

# 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

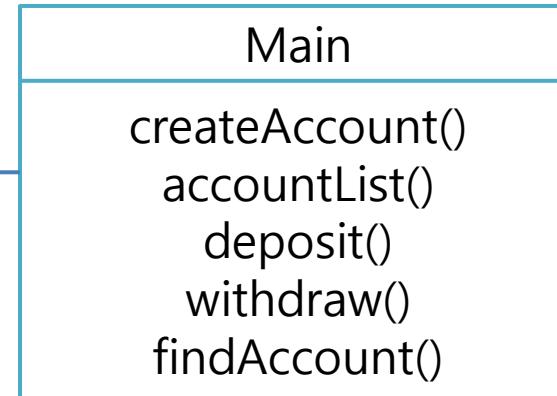
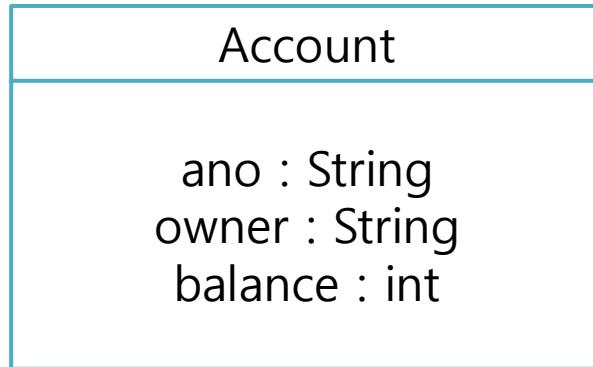
## 클래스 관계도 그리기

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;
}
```

