Number n;
48     this->numbers.push_back(n);
49 }
50
51 pair<bool, string> Score::guess(int number)
52 {
53     Number &n = this->numbers.back();
54     if (number == 8888) {
55         if (this->lastNumber == -1) {
56             return make_pair(false, "还没有猜过任何数");
57         }
58         vector<int> a = n.detail(this->lastNumber);
59         ostream s;
60         s << "第 ";
61         for (size_t i = 0; i < a.size() - 1; i++) {
62             s << (i + 1) << ", ";
63         }
64         s << a.back() << " 位数字正确";
65         return make_pair(false, s.str());
66     } else if (number == 7777) {
67         int a = n.answer();
68         ostream s;
69         s << "正确答案是 " << a;
70         return make_pair(false, s.str());
71     } else {
72         pair<int, int> a = n.guess(this->lastNumber = number);
73         int x = a.first, y = a.second;
74         ostream s;
75         if (x == 4 && y == 0) {
76             s << "猜中了, 答案就是 " << number;
77             plus();
78             return make_pair(true, s.str());
79         } else {
80             s << "数位匹配 " << x << " 个, 数匹配位不符 " << y << " 个";
81             minus();
82             return make_pair(false, s.str());
83         }
84     }
85 }
86
87 void Score::plus()
88 {
89     this->score += Score::PLUS;
90 }
91
92 void Score::minus()
93 {
94     this->score -= Score::MINUS;
95 }
96
97 const char* score_filename = "score.dat";
98
99 int Score::read()
100 {
101     ifstream fin(score_filename);
102     if (fin.good()) {
103         fin >> this->password;
104         fin >> this->score;
105     } else {
106         this->write();
107     }
108     return this->score;
109 }
110
111 void Score::write()
112 {
113     ofstream fout(score_filename);
114     if (fout.good()) {
115         fout << this->password << endl;
116         fout << this->score << endl;
117     }
118 }
119
120 bool Score::checkPassword(string password)
121 {
122     return password == this->password;
123 }

```

Listing 12: UI_tjtf.cpp

```

1  /* UI_tjtf.cpp
2  * 描述: 用户界面类的实现
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 2015-1-15
5  * 修改时间: 2015-1-15
6  */
7

```

```

8  #include <iostream>
9  #include <cstdlib>
10 #include <string>
11 #include <algorithm>
12 using namespace std;
13
14 #include "UI.h"
15 #include "mylib.h"
16
17 void UI::Main()
18 {
19     int n = 1;
20     while (n) {
21         n = UI::MainMenu();
22         if (n == 1) {
23             UI::NewGame();
24         } else if (n == 2) {
25             UI::ShowScore();
26         } else if (n == 3) {
27             UI::ReadHelp();
28         } else {
29             break;
30         }
31         pause();
32     }
33 }
34
35 int geti()
36 {
37     cin.clear();
38     string str;
39     getline(cin, str);
40     int n = atoi(str.c_str());
41     return n;
42 }
43
44 int UI::MainMenu()
45 {
46     cls();
47
48     cout << endl;
49     cout << " 猜数字游戏 " << endl;
50     cout << "-----" << endl;
51     cout << "1) 新游戏 " << endl;
52     cout << "2) 查成绩 " << endl;
53     cout << "3) 看帮助 " << endl;
54     cout << "0) 退出 " << endl;
55     cout << endl;
56     cout << "----> ";
57
58     int n = geti();
59     return n;
60 }
61
62 void UI::ReadHelp()
63 {
64     cout << endl
65         << " 猜数字游戏帮助 " << endl
66         << "-----" << endl
67         << "1. 游戏目的是猜一个四位数, 且这个四位数每位都不相同" << endl
68         << "2. 每次猜数都会有提示" << endl
69         << " 分别表示数字、位置都匹配的个数, 数字匹配但位置不匹配的个数 " << endl
70         << "3. 猜对了加 20 分, 猜错了减 40 分" << endl
71         << "4. 猜 8888 可以得到详细的提示" << endl
72         << "5. 猜 7777 可以直接看答案, 但需要密码" << endl
73         << "6. 猜 0 或负数会退出该轮游戏, 但仍会计分哦" << endl
74         << endl
75         << "**** 享受你的游戏! ****" << endl;
76 }
77
78 void UI::NewGame()
79 {
80     Score& s = Score::getInstance();
81     s.newGame();
82     bool flag = false;
83     while (!flag) {
84         cout << "请猜一个四位数: " << endl;
85         cout << "==" << endl;
86         int n = geti();
87         if (n <= 0) {
88             cout << "结束本轮游戏!" << endl;
89             return;
90         }
91         flag = UI::GuessNumber(n);
92     }
93     cout << "恭喜你猜对了!" << endl;
94 }
95
96 bool UI::GuessNumber(int n)

```

```

97 {
98     if (n == 8888) {
99         UI::ViewDetail();
100         return false;
101     } else if (n == 7777) {
102         UI::ViewAnswer();
103         return false;
104     }
105     cout << "你猜的是: " << n << endl;
106     Score& s = Score::getInstance();
107     pair<bool, string> a = s.guess(n);
108     cout << a.second << endl;
109     UI::ShowScore();
110     return a.first;
111 }
112
113 void UI::ViewDetail()
114 {
115     Score& s = Score::getInstance();
116     cout << s.guess(8888).second << endl;
117 }
118
119 void UI::ViewAnswer()
120 {
121     for (int i = 0; i < 3; i++) {
122         if (UI::InputPassword()) {
123             Score& s = Score::getInstance();
124             cout << s.guess(7777).second << endl;
125             return;
126         } else {
127             cout << "密码错误! " << endl;
128         }
129     }
130 }
131
132 bool UI::InputPassword()
133 {
134     Score& s = Score::getInstance();
135     string t("请输入密码: ");
136     string password(getpass((char *) t.c_str()));
137     cout << endl;
138     return s.checkPassword(password);
139 }
140
141 void UI::ShowScore()
142 {
143     Score& s = Score::getInstance();
144     cout << "当前得分: " << s.getScore() << endl;
145 }

```

3.6 辅助文件

这个是用 C 语言一些跨平台控制台控制的代码，提供在这里供调用。

Listing 13: mylib.h

```

1  /* mylib.h
2  * 描述: 提供一些跨平台的控制台控制函数
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 2015-1-12
5  * 修改时间: 2015-1-14
6  */
7  #pragma once
8
9  char *getpass(char *prompt);
10 // 输入密码
11
12 void cls();
13 // 清屏
14
15 void pause();
16 // 暂停

```

Listing 14: mylib.cpp

```

1  /* mylib.cpp
2  * 描述: 提供密码的输入功能
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 2015-1-12

```

```

5  * 修改时间: 2015-1-15
6  */
7
8  #include <stdio.h>
9  #include <stdlib.h>
10 #include <string.h>
11
12 #include "mylib.h"
13
14 #ifdef WIN32
15 #include <conio.h>
16 #else
17 #include <termios.h>
18 #endif
19
20 #define PWD_MAX 256
21
22 char *getpass(char *prompt)
23 {
24     static char passwd[PWD_MAX] = "";
25     printf("%s", prompt);
26     #ifdef WIN32
27         int i = 0;
28         char c;
29         while ((c = _getch()) != '\n' && c != '\r' && i < PWD_MAX) {
30             if (c == '\b' && i > 0) {
31                 passwd[i--] = '\0';
32                 printf("\b \b");
33             } else {
34                 passwd[i++] = c;
35                 printf("*");
36             }
37         }
38         passwd[i] = '\0';
39     #else
40         struct termios oldflags, newflags;
41         tcgetattr(fileno(stdin), &oldflags);
42         newflags = oldflags;
43         newflags.c_lflag &= ~ECHO;
44         newflags.c_lflag |= ECHONL;
45         if (tcsetattr(fileno(stdin), TCSANOW, &newflags) != 0) {
46             perror("tcsetattr");
47             return NULL;
48         }
49         fgets(passwd, PWD_MAX, stdin);
50         if (tcsetattr(fileno(stdin), TCSANOW, &oldflags) != 0) {
51             perror("tcsetattr");
52             return NULL;
53         }
54     #endif
55     size_t l = strlen(passwd) - 1;
56     while (passwd[l] == '\r' || passwd[l] == '\n') {
57         passwd[l--] = '\0';
58     }
59     return passwd;
60 }
61
62 void cls()
63 {
64     #ifdef WIN32
65         system("cls");
66     #else
67         system("clear");
68     #endif
69 }
70
71 void pause()
72 {
73     #ifdef WIN32
74         system("pause");
75     #else
76         system("read -p 请按任意键继续\`. . .\`");
77     #endif
78 }

