

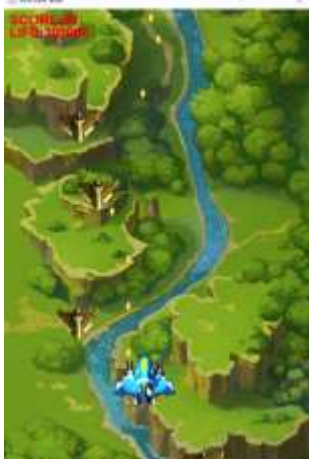


# 实验五：Swing和多线程

实验与创新实践教育中心 • 计算机与数据技术实验教学部

# 本学期实验总体安排

初始版本



最终版本



**游戏主界面**  
英雄机移动  
英雄机子弹直射  
碰撞检测  
统计得分和生命值

重构代码，采用**单例模式**  
创建英雄机  
重构代码，采用**工厂模式**  
创建敌机和道具

重构代码，采用**策略模式**  
实现不同弹道发射  
采用**数据访问对象模式**  
实现得分排行榜

采用**观察者模式**  
实现炸弹道具生效  
采用**模板模式**  
实现三种游戏难度

初始版本

01

**绘制UML类图**  
创建精英敌机并直射子弹  
精英敌机随机掉落三种道具  
加血道具生效

02

03

**添加JUnit单元测试**  
创建Boss和超级精英敌机

04

05

使用**Swing**添加游戏难度选择和排行榜界面  
使用**多线程**实现音效的开启/关闭、及火力道具

06

# 本学期实验总体安排

实验项目	一	二	三	四	五	六
学时数	2	2	2	2	4	4
实验内容	飞机大战 功能分析	单例模式 工厂模式	Junit 单元测试	策略模式 数据访问对 象模式	Swing 多线程	观察者模式 模板模式
分数	4	6	4	6	6	14 (6+8)
提交内容	UML类图、 代码	UML类图、 代码	测试报告、 代码	UML类图、 代码	代码	项目代码、实 验报告、展示 视频

实验课程共**16**个学时，**6**个实验项目，总成绩为**40分**。

# 目录

01 实验目的

02 实验任务

03 实验原理

04 实验步骤

# 实验目的

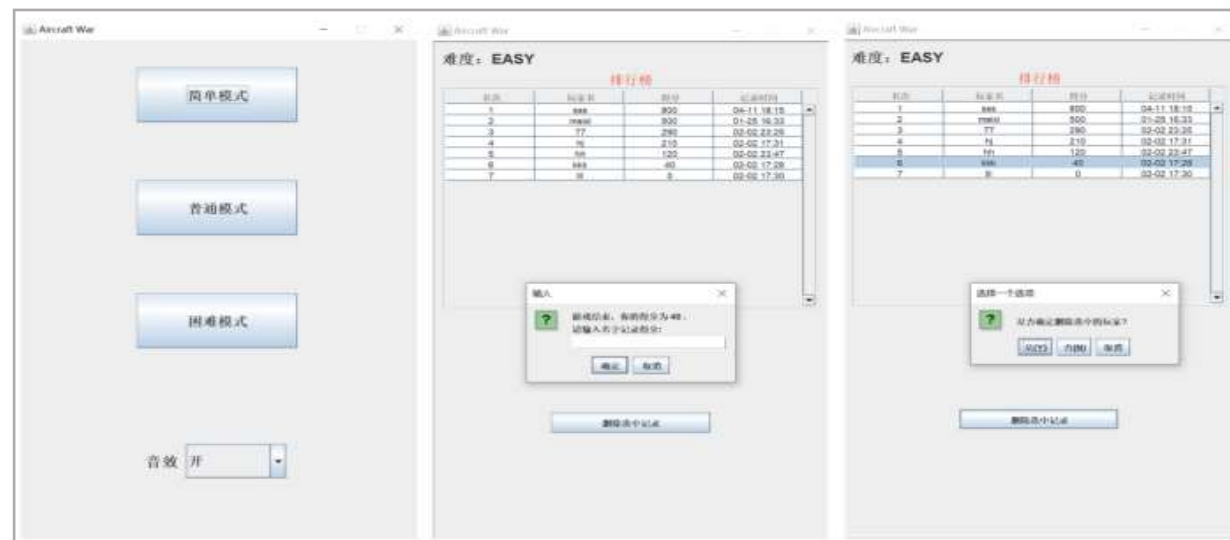
- 熟悉Java图形界面程序设计的基本方法，掌握Java Swing中的容器、常用组件和布局管理器的使用；
- 理解Java事件处理机制，掌握事件处理机制的基本用法；
- 理解Java多线程的概念和生命周期，掌握多线程的实现方法。



