

要不要来一场3v3篮球赛？

分析情景喜欢NBA的小伙伴们,本次应用我们将要打造属于自己的积分器

要不要来一场3v3篮球赛？

拆分单元

逻辑控制部分

最后贴上代码哦

拆分单元

- 1、首先我们要有两支队伍,我们分为AB两支队伍,接下来用AB简称
- 2、分析每支球队的得分可能是3分、2分(ps:3v3我们就不要罚篮了吧ahh),另外我们还需要清空比分,分析可以得出:

- 我们需要有显示队标的TextView
- 显示比分的TextView
- 3分命中的Button
- 2分命中的Button
- 清空比分方便下次接着玩的button

3、ok,我们就可以愉快的撸布局了

CountDemo

TeamA

0

+3 POINTS

+2 POINTS

FREE THROW

TeamB

0

+3 POINTS

+2 POINTS

FREE THROW

RESET

布局大改长这个样子,其中可以看到我们分别写出来了关于以上分析出来各个控件，以及AB分组

UI布局代码如下

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<FrameLayout
    xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context="com.example.hasee.countdemo.MainActivity">

    <LinearLayout

        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:orientation="horizontal">

        <LinearLayout

            android:layout_width="wrap_content"
            android:layout_height="match_parent"
            android:layout_weight="1"
            android:orientation="vertical">

            <TextView

                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_gravity="center_horizontal"
                android:layout_marginTop="16dp"
                android:text="TeamA"/>

            <TextView

                android:id="@+id/tvTeamA"
                android:layout_width="wrap_content"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_gravity="center_horizontal"
                android:layout_marginTop="16dp"
                android:text="0"
                android:textSize="24sp"/>

            <Button

                android:id="@+id/btnTeamA3"
                android:layout_width="match_parent"
                android:layout_height="wrap_content"
                android:layout_gravity="bottom|center_horizontal"
                android:layout_marginBottom="8dp"
                android:layout_marginEnd="24dp"
                android:layout_marginStart="24dp"
                android:layout_marginTop="24dp"
                android:background="@color/colorYellow"
```

```
        android:text="+3 POINTS"/>

<Button
    android:id="@+id/btnTeamA2"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="bottom|center_horizontal"
    android:layout_marginBottom="8dp"
    android:layout_marginEnd="24dp"
    android:layout_marginStart="24dp"
    android:background="@color/colorYellow"
    android:text="+2 POINTS"/>

<Button
    android:id="@+id/btnTeamA"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="bottom|center_horizontal"
    android:layout_marginBottom="32dp"
    android:layout_marginEnd="24dp"
    android:layout_marginStart="24dp"
    android:background="@color/colorYellow"
    android:text="FREE THROW"/>

</LinearLayout>

<ImageView
    android:layout_width="1dp"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="#999999"/>

<LinearLayout
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="match_parent"
    android:layout_weight="1"
    android:orientation="vertical">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_gravity="center_horizontal"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:text="TeamB"/>

    <TextView
        android:id="@+id/tvTeamB"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
```

```
        android:layout_gravity="center_horizontal"
        android:layout_marginTop="16dp"
        android:text="0"
        android:textSize="24sp"/>
```

```
<Button
    android:id="@+id/btnTeamB3"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="bottom|center_horizontal"
    android:layout_marginBottom="8dp"
    android:layout_marginEnd="24dp"
    android:layout_marginStart="24dp"
    android:layout_marginTop="24dp"
    android:background="@color/colorYellow"
    android:text="+3 POINTS"/>
```

```
<Button
    android:id="@+id/btnTeamB2"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="bottom|center_horizontal"
    android:layout_marginBottom="8dp"
    android:layout_marginEnd="24dp"
    android:layout_marginStart="24dp"
    android:background="@color/colorYellow"
    android:text="+2 POINTS"/>
```

```
<Button
    android:id="@+id/btnTeamB"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_gravity="bottom|center_horizontal"
    android:layout_marginBottom="32dp"
    android:layout_marginEnd="24dp"
    android:layout_marginStart="24dp"
    android:background="@color/colorYellow"
    android:text="FREE THROW"/>
```

```
</LinearLayout>
```

```
</LinearLayout>
```

```
<Button
    android:id="@+id/button"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
```

```
        android:layout_gravity="bottom|center_horizontal"
        android:layout_marginBottom="32dp"
        android:background="@color/colorYellow"
        android:text="RESET"/>