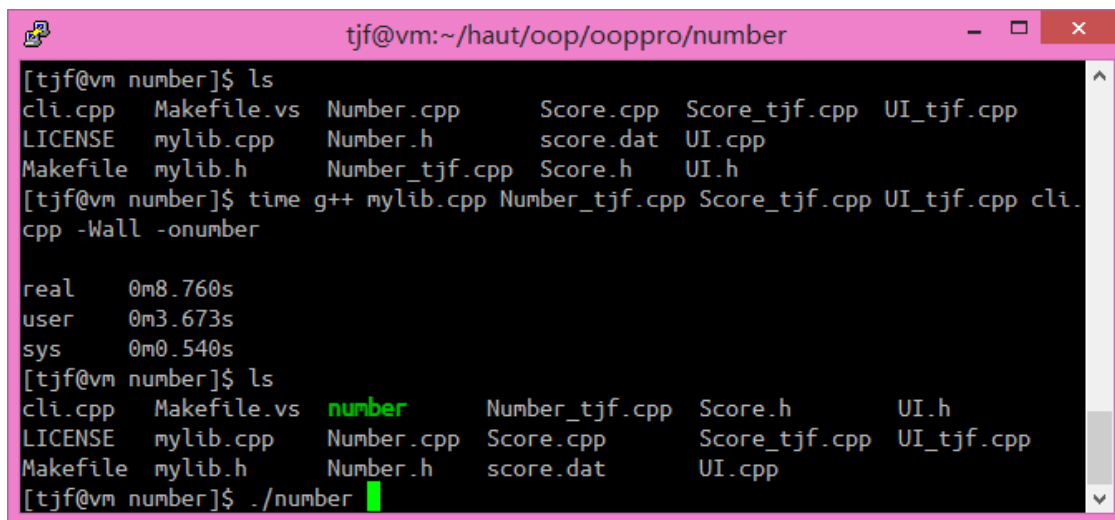
```

4 运行结果与分析

4.1 Linux 下的运行情况

编写命令行的程序，能够跨平台运行时非常有必要的。抛去平台特性，单纯使用 C++ 标准库来实现所有的功能，也是对编程能力的考验。

这个程序由田劲锋编写，在 Linux 上编译运行。这里是在 Windows 上使用 putty 通过 SSH 连接到虚拟机中的 Arch Linux 服务器，所以截图还是在 Windows 下进行的，通过标题栏和字体可以分辨出来这并不是 Windows 的命令提示符。



```
tjf@vm:~/haut/oop/oopro/number
[tjf@vm number]$ ls
cli.cpp  Makefile.vs  Number.cpp  Score.cpp  Score_tjf.cpp  UI_tjf.cpp
LICENSE  mylib.cpp    Number.h    score.dat  UI.cpp
Makefile mylib.h      Number_tjf.cpp  Score.h    UI.h
[tjf@vm number]$ time g++ mylib.cpp Number_tjf.cpp Score_tjf.cpp UI_tjf.cpp cli.
cpp -Wall -onumber

real    0m8.760s
user    0m3.673s
sys     0m0.540s
[tjf@vm number]$ ls
cli.cpp  Makefile.vs  number  Number_tjf.cpp  Score.h    UI.h
LICENSE  mylib.cpp    Number.cpp  Score.cpp      Score_tjf.cpp  UI_tjf.cpp
Makefile mylib.h      Number.h    score.dat      UI.cpp
[tjf@vm number]$ ./number
```

图 8: 在 Linux 下的编译过程

如图 8，使用 g++ 编译（当然也可以用 make 来调用）。可以看到 C++ 的编译是比较慢的，这里花了有 8 秒多才把这 500 多行程序编译完。平常编译安装软件的时候也比较害怕遇到 C++ 的，因为总是 make 之后就是一个下午的等待了。而 C 的编译比这要快得多。这也是 C++ 语言固有的缺陷。

如图 9，我执行了一个猜数流程。可以看到程序根据不同的输入做出了合适的回应，当输入 7777 时要求输入密码并给出了答案；输入 8888 则会在有过往输入的情况下显示详细提示；对于正常的输入会显示正常的提示信息 (x, y) 数对；猜对了后会暂停并等待按下任意键。

这里可以注意到输入密码时并没有回显，这和往常在 Windows 下输入后回显星号 “*” 不一样。在 Linux 的惯例是不回显密码的，为了适应这一不同，我在 mylib 中提供的函数也根据预编译参数编译了针对不同操作系统的代码。

```
tjf@vm:~/haut/oop/oopro/number

猜数字游戏
-----
1) 新游戏
2) 查成绩
3) 看帮助
0) 退出

---> 1
请猜一个四位数:
==> 8888
还没有猜过任何数
请猜一个四位数:
==> 7777
请输入密码:

