



西安交通大学
XI'AN JIAOTONG UNIVERSITY

Action & ActionListener的实现 及与其他事件处理机制的比较分析

课程：软件系统设计与分析

姓名：杨豪

班级：软件 2101

时间：2022 年 9 月

摘要

这里是摘要.

关键词: 这里是关键词; 这里是关键词.

目录

1 事件与事件处理机制概述	1
1.1 事件与事件处理	1
1.2 事件处理机制及其组成	1
A 参考	3

1 事件与事件处理机制概述

1.1 事件与事件处理

- 事件 (event): 在软件设计中, 事件是可由软件识别并处理的动作 (action) 或发生情形 (occurrence), 通常来自外部环境, 可以由系统、用户或其他方式生成或触发.
 - 事件的来源可能是用户据通过计算机的外围设备与软件交互 (eg. 通过键盘输入);
 - 软件也可以触发它自己的事件集进入事件循环 (eg. 完成通信任务)
- 事件处理 (event processing): 软件识别某一特定事件进行并对其进行特定的处理方式

1.2 事件处理机制及其组成

一个事件机制一般有三个组成部分, 这里以生活中的事为例: 我一边打游戏一边烧水

- 事件源 (source): 即事件的发送者. 在上例中为水壶;
- 事件 (event): 事件源发出的一种信息或状态. 比如上例的警报声, 它代表着水开了;
- 事件侦听者 (listener): 对事件作出反应的对象. 比如上例中打游戏的我

在设计事件机制时一般把侦听者设计为一个函数, 当事件发送时, 调用此函数。比如上例中可以把倒水设计为侦听者。

常见的事件机制

这里是正文.

参考文献

[1] 作者. 文献 [M]. 地点: 出版社, 年份.

[2] 作者. 文献 [M]. 地点: 出版社, 年份.

A 参考

这里是附录.