# 实验任务

1. 使用Java Swing类库完成以下界面：

- ✓ 游戏难度选择、音效开关界面
- ✓ 得分排行榜界面

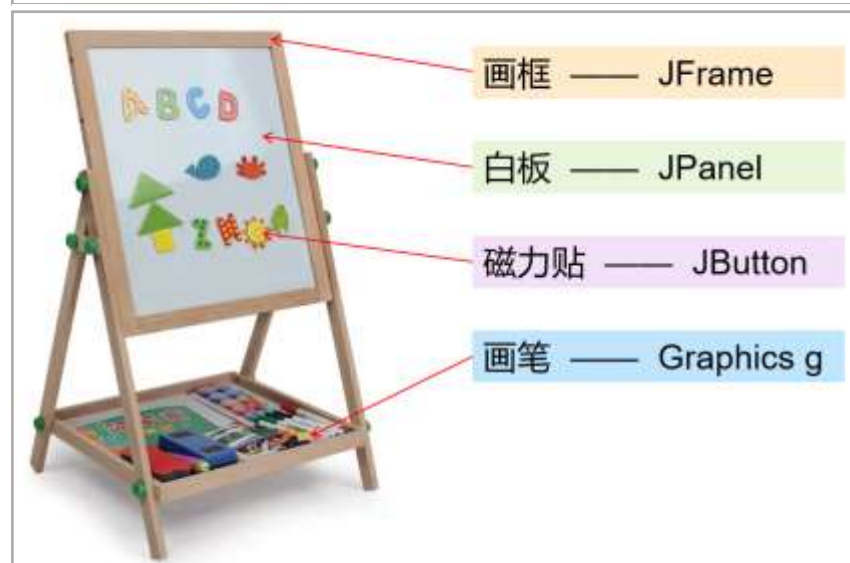
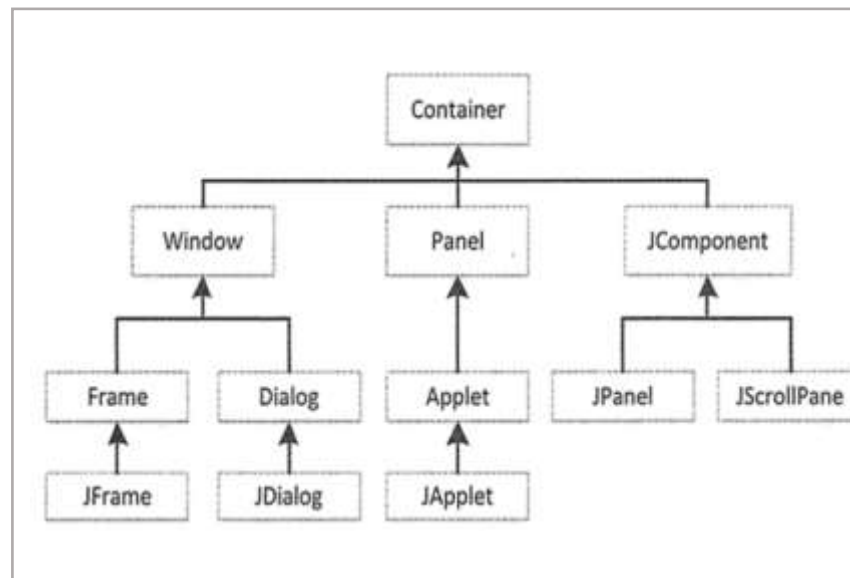