正确答案是 3851
请猜一个四位数:
==> 5102
你猜的是: 5102
数位匹配 0 个, 数匹配位不符 2 个
当前得分: -40
请猜一个四位数:
==> 3890
你猜的是: 3890
数位匹配 2 个, 数匹配位不符 0 个
当前得分: -80
请猜一个四位数:
==> 8888
第 1,2 位数字正确
请猜一个四位数:
==> 3851
你猜的是: 3851
猜中了, 答案就是 3851
当前得分: -60
恭喜你猜对了!
请按任意键继续. - .█
```

图 9: 在 Linux 下执行一个猜数流程

4.2 Windows 下的运行情况

这个程序是由邢志鹏编写，在 Windows 上使用 Visual Studio 2013 编译生成可执行文件，由王增辉进行测试并截图的。

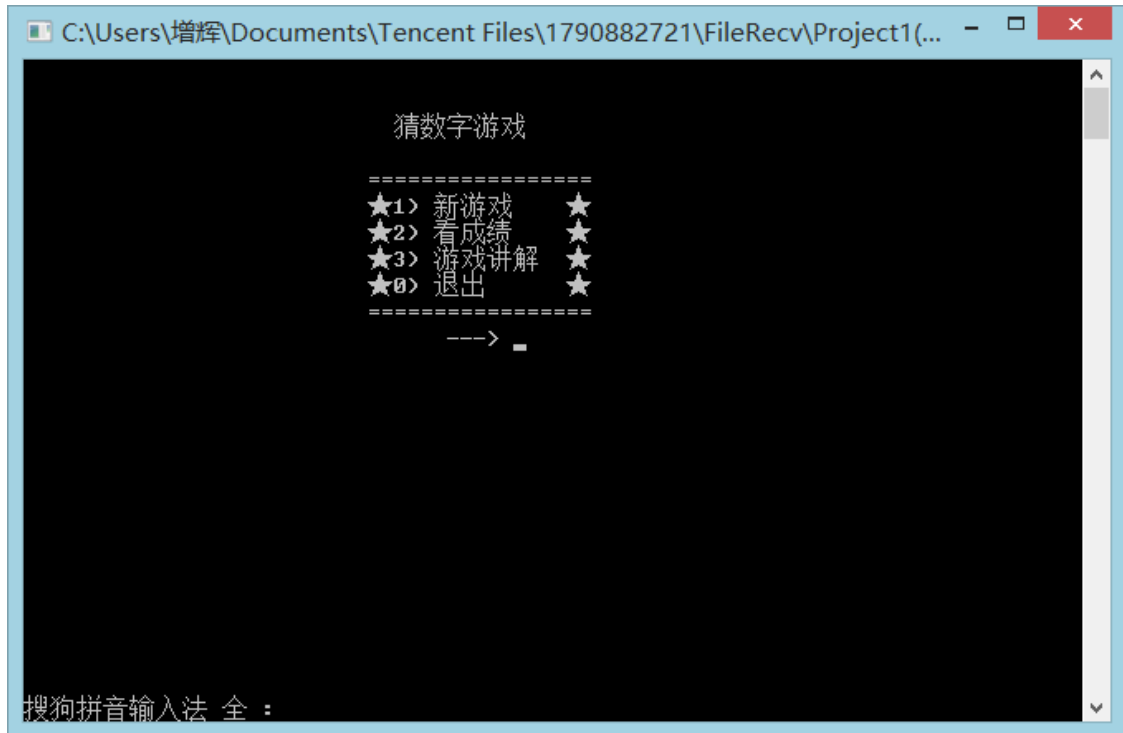


图 10: 运行程序后，出现此界面。输入1，进入游戏。输入2，查看游戏成绩。输入3，可查看详细的游戏讲解。输入0，则会退出游戏。

如图 10，运行程序后，出现此界面。输入1，进入游戏。输入2，查看游戏成绩。输入3，可查看详细的游戏讲解。输入0，则会退出游戏。

如图 11，按要求输入1后，开始游戏，输入四个不重复的正整数后，显示数位匹配及数位不匹配的个数，以及所得分数。如果猜数不正确，则继续游戏。

如图 12，再次输入，没有猜对数字，提示继续游戏。

如图 13，输入数字，没有猜对数字，提示继续游戏。

如图 14，输入8888，得到更详细的帮助信息。系统会提示第几位数字正确。

如图 15，输入7777，获得系统所给出的正确数字，但要求输入密码，密码正确后方可得到正确数字，并且只有三次输入密码的机会。

如图 16，输入正确的密码后，得到游戏的正确答案。

如图 17，三次密码输入错误后，提示验证失败，返回上一级，继续进行游戏。

如图 18，输入正确的答案后，系统提示猜对。并给出所得分数。

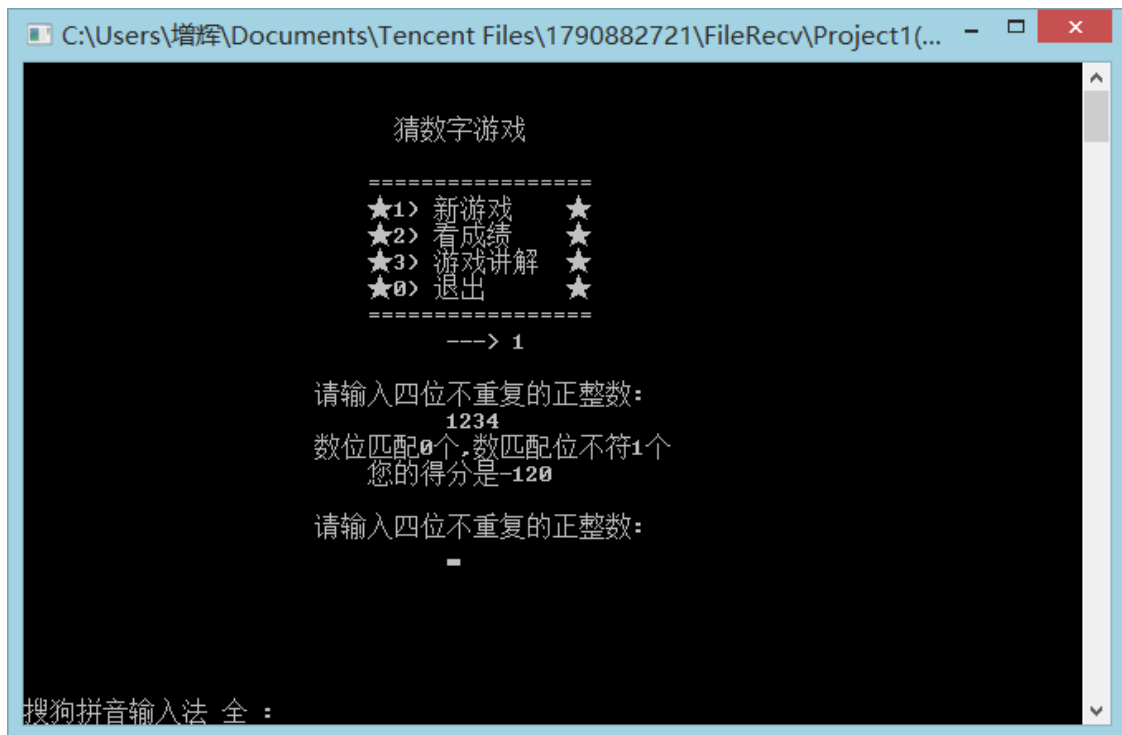


图 11: 按要求输入1后，开始游戏，输入四个不重复的正整数后，显示数位匹配及数位不匹配的个数，以及所得分数。如果猜数不正确，则继续游戏。

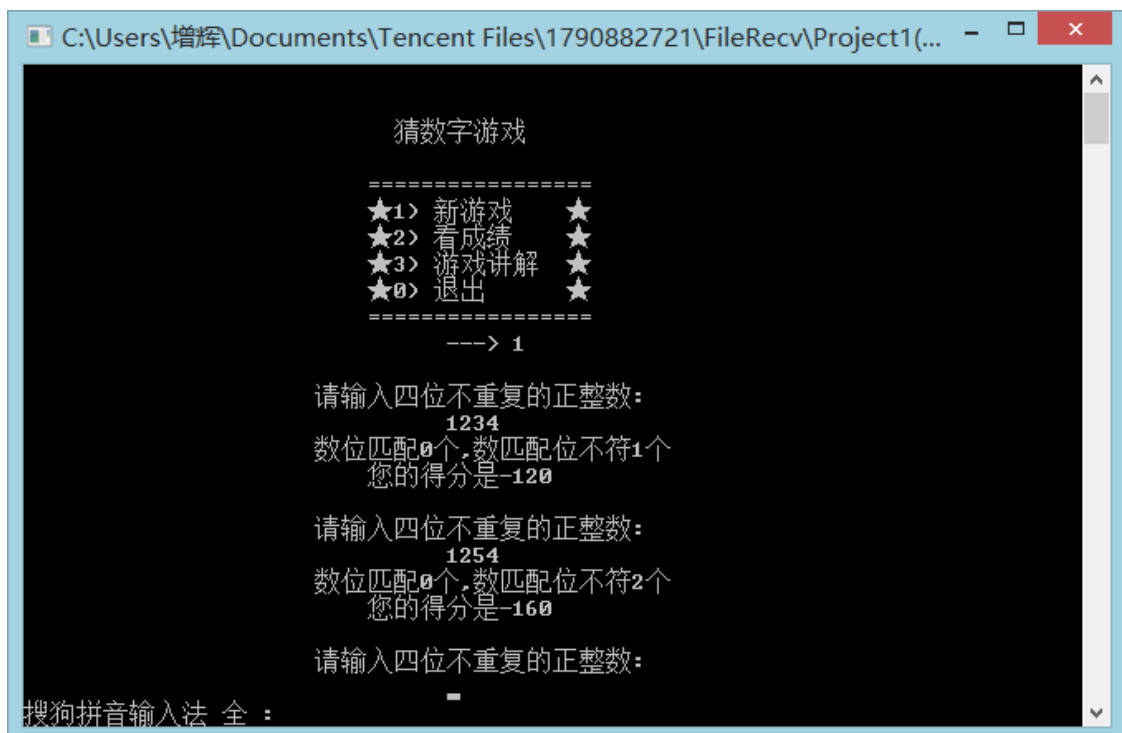


图 12: 再次输入，没有猜对数字，提示继续游戏。



图 13: 输入数字，没有猜对数字，提示继续游戏。

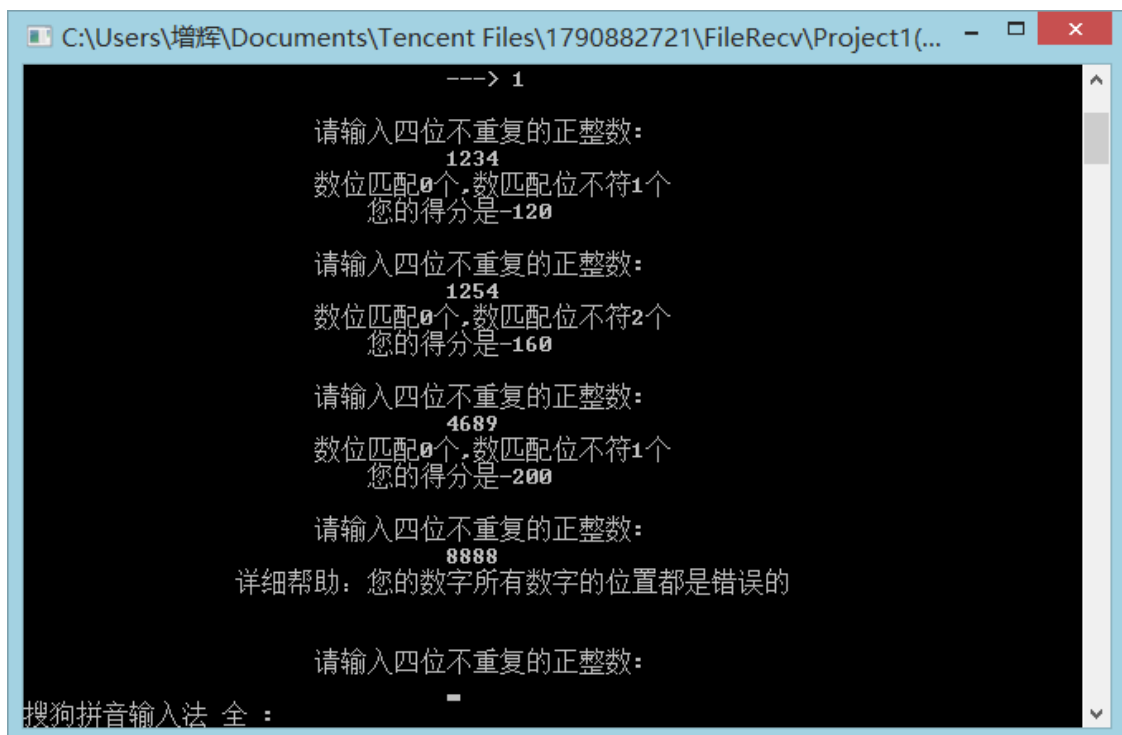


图 14: 输入8888，得到更详细的帮助信息。系统会提示第几位数字正确。

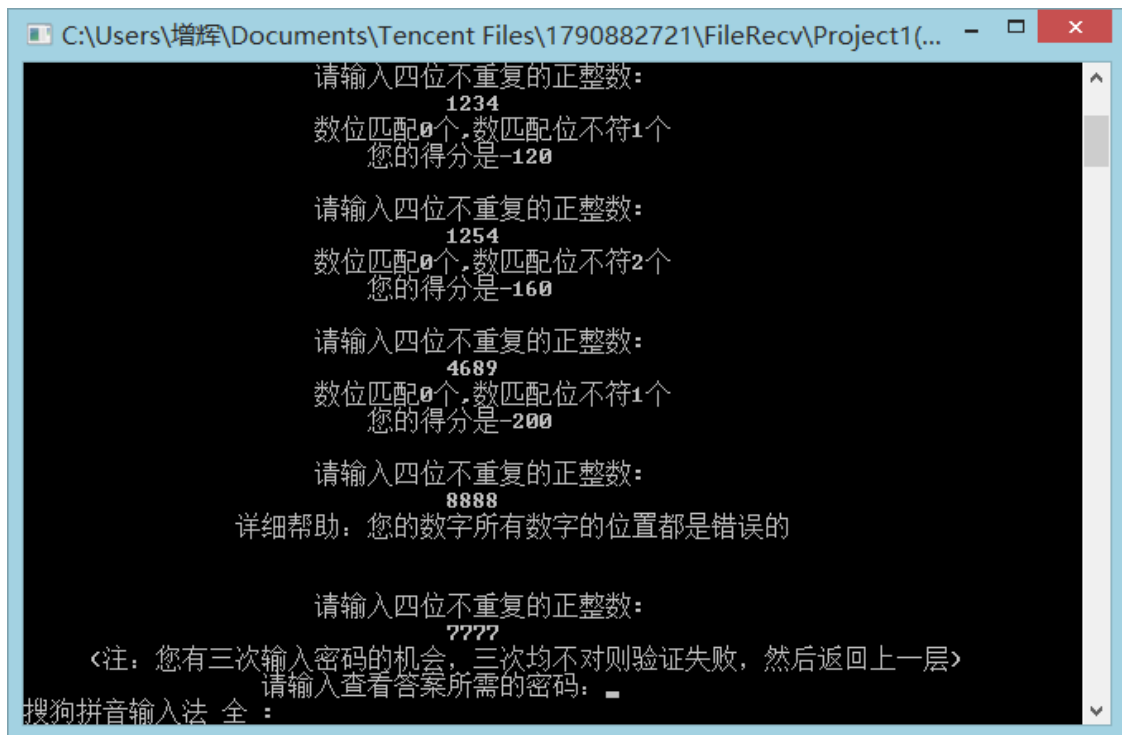


图 15: 获得系统所给出的正确数字，但要求输入密码，密码正确后方可得到正确数字，并且只有三次输入密码的机会。



图 16: 输入正确的密码后，得到游戏的正确答案。



图 17: 三次密码输入错误后，提示验证失败，返回上一级，继续进行游戏。

