

Banking App



은행 거래



은행 업무 프로젝트 개요

◆ 은행 업무 프로젝트

은행 계좌 클래스를 만들고, 은행 업무 기능 만들기

■ 은행 업무 프로젝트 단계

step1. 문제 정의하기

step2. 클래스 정의하고 관계도 그리기

step3. 은행 업무 기능 설계하고 구현하기

step4. 프로그램 테스트하기

step5. 유지보수 - 업그레이드 하기



step1. 문제 정의하기

프로그램 시나리오

- 계정(Account) 클래스에는 계좌 번호, 계좌주, 잔액 속성으로 구성되어 있음.
- Account 배열을 100개 생성한다.
- Main 클래스에서 계좌 생성, 계좌 목록, 입금, 출금, 종료 등의 메뉴가 있다.

계좌 번호	계좌주	금액
1111	홍길동	1000
2222	성춘향	2000
3333	이몽룡	3000
4444	황진이	4000



step1. 문제 정의하기

메뉴별 결과 리포트

1. 계좌생성 | 2. 계좌목록 | 3. 예금 | 4. 출금 | 5. 종료

선택> 1

계좌 생성

계좌번호 : 1111-222

계좌주 : 홍길동

초기입금액 : 10000

결과 : 계좌가 생성되었습니다.

1. 계좌생성 | 2. 계좌목록 | 3. 예금 | 4. 출금 | 5. 종료

선택> 2

계좌 목록

1111-222	홍길동	10000
----------	-----	-------

1. 계좌생성 | 2. 계좌목록 | 3. 예금 | 4. 출금 | 5. 종료

선택> 3

예금

계좌번호 : 1111-222

예금액 : 50000

결과 : 입금을 성공하였습니다.

1. 계좌생성 | 2. 계좌목록 | 3. 예금 | 4. 출금 | 5. 종료

선택> 4

출금

계좌번호 : 1111-222

출금액 : 30000

결과 : 출금을 성공하였습니다.



step2. 클래스 다이어그램

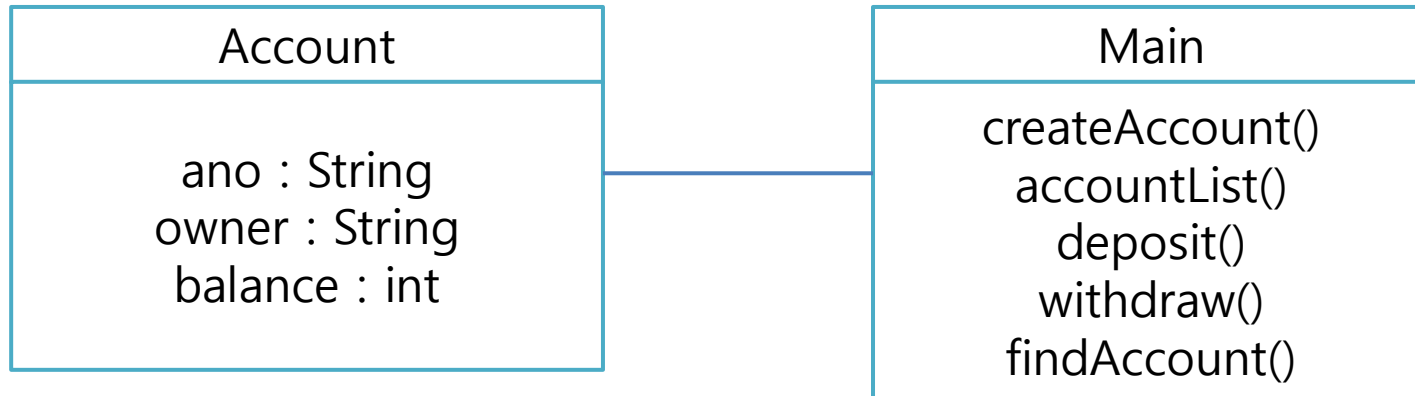
클래스 관계도 그리기

Account 클래스

계좌 번호
계좌주
잔액

Main 클래스

계좌 생성
계좌 목록
입금
출금



step2. 클래스 정의하기

Account 클래스(자료형-VO)

```
package bankapp;

public class Account {
    private String ano;
    private String owner;
    private int balance;

    public Account(String ano, String owner, int balance) {
        this.ano = ano;
        this.owner = owner;
        this.balance = balance;
    }
}
```



