

专业课程实验报告

课程名称： 计算机科学导论

开课学期： 2019 至 2020 学年 第 1 学期

专业： 软件工程 年级班级： 2019级2班

学生姓名： 付若轩 学号： 222019321062060

实验教师： 谢棠棠

计算机与信息科学学院 软件学院

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 实验项目名称 | | 编程实现打地鼠游戏 | | | |
| 实验时间 | | 2019.12.9 | 实验类型 | | □验证性 □设计性 □综合性 |
| 一、实验目的  1. 熟悉MIT APP Inventor 开发软件，理解定时器及随机数的作用，并实现触屏交互。  二、实验要求  1．一人一组，独立完成；  2．能正确编写手机应用，并能编译下载安装运行。 | | | | | |
| 三、实验内容与设计（主要内容，操作步骤、算法描述或程序代码）  程序代码：      代码分析：   1. 添加画布，图像精灵，标签，按钮，计时器，音效等组件 2. 使用逻辑设计，定义随机数，关联图像精灵 3. 设置按下按钮的操作与计时器的行为 | | | | | |
|  | | | | | |
| 三、测试数据和执行结果 （在给定数据下，执行操作、算法和程序的结果，可使用数据、图表、截图等给出）  程序运行截图： | | | | | |
| 四、实验结果分析及总结（对实验的结果是否达到预期进行分析，总结实验的收获和存在的问题等）  本次实验的内容是学习随机数与定时器的作用。实验后，我理解了定时器与随机数的所用，并成功实现了触屏交互，制作出了具有自动积分以及清零功能的打地鼠游戏。 | | | | | |
| 教  师  评  阅 | 实验内容和设计（A-E）： | | |  | |
| 操作过程、算法或代码（A-E）： | | |  | |
| 实验结果和分析（A-E）： | | |  | |
| 实验成绩（A-E）：  反馈评语： | | | | |