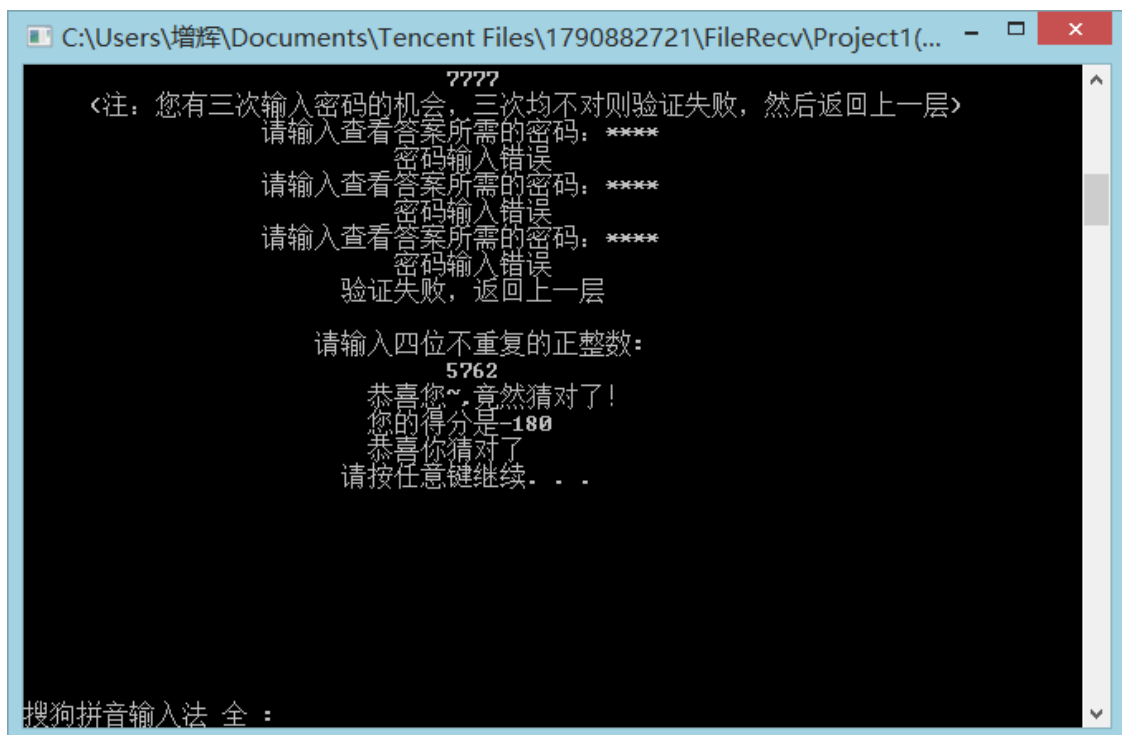


图 18: 输入正确的答案后，系统提示猜对。并给出所得分数。

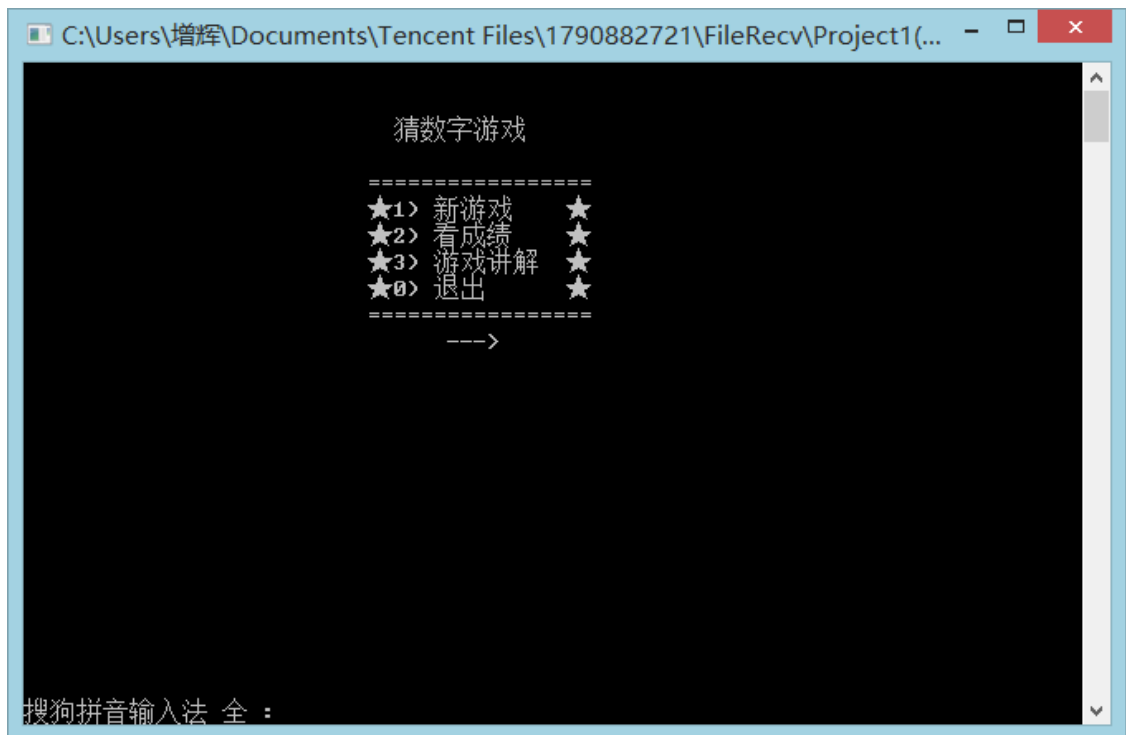


图 19: 猜对数字后，按任意键，出现此界面。输入1，进入游戏。输入2，查看游戏成绩。输入3，可查看详细的游戏讲解。输入0，则会退出游戏。

如图 19，猜对数字后，按任意键，出现此界面。输入1，进入游戏。输入2，查看游戏成绩。输入3，可查看详细的游戏讲解。输入0，则会退出游戏。

如图 20，猜对数字后，按任意键，出现开始界面。输入2，可查看上轮游戏成绩。

如图 21，输入3，得到详细的游戏讲解。

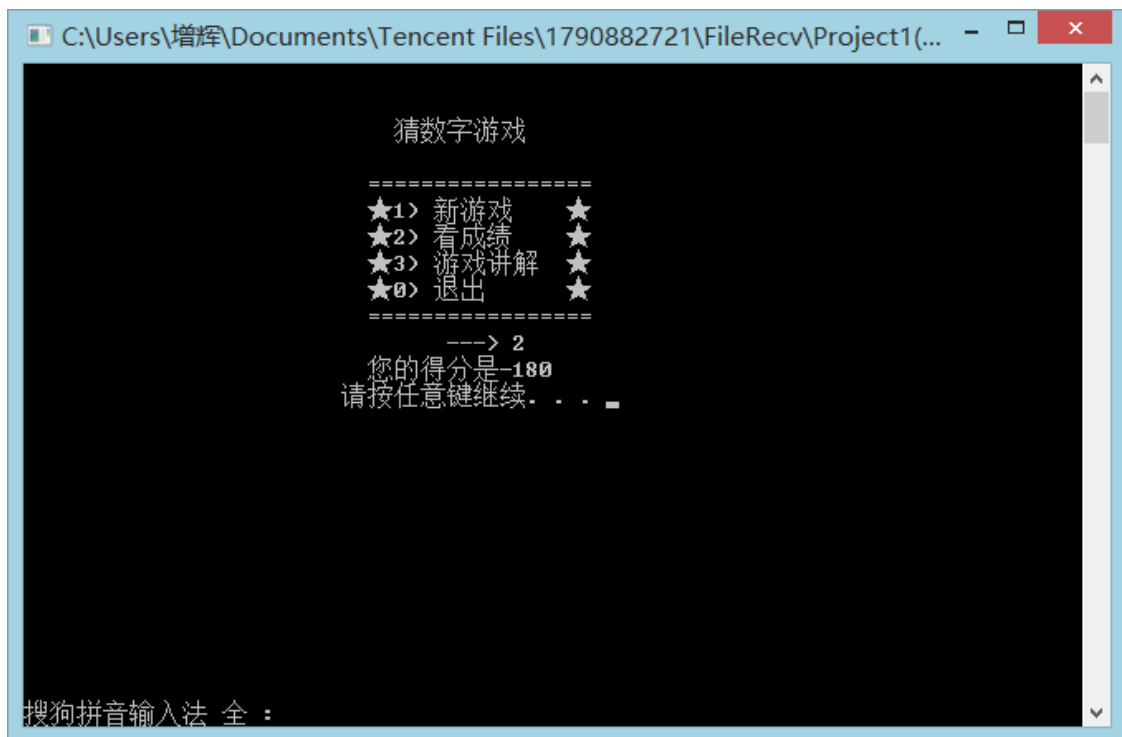


图 20: 猜对数字后，按任意键，出现开始界面。输入2，可查看上轮游戏成绩。

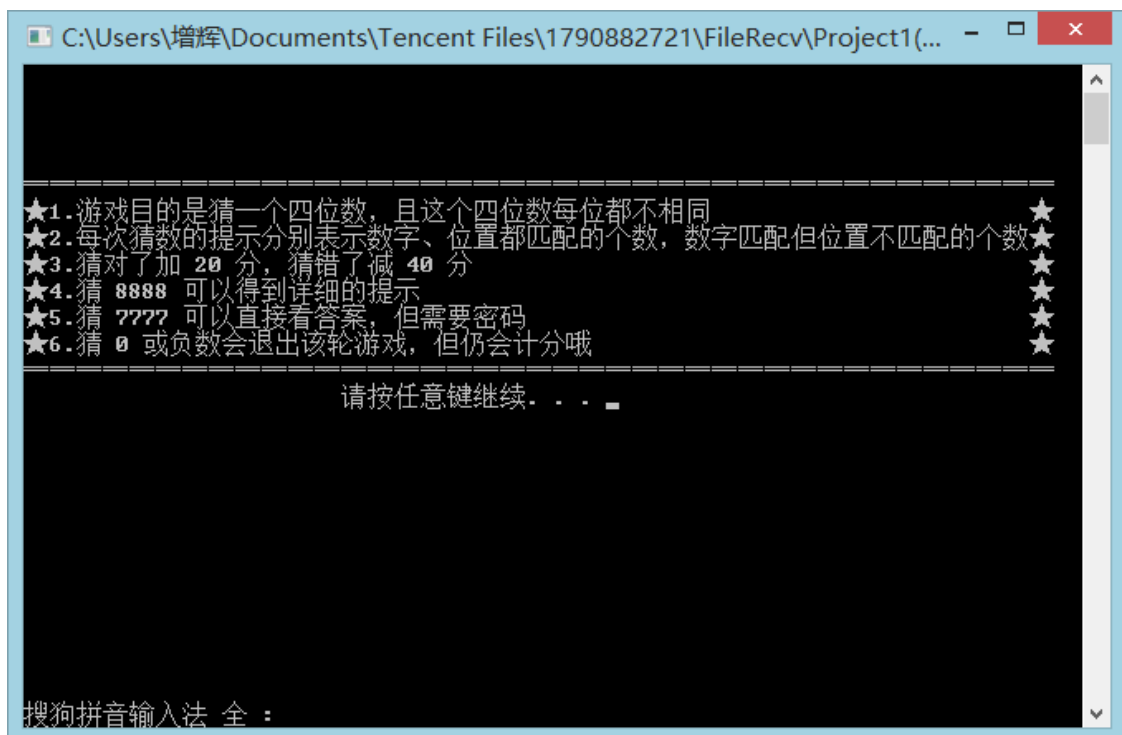


图 21: 输入3，得到详细的游戏讲解。

5 总结

5.1 邢志鹏的总结

从选题目，确定题目难度1.2，又换题目，最终做这道1.1难度的题目，一直到昨天的运行成功，今天的调试完成。这次课程设计终于是告了一段落了。这4天，因为下周一的考试和这周五的考核，自己每天6点50就起床，7点10分到自习室一直学到临近中午，12点半准时把电脑搬到田劲锋宿舍，修修改改，查找翻阅，饭也顾不上吃的一直敲到晚上11点，虽然在大神或者老师看来仅仅几百行的代码而已，但是这些却可能是我大二上学期最有意义的4天了。

首先，万分感谢田劲锋同学愿意和我一起合作做这个题目，我知道自己编写代码的水平不算是大神，课题出来以后我就找到田劲锋，让他写接口，而我当“码农”，负责实现，算是对自己的一种磨练吧。和他合作了以后才知道水平的差距有多大，他所定义的函数，返回类型，文件的操作，`vector`数组的使用，都是我们没有学过的，简直有种“代码代沟”一样，大神也只是简单告诉我他的意思，具体实现要我自己网上或者搜索，这样子过了30个小时，从一开始的茫然，不知道这些是函数是什么，然后搜索用法，问大神诸如此类操作怎么实现等等，大神和度娘不厌其烦的给了我很多帮助。我难以想象如果没有大神，那么编译环境的兼容，`vs2013`的编译器，`sublime`这样精美的代码编辑器，添加环境变量等等这些我什么时候才会考虑到，什么时候才会去使用它，写到这里真是不得不再次感谢劲锋兄，简直让我有了一种豁然开朗的感觉。

最后一天的代码调试真是让我绞尽脑汁的苦差事，遇到一个bug可能几个小时都找不到哪里出了错误，或者就是有的代码你明明知道是这里错了，但是就是不知道解决方案，就像大神说的那句话，代码一天可能就写完了，但是你调试可能都要调两天。果然还是这样，出来混，总是要还的。终于明白了数据结构和算法这种科目的重要性但也只好临阵磨枪来弥补。

这次实验让我收获颇丰，我不仅感谢自己对自己真诚和认真，更感谢田劲锋同学耐心的解答。努力就会有收获，期待下学期的课程设计我能做的更好，