</FrameLayout>
```

接下来就是关于交互的问题了

逻辑控制部分

代码层:

- 首先我们需要先定义AB两个队伍的得分的变量

```
private int TeamAPoint;
private int TeamBPoint;
```

- 接下来查找我们所有可能用到的View

```
private void initView() {
    mTeamA = (TextView) findViewById(R.id.tvTeamA);
    mTeamB = (TextView) findViewById(R.id.tvTeamB);
    findViewById(R.id.btnTeamA).setOnClickListener(this);
    findViewById(R.id.btnTeamA2).setOnClickListener(this);
    findViewById(R.id.btnTeamA3).setOnClickListener(this);
    findViewById(R.id.btnTeamB).setOnClickListener(this);
    findViewById(R.id.btnTeamB2).setOnClickListener(this);
    findViewById(R.id.btnTeamB3).setOnClickListener(this);
    findViewById(R.id.button).setOnClickListener(this);
}
```

(ps:这里为了简化代码我直接设置了监听,各位大大不要模仿我这种写法哦)

- 那么我们怎么控制得分呢? 换汤不换药,还是通过这个OnClick回调来处理的
 - A队的得分处理

```
//队伍A相关
case R.id.btnTeamA:
    TeamAPoint = 0;
    mTeamA.setText(String.valueOf(TeamAPoint));
    break;
case R.id.btnTeamA2:
    TeamAPoint += 2;
    mTeamA.setText(String.valueOf(TeamAPoint));
    break;
case R.id.btnTeamA3:
    TeamAPoint += 3;
    mTeamA.setText(String.valueOf(TeamAPoint));
    break;
```

- B队的得分处理

```
//队伍B相关
case R.id.btnTeamB:
    TeamBPoint = 0;
    mTeamB.setText(String.valueOf(TeamBPoint));
    break;
case R.id.btnTeamB2:
    TeamBPoint += 2;
    mTeamB.setText(String.valueOf(TeamBPoint));
    break;
case R.id.btnTeamB3:
    TeamBPoint += 3;
    mTeamB.setText(String.valueOf(TeamBPoint));
    break;
//再来一场
case R.id.button:
    TeamAPoint = 0;
    mTeamA.setText(String.valueOf(TeamAPoint));
    TeamBPoint = 0;
    mTeamB.setText(String.valueOf(TeamBPoint));
    break;
```

- 我们的积分器就这么完成了,尽情的享受比赛吧`

最后贴上代码哦

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity implements View.OnClickListener {

    private TextView mTeamA;
    private TextView mTeamB;
    private int TeamAPoint;
    private int TeamBPoint;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        initView();
    }

    private void initView() {
        mTeamA = (TextView) findViewById(R.id.tvTeamA);
        mTeamB = (TextView) findViewById(R.id.tvTeamB);
        findViewById(R.id.btnTeamA).setOnClickListener(this);
        findViewById(R.id.btnTeamA2).setOnClickListener(this);
        findViewById(R.id.btnTeamA3).setOnClickListener(this);
        findViewById(R.id.btnTeamB).setOnClickListener(this);
        findViewById(R.id.btnTeamB2).setOnClickListener(this);
        findViewById(R.id.btnTeamB3).setOnClickListener(this);
        findViewById(R.id.button).setOnClickListener(this);
    }

    @Override
    public void onClick(View v) {
        switch (v.getId()) {
            //队伍A相关
            case R.id.btnTeamA:
                TeamAPoint = 0;
                mTeamA.setText(String.valueOf(TeamAPoint));
                break;
            case R.id.btnTeamA2:
                TeamAPoint += 2;
                mTeamA.setText(String.valueOf(TeamAPoint));
                break;
            case R.id.btnTeamA3:
                TeamAPoint += 3;
                mTeamA.setText(String.valueOf(TeamAPoint));
                break;
            //队伍B相关
            case R.id.btnTeamB:
                TeamBPoint = 0;
                mTeamB.setText(String.valueOf(TeamBPoint));
```



```
        break;
    case R.id.btnTeamB2:
        TeamBPoint += 2;
        mTeamB.setText(String.valueOf(TeamBPoint));
        break;
    case R.id.btnTeamB3:
        TeamBPoint += 3;
        mTeamB.setText(String.valueOf(TeamBPoint));
        break;
    //再来一场
    case R.id.button:
        TeamAPoint = 0;
        mTeamA.setText(String.valueOf(TeamAPoint));
        TeamBPoint = 0;
        mTeamB.setText(String.valueOf(TeamBPoint));
        break;
    }
}
}
```