程序设计文献阅读笔记

1.选择改题目的理由：

我选择的题目是windows的桌面应用程序——日历。因为windows系统的各方面性能都不亚于其他各系统，并且基于该系统的优化，我觉得使用最新的桌面应用程序UWP来设计日历可以更好地帮我了解windows的应用设计，提高我的自主设计以及学习能力，挑战更多地新东西，增加自己的实操能力，为以后的学习乃至工作奠定坚实的基础。

2.阅读的文献：

《深入浅出Windows10通用应用开发》——林政

《UWP开发入门教程合集》——“微软信仰中心”的视频

3.阅读该文献的目的：

为了了解UWP的操作模式，通过简单的视频教程学会“hello world”页面编辑，初步了解了交互式的使用；因为设计日历这个应用需要使用多个控件并且需要控件之间相互配合，诸如Stack Panel（P111）、Grid（P105）、Gridview（P351）等一系列控件，在《深入浅出Windows10通用应用开发》上详细地讲解了如何使用这些控件来布置自己的应用界面：首先整体布局采用了gird控件，将整个页面分成文字区和日历控件区，再将日历控件区分成日历区和记事本区。在日历区中，我使用了GridView以及边框设计将日历的显示格子按照6行7列的形式布置，并且将文字填充在各个格子中。在记事本和日历之间的联系运用了数据绑定（P319）以及button响应（P58）的功能，单击日历中的格子可以打开记事本并进行事项编辑。总而言之，对于UWP整体的编辑是需要理论基础的，所以需要一本能够涉及所有我需要的模块的教学才能让我更好的设计出一个可以使用的桌面应用程序。在进行设计时，需要了解XAML语言，书本上只有大概的语法讲解（P34-P50），所以具体的功能设计我是通过搜索网上具体实现的代码，模仿着打出来，一步步熟悉XAML语言。同时进行UWP设计时，我采用的是C#语言编辑，故需要了解C#语言基础，即如何使用C#语言进行一些相关操作。这里我采用的是网上搜索相关C#语言的基础讲解，并不需要了解的十分透彻，只需将我需要的部分学会如何用C#语言编写即可。在设计日历所用到的类，我采用的是使用DLL将日历类用C++语言编写，引用到我设计的日历中，因为这一块的具体方法书上没有明确的介绍，所以我才用上网搜索加自己调试，才将这个部分按照我的设计意愿来实现功能。因为很多具体的操作如果没有手把手的教学是很难学会使用的，比如如何将页面设计的好看，如何设计一个简单的应用，光看书是没有任何用处的。所以我在网上搜索到了一个外国教授讲解UWP应用设计的视频，把每一个实用的控件以及如何设计一个简单的UWP应用讲解的十分详细，我通过模仿他的做法，一步步去熟悉UWP这个设计方法。通过片面式的学习，虽然不能完全熟悉UWP的所有功能，也无法将自己的应用设计成理想的那样，但通过文献的讲解，我可以更好地去进行实操，比起一个人去摸索要容易得多，通过阅读这些文献，我可以更好地去完成日历这个桌面应用的设计。

4.从文献中收获和启发：

在《深入浅出Windows10通用应用开发》这本书里，我学到了如何运用控件来实现页面的布局，按键的响应，数据的绑定以及交互式运行，我了解了如何通过片面式的模块来构成一个整体格局良好的应用。虽然身为初学者，无法将这个应用设计到极致，但在阅读文献进行实操时，每学到一个新的东西我都会花很长的时间去消化吸收，在这个过程中虽然很辛苦，因为接触的是一个全新的东西，但每当我可以熟练的运用这些功能的时候，我总是很开心的通过打代码的形式完成我要的功能。比如我学习Girdview的时候，我是通过视频讲解的一个图书管理系统的简单应用来明白这个控件的用处，并且设计这个小系统的时候还涉及了其他的功能，我模仿着作了出来，通过一行行的解读，了解每一句话的作用，进行细致的分析，最终才将Gridview这个控件的大概功能了解了。文献的编写也是很有讲究的，就和我们设计是一样的，首先得先了解UWP使用来干什么的，其次了解UWP是如何实现的，即控件的功能，最后介绍一些简单的应用程序设计。这就告诉我们无论是做什么事情，都要徐徐渐进，不能一口吃成个胖子，只有把基础先打好，才能把后面的高楼建的有模有样。虽然我没有将文献从头到尾的读了一遍，因为时间的原因，我只将自己需要用到的部分钻研了数遍，但在这个过程中，我体会到了作者的良苦用心，他将设计思路以及设计时采用的代码都写在了书上，方便读者通过仿照书上的内容来了解UWP的具体功能，而我也是这样一次次的实验，才将我需要用到的控件按照我的想法实现功能。这一部分是很费时间的，因为你需要读懂每一句话的意思，但每当你实现了一次功能，你都会觉得很有成就感，或许这就是文献能做到的魅力，在你自学的时候就是你的老师。

5.阅读文献后的感想：如何阅读文献

就我个人而言，因为一本文献往往都是讲的很全面但也很片面，全面指的是涵盖的内容包括了各个方面，片面则是指每一个内容都太过于肤浅，仅局限于如何使用，但具体的设计方法却没有教得很透彻，这个时候我们就需要在网上查找你需要的功能了，因为书本上教你的只有那么多，当面临实际操作过程中，难免会有书本上没有涉及到的领域，这时就只能通过书本之外的信息来获取你所需要的知识。同时，我觉得一本文献你不一定要把所有的部分都看完，因为我们现在是做一个小实验，还没有到开发软件那个境界，不太需要深入的了解UWP的所有功能模块，我们只需将自己需要用到的功能了解清楚，会使用即可，至于其他的模块，可以先忽略，如果当你设计完了你的应用之后还有时间和兴趣了解其他的功能，或者说想做开发这一环节，那你就需要精读这本文献，把它里面的只是吃透都还不够，仍需要其他的拓展，你才能成为应用设计的入门人员。在阅读文献的过程中，往往会出现一些新知识，这个时候最好的办法就是实操，只有你动手将这个功能通过自己的方法运行出来，你才能清楚明白这个到底有什么用，也就是说，要将阅读和实操结合在一起来学习，在认识新东西的时候才能如鱼得水。所有的理论只有在实践中实现才能达到它的目的，否则只是高谈阔论。我刚开始的时候仅仅只是看视频教程了解UWP的相关使用方法，没有自己动手去做，可真当我动手的时候才发现，原来设计一个简单的界面都没有想象中的那么简单。总而言之呢，阅读文献的时候，要取其精华，弃其糟粕，同时还不能停留在看，需要动手实践，只有这样的学习，才能更快的将一个新东西消化吸收，由小白到入门就不是梦。