最后，感谢这次帮我的所有人，包括测试的王增辉同学和愿意换位子的飞飞同学。

5.2 王增辉的总结

经过一个学期对“面向对象课程设计（C++）”这门课的学习，我体会颇多，学到了很多东西。

我加强了对C++程序设计这门课程的认识，并且复习了自己上学期学习到的知识。这些都使我对计算机语言的学习有了更深入的认识。

总之，通过这门上机课，我收获颇丰，相信会为自己以后的学习和工作带来很大的好处。

写一个程序之前，要有明确的目标和整体的设计思想。

另外某些具体的细节内容也是相当的重要。

这些宝贵的编程思想和从中摸索到的经验都是在编程的过程中获得的宝贵财富。这些经验对我以后的编程会有很大的帮助的，我要好好利用。

这次课程设计觉得对自己是一个挑战 and 锻炼。我很欣慰自己能在程序中加入自己的想法和有关程序内容。但是我不是很满意。

另外由于时间的紧迫和对知识的了解不够广泛，造成了程序中还存在许多不足，功能上还不够完善。

以后我会继续努力，在以后的学习中更加努力锻炼自己，提高自己，让自己写出更好更完善的程序，为以后的编程打好基础。

5.3 田劲锋的总结

想了想，我觉得我的总结还是放到最后比较合适。

分组在有了题目的时候，就可以决定了，和邢志鹏的合作也是比较合适的选择。我就考虑我来写设计文档和头文件，然后把具体实现交给邢志鹏。一方面也是体现团队合作的精神，一方面也是自己懒不想写太多代码。这个课程设计的题目，实际上在我看来难度都不算很大，所以一开始我就选了难度系数为 1.2 的股票交易系统。周日我开始着手写头文件，但是写完以后发现光头文件就达到了 400 行之多，想到去年的 C 语言课程设计我一个人写了 3000 行，这次岂不是要写 4000 行？一个人写确实可以写完，不过如果真的是团队合作的话，必然要照顾到组员的程度，减少工作量。所以讨论了一下，换成了难度系数稍低为 1.1 的猜数字游戏，这次的头文件写了不到 100 行，考虑到具体实现，应该不会超过 500 行，是可以完成的任务。至于这个股票交易系统的头文件，我放在了附录 A 中，可以参考。

实际上由于种种原因呢，这个学期的 C++ 课基本没去几节。虽然在第一节实验课上跟老师说明了情况，不过还是被忘了这个事……而且我觉得这么长的总结也会“太长不看”了，所以就当自己的一个阶段性总结写点吧。

本来我可以说是“精通”C，但是并不能说熟悉 C++。所以要做课程设计之前，我把 C++ 相关的书籍都找了一遍，因为图书馆没有 [1] 和 [2]，也没有原著的 [3]，所以找到了两本大部头 [4] 和 [5]，花了两天把 [4] 看完了一半，算是掌握了 C++ 的基本内容。所谓 C++ 的基本内容是什么呢，除了 C 语言的那些东西，还有引用、const、static、类、模板、字符串、容器和迭代器、异常这些东西。顺便学习了一些 C++ 11 的特性，虽然并没有在程序中用到。关于 C++ 的一些高级特性，如 STL 的扩展、new/delete 的重载、模板和泛型、多线程这些内容我还没有涉及到。至于设计模式，这个程序里只用到了一个简单的“单例模式”，也不能说是掌握了设计模式。至于面向对象的思想和编程方法，早在去年的 C 语言程序实践中就已经用 C 语言写出了面向对象的程序，所以转到 C++ 上也只是关键词的不同而已。