2. 使用多线程完成以下功能：

- ✓ 使用Runnable接口实现多线程，完善两种火力道具
- ✓ 继承Thread类实现多线程，完成游戏的音效控制

## 实验步骤：Java Swing

- 是 Java 为图形界面（GUI）应用开发提供的一组工具包；
- 包含构建图形界面的各种组件，可划分为容器组件和非容器组件；
- 采用MVC模式设计，实现 GUI 组件的显示逻辑和数据逻辑的分离；
- IntelliJ IDEA 提供的Swing GUI Designer可方便进行图形界面编程。

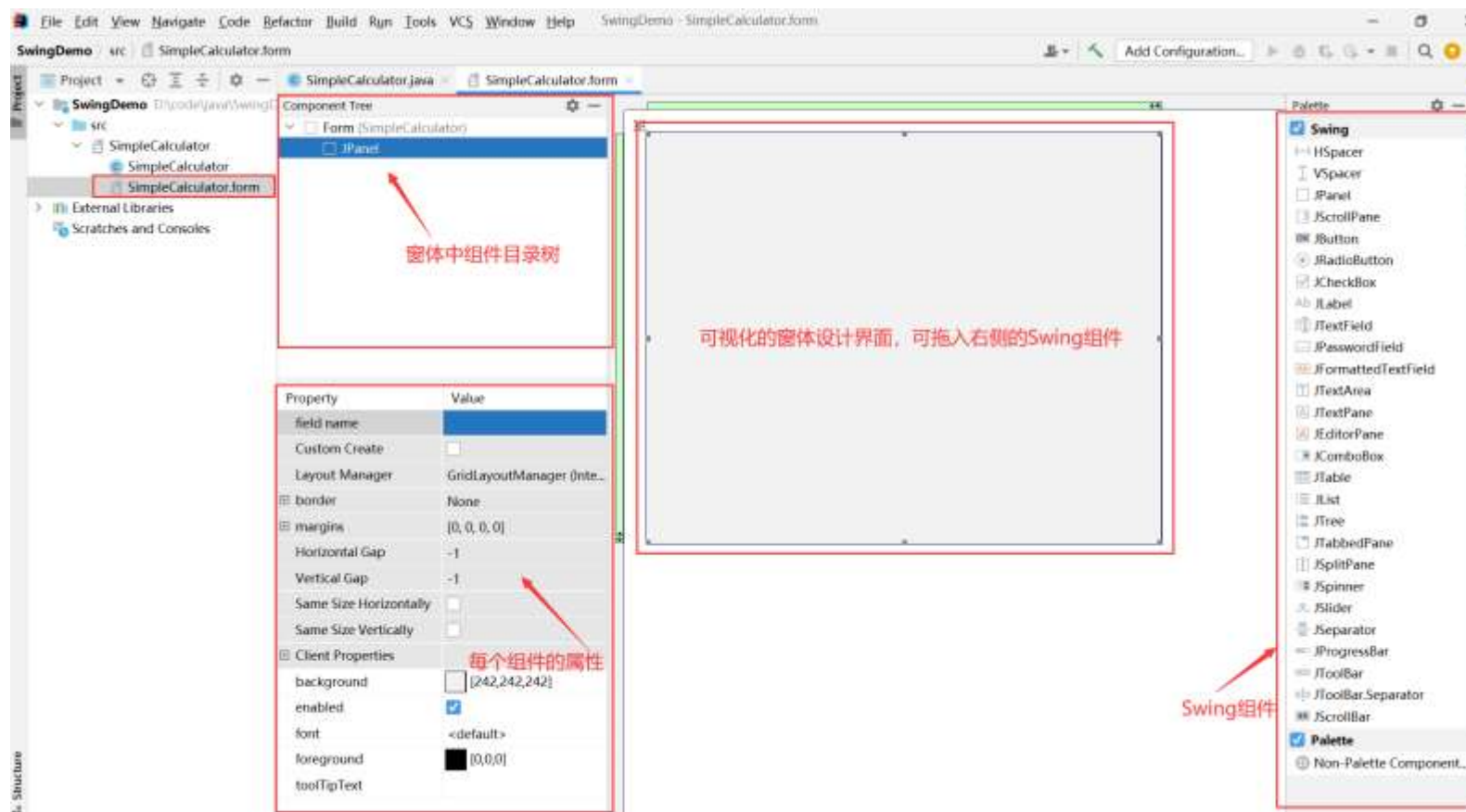


# 实验步骤：Swing GUI Designer (1)

①新建Project，选中src目录，右键新建一个GUI Form，命名为：SimpleCalculator。

②自动生成两个文件：

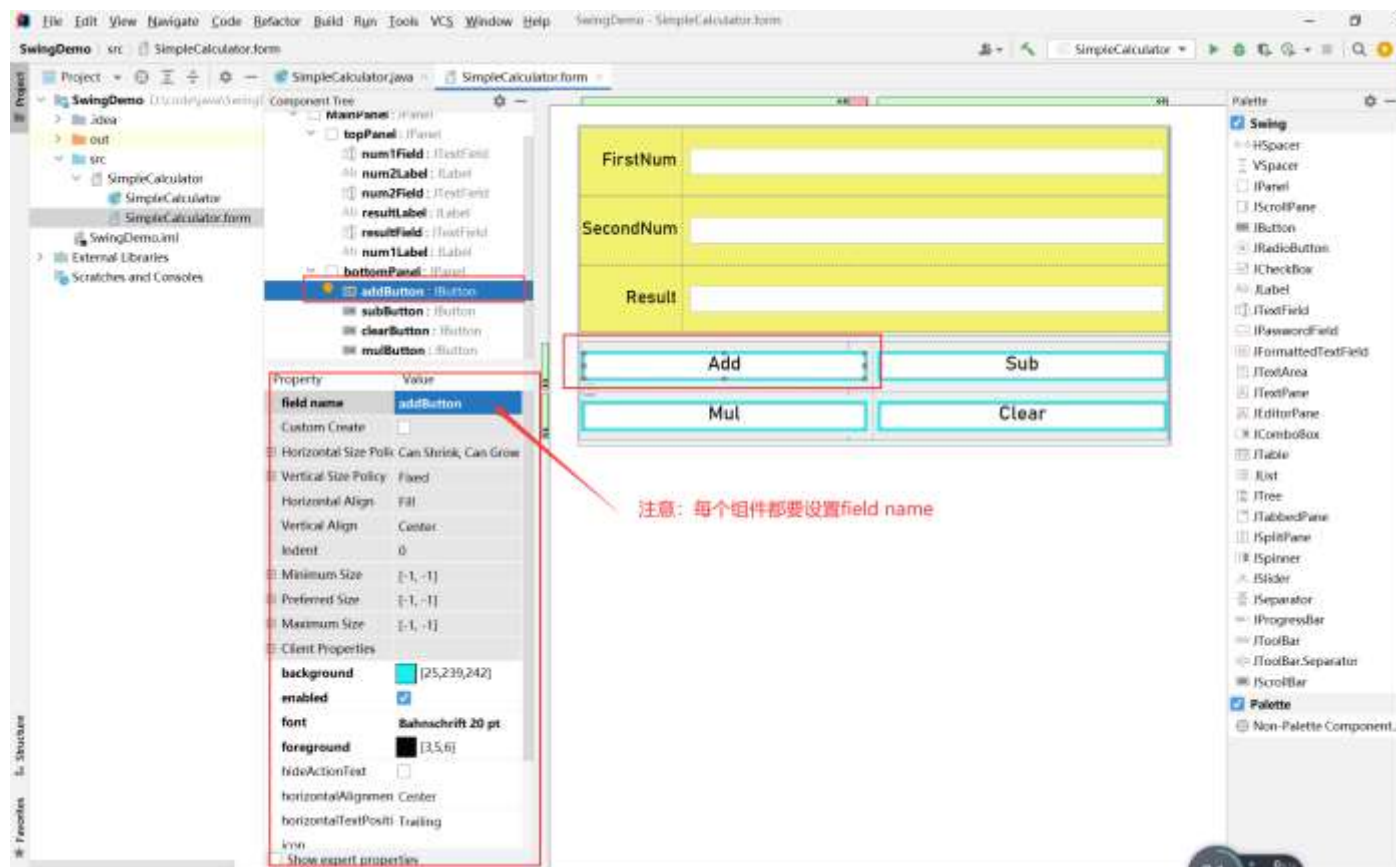
- SimpleCalculator.form 用于图形界面设计；
- SimpleCalculator.java 用于操作组件对象和运行。





