

金融應用程式設計專案報告

金錢小管家

林晉同 洪季芃 徐晰彧

MONEY MANAGER

報告 內容

1.系統概述

2.系統設計-系統模組架構

3.實機DEMO

MONEY MANAGER

系統概述

設計一個更加便利與人性化的記帳系統，提升使用者記帳的動力，讓人人都可輕易養成記帳的好習慣，並且透過不一樣的記錄呈現方式，讓使用者可以更清楚、快速地掌握自己的開銷狀況。

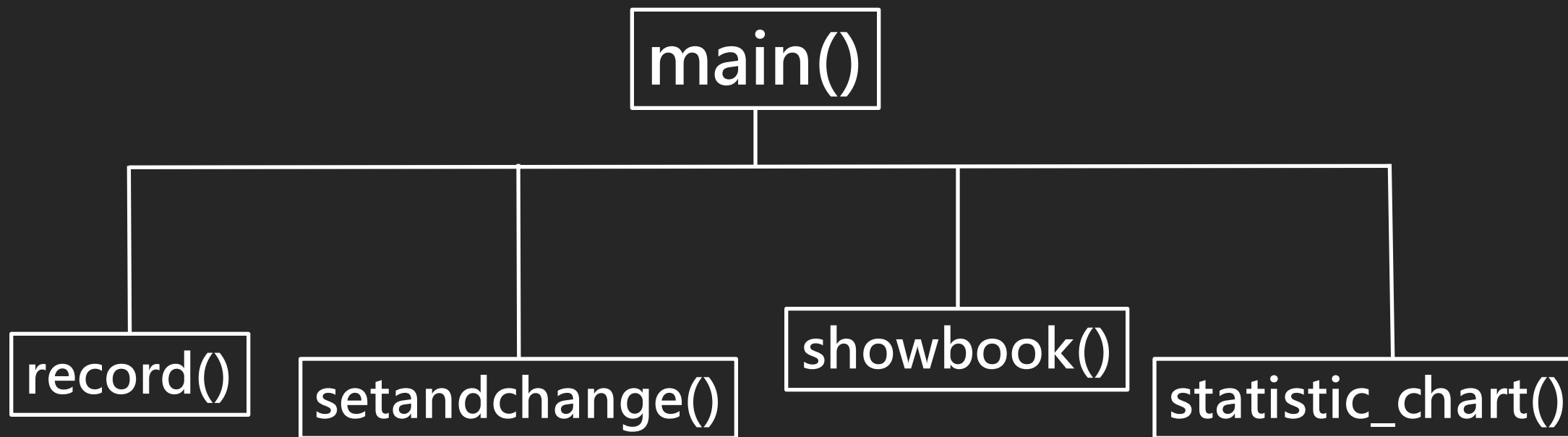
MONEY MANAGER

系統概述

1. 記帳
2. 設定及更改
3. 查看及修改帳本
4. 統計圖表輸出

系統設計

系統模組架構



MONEY MANAGER

系統設計 UML

RecordItem

`_expensetime` `_expensekind`
`_expensename` `_expenseamount`
`_expensesubkind`

`__init__(kindname,subkindname=None)`
`get_expensetime()`
`get_expensekind()`
`get_expensename()`
`get_expenseamount()`
`get_expensesubkind()`
`set_expensetime(self,expensetime)`
`set_expensekind()`
`set_expensename()`
`set_expenseamount()`
`set_expensesubkind(expensesubkind)`
`__str__()`

ExpenseKind

`_kindname`
`_subkindname`

`__init__(kindname,subkindname=None)`
`get_kindname()`
`get_subkindname()`
`show_subkindname()`
`set_kindname(kindname)`
`set_subkindname(subkindname)`
`__str__()`

系統設計

檔案設計

以二進位檔儲存資料，要儲存的資料有：

1. 花費種類選單
2. 花費金額限制
3. 花費項目(即使用者的帳本記錄)

將這3類資料放入一tuple (元組) 內並
將整個tuple以二進位檔輸出

TIME FOR

DEMO

MONEY MANAGER