step2. 클래스 정의하기

```
public String getAno() {  
    return ano;  
}  
public void setAno(String ano) {  
    this.ano = ano;  
}  
public String getOwner() {  
    return owner;  
}  
public void setOwner(String owner) {  
    this.owner = owner;  
}  
public int getBalance() {  
    return balance;  
}  
public void setBalance(int balance) {  
    this.balance = balance;  
}
```



step3. 은행 업무 기능 설계, 구현

- Main 클래스

```
public class Main {  
    //Account형 배열 공간 100개 준비  
    private static Account[] accountArray = new Account[100];  
    private static Scanner scanner = new Scanner(System.in);  
  
    public static void main(String[] args) {  
        boolean run = true;  
  
        while(run) {  
            System.out.println("-----");  
            System.out.println("1.계좌생성 | 2.계좌목록 | 3.예금 | 4.출금 | 5.종료");  
            System.out.println("-----");  
            System.out.print("선택> ");  
  
            String selectNo = scanner.next();  
            if(selectNo.equals("1")) {  
                createAccount(); //계좌 생성  
            }else if(selectNo.equals("2")){  
                accountList(); //계좌 목록  
            }else if(selectNo.equals("3")) {  
                deposit(); //예금  
            }else if(selectNo.equals("4")) {  
                withdraw(); //출금  
            }else if(selectNo.equals("5")){  
                run = false; //프로그램 종료  
            }else{  
                System.out.println("지원되지 않는 기능입니다.");  
            }  
        }  
        System.out.println("프로그램 종료!!");  
    }  
}
```



step3. 은행 업무 기능 설계 , 구현

- 계좌 생성

```
private static void createAccount() {
    System.out.println("-----");
    System.out.println("계좌 생성");
    System.out.println("-----");

    System.out.println("계좌 번호: ");
    String ano = scanner.next();

    System.out.println("계좌주: ");
    String owner = scanner.next();

    System.out.println("초기 입금액: ");
    int balance = scanner.nextInt();

    //계좌 객체 생성
    Account newAccount = new Account(ano, owner, balance);
    for(int i=0; i<accountArray.length; i++) {
        if(accountArray[i] == null) {
            accountArray[i] = newAccount;
            System.out.println("결과: 계좌가 생성되었습니다.");
            break;
        }
    }
}
```



step3. 은행 업무 기능 설계 , 구현

- 계좌 목록

```
private static void accountList() {  
    System.out.println("-----");  
    System.out.println("계좌 목록");  
    System.out.println("-----");  
  
    for(int i=0; i<accountArray.length; i++) {  
        Account account = accountArray[i];  
        if(account != null) {  
            System.out.print("계좌번호: " + account.getAno() + "\t");  
            System.out.print("계좌주: " + account.getOwner() + "\t");  
            System.out.println("잔액: " + account.getBalance());  
        }  
    }  
}
```



step3. 은행 업무 기능 설계, 구현

- 예금

```
//예금
private static void deposit() {
    System.out.println("-----");
    System.out.println("예금");
    System.out.println("-----");

    System.out.println("계좌 번호: ");
    String ano = scanner.next();

    Account account = findAccount(ano); //검색된 계좌 반환

    System.out.println("입금액: ");
    int money = scanner.nextInt();
    account.setBalance(account.getBalance() + money);
    System.out.println("결과: 입금을 성공하였습니다.");
}
```



step3. 은행 업무 기능 설계, 구현

- 출금

```
//출금
private static void withdraw() {
    System.out.println("-----");
    System.out.println("출금");
    System.out.println("-----");

    System.out.println("계좌 번호: ");
    String ano = scanner.next();

    Account account = findAccount(ano);

    System.out.println("출금액: ");
    int money = scanner.nextInt();
    account.setBalance(account.getBalance() - money);
    System.out.println("결과: 출금을 성공하였습니다.");
}
```



step3. 은행 업무 기능 설계, 구현

- 계좌 검색

```
//계좌 찾기
private static Account findAccount(String ano) {
    Account account = null; //찾는 계좌 객체 선언
    for(int i=0; i<accountArray.length; i++) {
        String dbAno = accountArray[i].getAno(); //이미 저장된 계좌를 가져와서
        if(dbAno.equals(ano)) { //찾을 계좌(ano)와 일치한다면
            account = accountArray[i]; //배열에 저장된 계좌 대입
            break;
        }
    }
    return account;
}
```