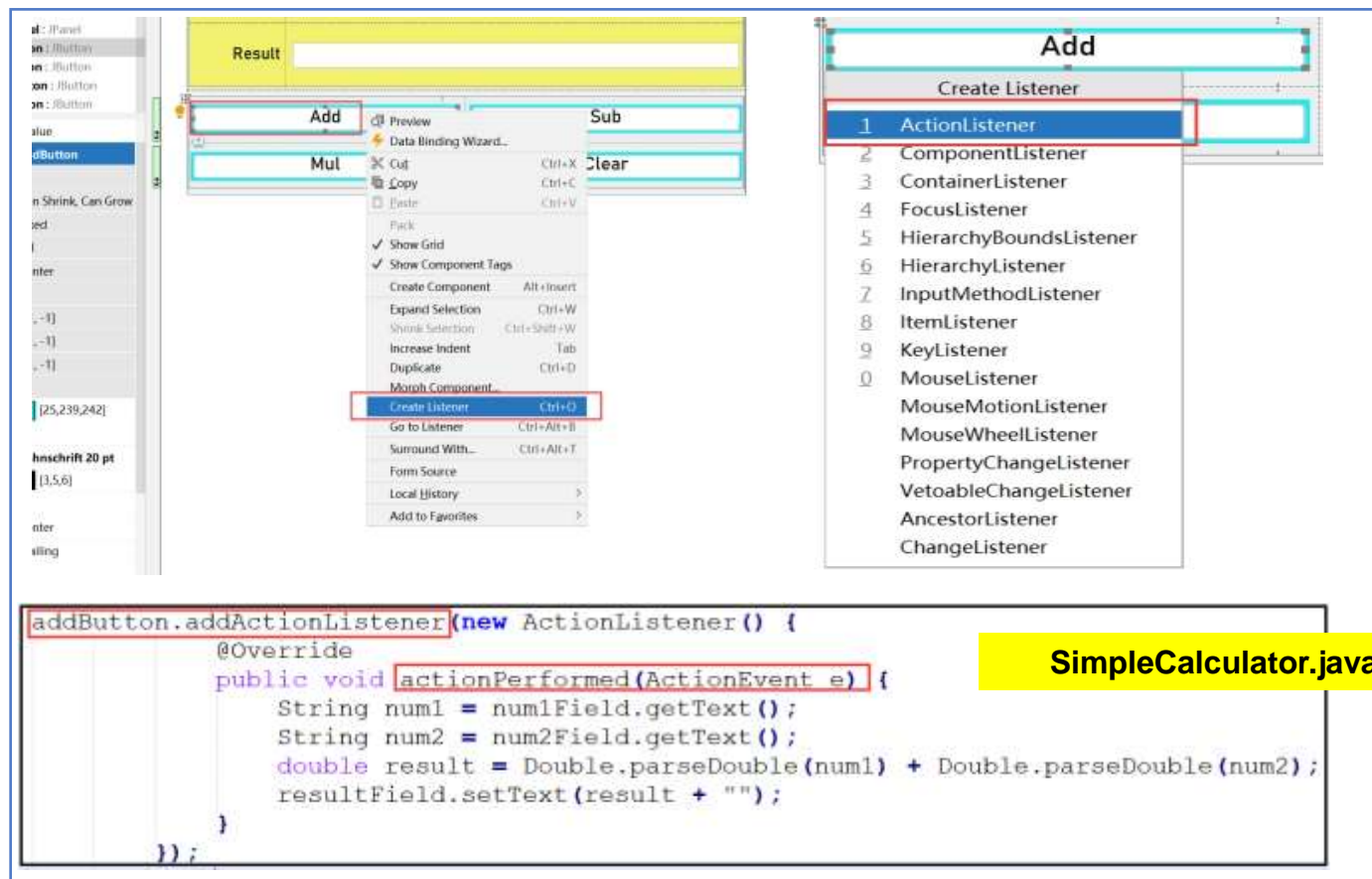
## 实验步骤：Swing GUI Designer (2)