实际上这次的课程设计过程比较类似于“极限编程”的方法，当然强度并没有那么高。头文件设计好之后，就是撰写设计文档。文档还是一如既往地用 \LaTeX 排版完成， \LaTeX 的好处主要在于可以比较方便地控制交叉引用、参考文献，绘图和排版也比较精确。经久不衰的软件总是值得信任的，比如我主要参考 [6] 这本 2001 年的书来查阅命令，虽然十几年过去了，书中的叙述还是依然可用。文档和 UML 类图的绘制主要参考的是 [7]，虽然还没看完全书。基本上通过各种参考和查阅，完成了前期的准备工作。本来我还想编写一些单元测试，但是苦于找不到合适的单元测试库，CppUnit 还不是很熟悉，就放弃了这个想法。

同时邢志鹏的实现工作也在周一开始了，写完所以功能应该是用了两天来着，然后调试又调了两天。这其实也是个锻炼的过程，通过这个过程想来邢志鹏也是学到了不少东西了吧。编程还是主要靠自学，课上讲的东西，真的是不够。

围观了几天的编程，周四我忍不住自己上手花了两个小时写了一个完整的实现——速度快的原因其实是因为写了大量描述文档，以至于对这个程序太熟悉了。其实这个实现后来也被拿去做参考了，其实是有点担心不能按时完成课程设计的。

面向对象的编程方法是接在面向过程之后的，实际上面向对象之后还有个所谓面向数据的编程方法。但是呢，方法并不是唯一的，只要能解决问题，什么办法都是好的。好吧，还是扯淡得有点远了。总之课程设计就这么完成了。不管是什么过程，学到东西就是好的。

A 股票交易系统

这个附录是股票交易系统的设计文档。当初最开始的选题是难度系数为 1.2 的股票交易系统，着手设计了类和头文件之后，发现代码量有点大，不是同组成员可以一周之内可以完成的，于是抛弃了这个项目，改换了代码量较小的猜数字游戏。为了使劳动成果不至于白白浪费，就在这里把设计好的文档和代码一并放在课程设计的附录之中，以供参考。

A.1 设计类图

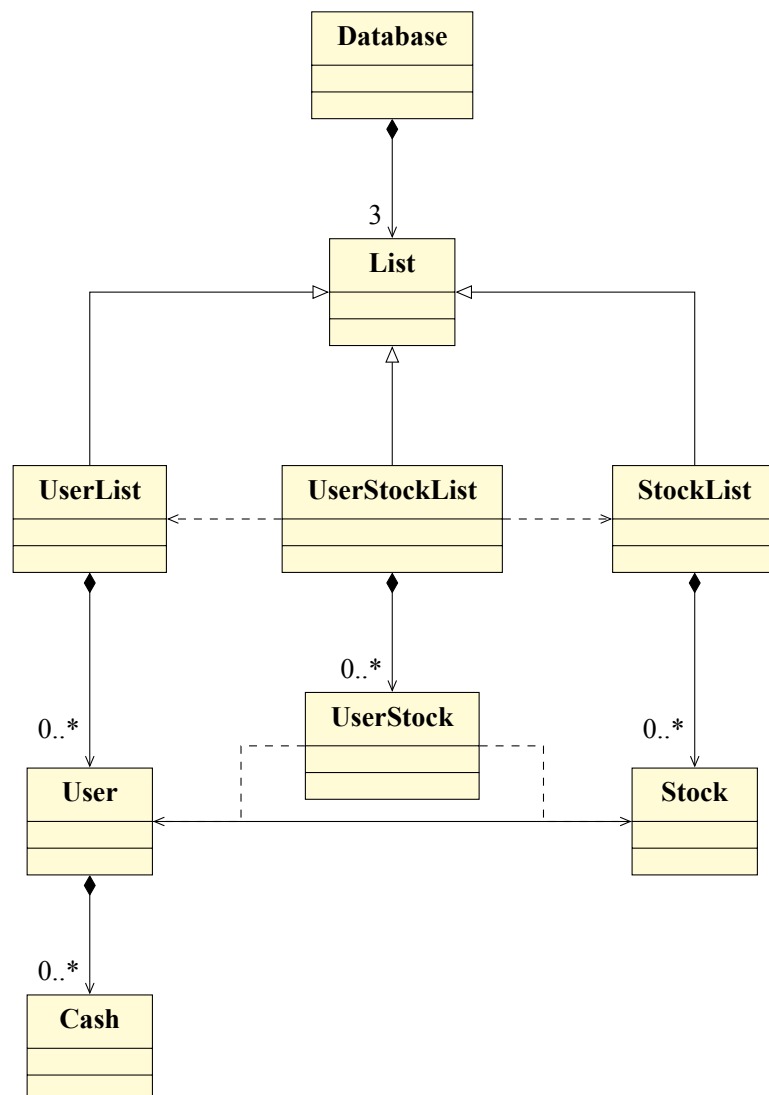


图 22: 股票交易系统各个类之间的关系

A.2 题目内容

(1) 修改数据结构，增加现金成员，每只股票增加牌价；每个用户的数据库中同样也增加现金数目的成员。

(2) 增加股票交易系统的接口程序，新增如下设计：

AddNewStock() 增加新股票

DeleteOldStock() 删除旧股票

HangUpStock() 挂起股票，停止交易

ModifyStock() 修改股票的名称、代码

以上修改均须输入密码，密码吻合后才能进入数据库进行修改，结果均存入 Stock_File.dat 中。

(3) 将股票数据的处理由数组改为链表，可以处理多只股票的交易，链表以交易代码的序号进行排序，也可根据需要对股票的牌价进行排序。(1.2)

A.3 头文件

