如何管理我的mhy账户

# 问题

小陈是一名原神玩家，她经常玩游戏，并且开了不同的账号。不过小陈一直有一个困惑：“我这么多的账号，有一些号的细节经常会搞混，能不能想一个办法，像提瓦特小助手那样，管理我的mhy账号呢？”

幸运的是，她上了张景峤老师的面向对象程序设计课，第三周讲的链表中的链表让她灵感爆发，于是她准备构建自己的mhy账号管理系统。

# 需求

需要一个链表储存有多少个账号，包括：

UID

账号信息（新链表，链表中的链表）

账号信息包括：

五星UP角色（链表储存角色）

抽每个UP所消耗的原石

# 功能

对于第一层链表，需要实现：

* 初始化链表
* 遍历输出链表（只输出UID就行了）
* 清空链表
* 创建某个新号（新结点的插入）
* 查询账号
* 输出现有账号个数
* 注销某个账号（查找对应的UID并删除）

对于第二层链表，需要实现：

* 初始化链表
* 遍历输出链表（五星up角色名字以及对应所消耗的原石）
* 清空链表
* 查询五星up个数
* 插入新抽到的五星角色结点
* 查询是否有某一个五星角色
* 输出抽取某个五星up所消耗的原石

# 分工

|  |  |
| --- | --- |
| 工作 | 备注 |
| PPT制作及演讲，工程整体框架的搭建 | 这个我来负责，晚些时候我会把工程项目发到[GitHub仓库（点击可连接）](https://github.com/peppercndy/OOPteam.git)里 |
| 编写main.cpp页面交互的设计 | 参考Lab2的读取1、2、3…… |
| 编写第一层链表Account类 | 需要测试集，可以不必通过读文件的方式 |
| 编写第二层链表Hero类 |  |

# 备注

* 本次编译环境使用vscode进行
* 这只是初稿定的需求，后续大家还有其他想法的需求群里谈论
* 所有的项目使用[GitHub远程提交](https://github.com/peppercndy/OOPteam.git)：https://github.com/peppercndy/OOPteam.git