- ③ 在窗口设计界面中拖入所需要的Swing组件并合理布局。注意每个组件都要设置field name。右键选择Preview选项可查看窗体设计的效果。



## 实验步骤：Swing GUI Designer (3)

- ④ 添加按钮事件，右键Add按钮，选择Create Listener，为其添加ActionListener。  
在actionPerformed()函数体中添加事件处理代码。



# 实验步骤: Swing GUI Designer (4)

## ⑤ 添加Form Main函数，并运行程序。

The image consists of two side-by-side screenshots from an IDE, likely IntelliJ IDEA, illustrating the steps to generate a main method and run a Java Swing application.

**Left Screenshot:** Shows a Java class named `SimpleCalculator` with a constructor and an `actionPerformed` method. A red arrow points to the end of the class, with the text "此处右键" (Right-click here) next to it. A context menu is open, and the `Generate...` option is selected. Below the context menu, a `Generate` dialog is shown, listing various code generation options. The `Form main()` option is selected and highlighted with a red box.

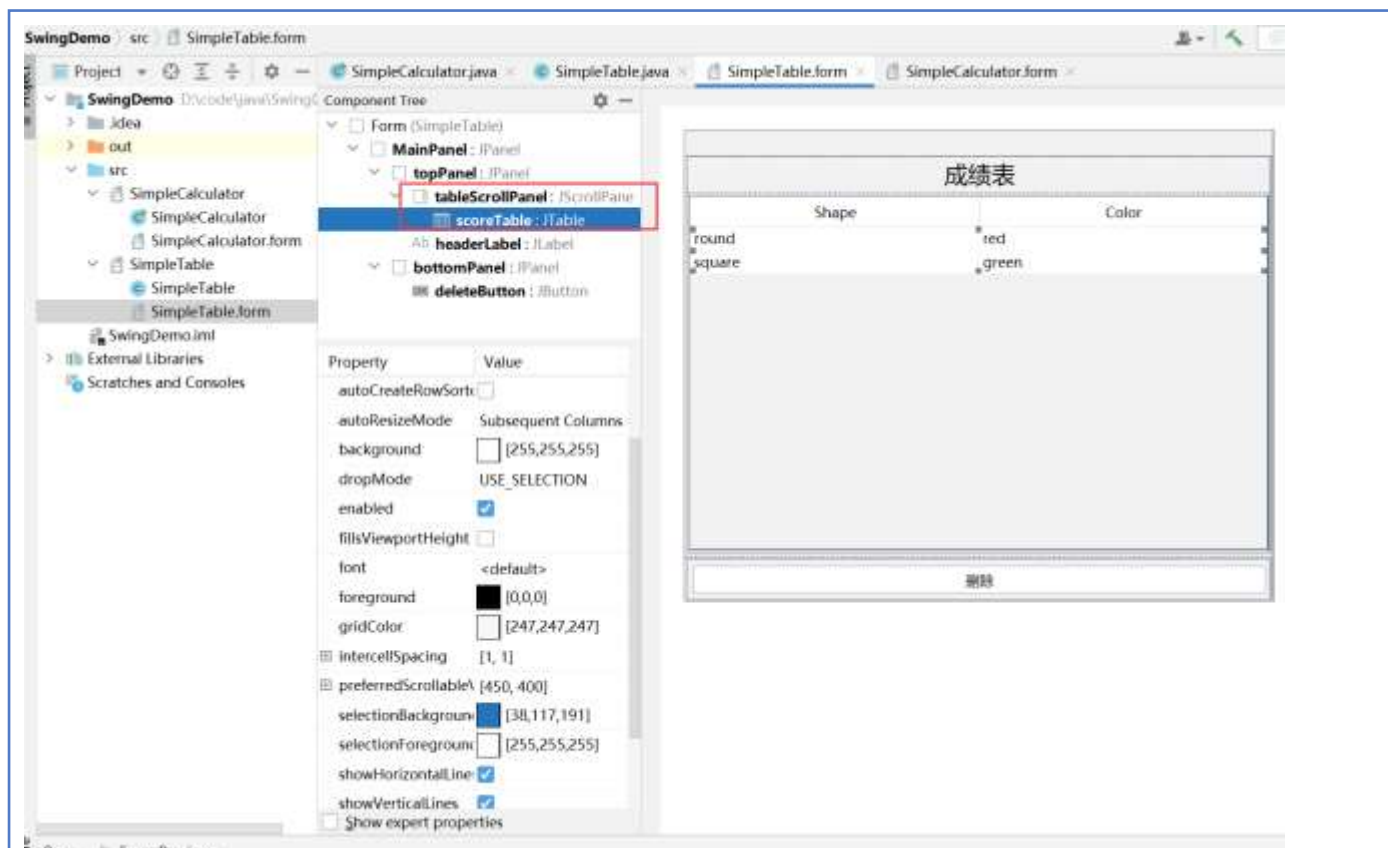
**Right Screenshot:** Shows the same Java class with the `main` method generated. A context menu is open, and the `Run 'SimpleCalculator.main()'` option is selected and highlighted with a red box. Below the context menu, a `Run` dialog is shown, and the `Run` button is highlighted with a red box.