```
1  /* Database.h
2  * 描述：数据库类，用于读取存储数据表
3  * 作者：田劲锋
4  * 创建时间：年月日20151111
5  * 修改时间：年月日20151111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <iostream>
10 #include <vector>
11 #include <string>
12 using namespace std;
13
14 #include "List.h"
15
16 class Database
17 {
18 public:
19     Database(string filename);
20     virtual ~Database();
21
22     void open();
23     void write();
24     void close();
25
26     List& getTable(string tablename) const;
27     List& getTable(int index) const;
28
29 protected:
30     string filename;
31     istream file;
32     vector<List&> db;
33 };
```

```
1  /* List.h
2  * 描述：数据表类，用于描述数据库表
3  * 作者：田劲锋
4  * 创建时间：年月日20151111
5  * 修改时间：年月日20151111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <iostream>
10 #include <vector>
11 #include <string>
12 using namespace std;
13
```

```

14 class List
15 {
16 public:
17     List(string tablename);
18     virtual ~List();
19
20     void setTablenNme(string);
21     string getTableName() const;
22
23     int newId();
24
25     virtual int getTotal();
26
27 protected:
28     int max_id; // 标识表中最大的 ID
29     string tablename; // 表名
30     int total; // 表中元素数量
31 };

```

```

1  /* UserList.h
2  * 描述: 用户表类
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 年月日2015111
5  * 修改时间: 年月日2015111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <iostream>
10 #include <vector>
11 #include <string>
12 using namespace std;
13
14 #include "List.h"
15 #include "User.h"
16
17 class UserList : public List
18 {
19 public:
20     UserList(string tablename);
21     virtual ~UserList();
22
23     int getTotal();
24
25     User& getUser(int index) const;
26
27     User& findUser(string keyword, int startIndex = 0) const;
28     int findUserIndex(string keyword, int startIndex = 0) const;
29
30     int insert(const User&);
31     void remove(int index);
32     void remove(int startIndex, int number);
33
34     void sort(bool asc = true);
35
36 protected:
37     vector<User&> users;
38 };

```

```

1  /* StockList.h
2  * 描述: 股票表类
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 年月日2015111
5  * 修改时间: 年月日2015111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <iostream>
10 #include <vector>
11 #include <string>
12 using namespace std;
13
14 #include "List.h"
15 #include "Stock.h"
16
17 class StockList : public List
18 {
19 public:
20     StockList(string tablename);
21     virtual ~StockList();
22
23     int getTotal();
24
25     Stock& getStock(int index) const;
26
27     Stock& findStock(string keyword, int startIndex = 0) const;
28     int findStockIndex(string keyword, int startIndex = 0) const;

```

