项目案例： 大富翁游戏系统

功能: 有注册功能，登陆功能，抽奖功能，查询功能，修改密码功能，

删除账号功能，退出功能

思路：

需要建立一个用户类，每次新建注册用户时new一下即可。

需要建立一个管理类，具备增删改查的方法。

需要建立一个测试类，在主方法中循环显示主菜单页面。

各个类的具体说明：

User类：

定义私有的nama(账号)、私有的password(密码)、私有的nums(会员号）、

并向外面提供一系列公共的getter and setting方法，来调用本类的属性。

建立默认的构造方法和带参的构造方法，方遍直接赋值。

可能用到的知识点：

private:封装

把属性封装起来，拒绝外面的直接赋值和调用，并且向外面提供公共的方法来设置和调用 本类属性。

构造方法:

方法名和类名相同，没有声明返回类型的方法，(不可被继承)

分为无参的构造方法(默认的构造方法，一般要保留)，

带参的构造方法，方遍直接赋值。（在实例化对象时直接赋值）。

在定义一个公共的打印方法，方便输出本类信息。

Operation类：（管理类）

在类中创建一个存储用户对象的数组，数组类型与元素类型相同 User[] user = null;

创建一个构造方法，传入一个数组的大小，user = new User[size];

如果没有传入数，或者传入数小于0，则给他一个默认大小10。

定义一个count=0，记录数组中元素的个数，并且可以作为下标遍历数组

注册的方法：

先判断元素个数，如果数组满了，就新建一个更大的数组，把数据拷贝过来即可

传入一个用户，遍历用户数组，查看已有用户的账号是否存在，如果存在，给出提示，重新输入

如果不存在，则存储起来，count++;

登陆的方法：

传入一个用户，或者转入账号密码；遍历数组，如果匹配到账号，查看密码相同，则返回boolean值 true

如果没有匹配到，则返回false

通过boolean类型的值来判断是否登录成功。

修改密码的方法

用第一个方法匹配账号密码，成功返回下标，失败返回-1

再用第二个方法，传入下标和新密码

把 新传入的密码 赋值给对应用户对象的密码属性

删除的方法

循环遍历 数组 ，先匹配到账号

如果密码也匹配到，把删除位置以后的元素 往前挪一位，users[count] == null;把最后的元素释放

count -1

抽奖方法：

可以在实验类中直接比较，也可以在本方法中比较，

测试类：

实例化对象的准备幸运数字 ，死循环，保持可以 一直在主菜单状态

用switch 进入不同的 功能

每个功能

有的设置死循环，重复判断 输入的账号密码，

有的创建 用户对象















