

实验报告

前期：

整个前期特别努力，但是没有很好地对问题进行抽象。写测试用例的时候，一口气考虑几乎所有的情况，没有分步进行，层层深入，从简单到复杂，搞得自己非常之累。之后，进行页面设计也是这样，想一下子考虑完所有的细节，或者说每想到一个小细节就想要实现进去，对全局没有完整的概念，导致前期进度很缓慢。

中期：

再次理清一点，GUI 相当于一块显示器，并提供与用户的交互功能；而后台则负责处理数据，并以确定的形式，向前台提供数据。到了中期，比较浮躁，想要跳过设计，直接写代码，（原因：抽象没有做好，一次考虑太多细节，自己有点受不了，ddl 又近了），这带来了比较糟糕的后果。现在觉得更好的思路是，确定 GUI 的主要界面与主要切换事件，进行页面逻辑功能的完善，最后才是进行样式的设计与美工操作。

后期：

整个后期的目标是，多应用一些神奇的功能，更好地了解 javafx。与此同时，进行了测试，并对 bug 进行了调试，为了增加可用性，对每个可以点击的地方，都设置可点击的小手（Cursor.HAND），一个小调整，其实作用相对较大（可用性很重要）。并将原来不可以编辑的 choiceBox 改为可以编辑的 Combox，方便用户。增加的功能比如，浮夸的按钮~看起来像在闪光，以及可以滚动的内容框。对前期的一些无效设计裁剪，对重复的片段升级为类或者函数，进行优化。以及添加一些间隔是代码的可读性更好一些。

感想

前期的一些设计，太坑爹了，比如一个 TimeStamp 居然要有五个参数，一开始觉得自己应该可以克服困难，现在看来，还是简单一点比较好。一来省力，更重要的一点是防止疲劳时产生的错误。