**SimpleCalculator GUI:** The screenshot shows the running application window titled "SimpleCalculator". It has a yellow background and contains three text input fields: "FirstNum" with the value "55", "SecondNum" with the value "88", and "Result" with the value "143.0". Below the input fields are four cyan buttons: "Add", "Sub", "Mul", and "Clear".

# 实验步骤：Java Swing - JTable (1)

➤ **JTable** 是将数据以表格的形式显示给用户看的一种组件，它包括行和列。

① 添加所需组件 **JScrollPane** 和 **JTable** 并合理布局。



## 实验步骤：Java Swing - JTable (2)

② 在构造函数中创建DefaultTableModel对象，装载数据。

```
public SimpleTable() {  
  
    String[] columnName = {"学号", "姓名", "成绩"};  
    String[][] tableData = {{ "001", "Lily", "78"}, {"002", "Jane", "89"}, {"003", "Alex", "67"},  
                             {"004", "Macy", "83"}, {"005", "Nancy", "66"}, {"006", "John", "99"} };  
  
    // 表格模型  
    DefaultTableModel model = new DefaultTableModel(tableData, columnName) {  
        @Override  
        public boolean isCellEditable(int row, int col) {  
            return false;  
        }  
    };  
  
    // 从表格模型那里获取数据  
    scoreTable.setModel(model);  
    tableScrollPane.setViewportViewView(scoreTable);  
  
}
```