```

29
30     int insert(const Stock&);
31     void remove(int index);
32     void remove(int startIndex, int number);
33
34     void sort(bool asc = true);
35     void sortByCode(bool asc = true);
36     void sortByPrice(bool asc = true);
37     void sortByTotal(bool asc = true);
38
39 protected:
40     vector<Stock&> Stocks;
41 };

```

```

1  /* UserStockList.h
2  * 描述: 用户股票表类
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 年月日2015111
5  * 修改时间: 年月日2015111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <iostream>
10 #include <vector>
11 #include <string>
12 using namespace std;
13
14 #include "List.h"
15 #include "UserStock.h"
16
17 class UserStockList : public List
18 {
19 public:
20     UserStockList(string tablename);
21     virtual ~UserStockList();
22
23     int getTotal();
24
25     UserStock& getUserStock(int index) const;
26
27     UserStock& findUserStock(string keyword, int startIndex = 0) const;
28     int findUserStockIndex(string keyword, int startIndex = 0) const;
29
30     int insert(const UserStock&);
31     void remove(int index);
32     void remove(int startIndex, int number);
33
34     void sort(bool asc = true);
35
36 protected:
37     vector<UserStock&> us;
38 };

```

```

1  /* User.h
2  * 描述: 用户类
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 年月日2015111
5  * 修改时间: 年月日2015111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <vector>
10 #include <string>
11 using namespace std;
12
13 #include "Cash.h"
14 #include "Stock.h"
15 #include "UserStock.h"
16
17 class User
18 {
19     friend class Stock;
20     friend class UserStock;
21 public:
22     User();
23     virtual ~User();
24
25     void setUsername(string);
26     string getUsername() const;
27
28     void setPassword(string);
29     bool checkPassword(string) const;
30
31     void setAdmin(bool);
32     bool isAdmin() const;
33

```

```

34     bool operator==(const User&) const;
35     bool operator<(const User&) const;
36
37     User(const User&);
38     User& operator=(const User&);
39
40     friend ostream& operator<<(ostream&, const User&);
41     friend istream& operator>>(istream&, const User&);
42
43 protected:
44     int id; // 唯一标识元素的 ID
45     string username;
46     string password;
47     double money; // 用户手头的钱
48     bool admin; // 是否为管理员
49     vector<Cash> cashes; // 用户持有的股票
50     double amount; // 用户持有股票的总金额
51 };

```

```

1  /* Stock.h
2  * 描述: 股票类
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 年月日2015111
5  * 修改时间: 年月日2015111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <vector>
10 #include <string>
11 using namespace std;
12
13 #include "User.h"
14 #include "UserStock.h"
15
16 class Stock
17 {
18     friend class User;
19     friend class UserStock;
20 public:
21     Stock();
22     Stock(int code, double price, string name = "");
23     virtual ~Stock();
24
25     void setCode(int);
26     void setCode(string);
27     string getCode() const;
28
29     void setName(string);
30     string getName() const;
31
32     void setPrice(double);
33     double getPrice() const;
34
35     void addTotal(int);
36     int getTotal() const;
37
38     friend ostream& operator<<(ostream&, const Stock&);
39     friend istream& operator>>(istream&, const Stock&);
40
41 protected:
42     int id; // 唯一标识元素的 ID
43     string code; // 交易代码
44     string name;
45     bool valid; // 是否可交易 / 挂起
46     double price; // 股价
47     int total; // 股票数量
48     vector<User&> users; // 持有该股票的用户
49 };

```

```

1  /* UserStock.h
2  * 描述: 用户股票类, 存储
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 年月日2015111
5  * 修改时间: 年月日2015111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <vector>
10 #include <string>
11 using namespace std;
12
13 #include "User.h"
14 #include "Stock.h"
15
16 class UserStock
17 {

```

```

18     friend class User;
19     friend class Stock;
20 public:
21     UserStock(const User&, const Stock&, int num = 0);
22     virtual ~UserStock();
23
24     void set(const UserStock&);
25     UserStock& get() const;
26
27     bool operator==(const UserStock&) const;
28     bool operator<(const UserStock&) const;
29
30     UserStock& operator=(const UserStock&);
31
32     friend ostream& operator<<(ostream&, const UserStock&);
33     friend istream& operator>>(istream&, const UserStock&);
34
35 protected:
36     int id; // 唯一标识元素的 ID
37     int userId;
38     int StockId;
39     int num; // 股票数量
40     double price; // 购入价 / 卖出价 (负)
41     time_t timestamp; // 交易时间
42 private:
43     User& user;
44     Stock& stock;
45 };

```

```

1  /* Cash.h
2  * 描述: 现金类, 描述有几股该股票
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 年月日2015111
5  * 修改时间: 年月日2015111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include "Stock.h"
10
11 class Cash
12 {
13 public:
14     Cash(const Stock&, int = 0);
15     virtual ~Cash();
16
17 protected:
18     Stock& stock;
19     int num; // 股数
20     double amount; // 总价值
21 };

```

```

1  /* UI.h
2  * 描述: 用户界面类, 用于用户交互
3  * 作者: 田劲锋
4  * 创建时间: 年月日2015111
5  * 修改时间: 年月日2015111
6  */
7  #pragma once
8
9  #include <vector>
10 #include <string>
11 using namespace std;
12
13 #include "Database.h"
14 #include "User.h"
15
16 class UI
17 {
18 public:
19     UI();
20     virtual ~UI();
21
22     void MainMenu();
23
24     void UserMenu();
25     void RegistUser(); // 注册新用户
26     void LoginUser(); // 用户登录
27
28     void StockMenu();
29     void ListStock(); // 显示股票列表
30     void ListStockByCode(); // 按交易代码顺序显示股票列表
31     void ListStockByPrice(); // 按价格顺序显示股票列表
32     void ListStockByTotal();
33     void BuyStock(); // 买入股票
34     void SaleStock(); // 卖出股票
35

```

```
36     void AdminMenu();
37     void AddNewStock(); // 增加新股票
38     void DeleteOldStock(); // 删除旧股票
39     void HangUpStock(); // 挂起股票, 停止交易
40     void ModifyStock(); // 修改股票的名称、代码
41
42 protected:
43     Database& db;
44     User& user;
45 };
```

参考文献

- [1] S. B. Lippman, J. Lajoie, B. E. Moo. C++ Primer. 5 edn. Addison-Wesley Professional, 2012
- [2] S. Prata. C++ Primer Plus. 6 edn. Addison-Wesley Professional, 2011
- [3] B. Stroustrup. The C++ Programming Language. 4 edn. Addison-Wesley Professional, 2013
- [4] M. Gregoire, N. A. Solter, S. J. Kleper. C++ 高级编程. 2 edn. 北京: 清华大学出版社, 2012
- [5] I. Horton. Visual C++ 2012 入门经典. 6 edn. 北京: 清华大学出版社, 2013
- [6] 邓建松, 彭冉冉, 陈长松. L^AT_EX 2_ε 科技排版指南. 北京: 科学出版社, 2001
- [7] R. C. Martin, M. Martin. 敏捷软件开发: 原则、模式与实践 (C#版). 北京: 人民邮电出版社, 2013
- [8] <http://www.cplusplus.com/>
- [9] A. Shalloway, J. R. Trott. 设计模式解析. 2 edn. 北京: 人民邮电出版社, 2013
- [10] A. Hunt, D. Thomas. The Pragmatic Programmer. Addison Wesley Longman, 2000
- [11] T. H. Cormen, C. E. Leiserson, R. L. Rivest, et al. Introduction to Algorithms. 3 edn. London, England: The MIT Press, 2009
- [12] D. E. Knuth. The Art Of Computer Programming. Pearson Education, 1968–2011