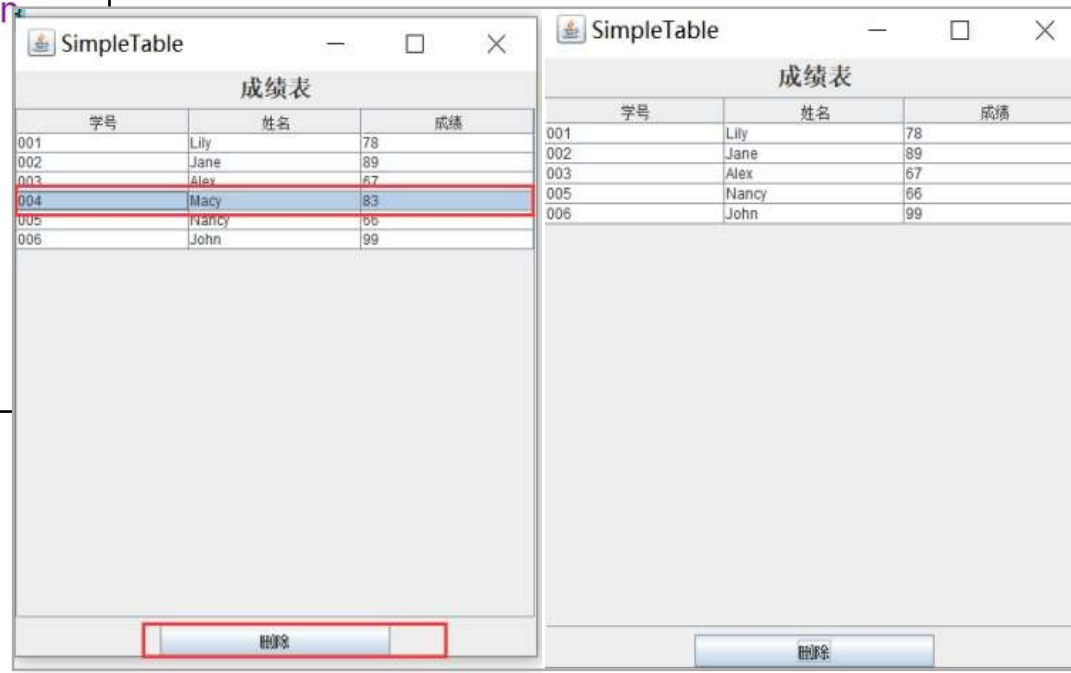
JTable表格与数据通过TableModel分离，JTable并不存储自己的数据，而是从表格模型那里获取它的数据。

## 实验步骤：Java Swing - JTable (3)

### ③ 添加“删除”按钮事件和Form Main函数。

```
deleteButton.addActionListener(new ActionListener() {  
    @Override  
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
        int row = scoreTable.getSelectedRow();  
        System.out.println(row);  
        int result = JOptionPane.showConfirmDialog(deleteButton,  
            message: "是否确定中删除? ");  
        if (JOptionPane.YES_OPTION == result && row != -1) {  
            model.removeRow(row);  
        }  
    }  
});
```

运行程序：





# 实验步骤：Java Swing - CardLayout (1)

➤ **CardLayout** 布局管理器以时间而非空间来管理它里面的组件，能够让多个组件共享同一个显示空间。

① 初始化卡片布局对象**cardLayout**以及使用它的容器**cardPanel**。

```
public class CardLayoutDemo {  
    4 usages  
    static final CardLayout cardLayout = new CardLayout( hgap: 0, vgap: 0);  
    7 usages  
    static final JPanel cardPanel = new JPanel(cardLayout);  
  
    public static void main(String[] args) {  
  
        JFrame frame = new JFrame( title: "CardLayout Demo");  
        frame.setSize( width: 800, height: 1024);  
        frame.setResizable(false);  
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
  
        frame.add(cardPanel);  
  
        StartMenu start = new StartMenu();  
        cardPanel.add(start.getMainPanel());  
        frame.setVisible(true);  
    }  
}
```

## 实验步骤：Java Swing - CardLayout (2)

- ② 新建窗体JFrame，并将容器cardPanel加入其中。新建StartMenu页面，加入容器cardPanel并显示。

```
public class CardLayoutDemo {  
    4 usages  
    static final CardLayout cardLayout = new CardLayout( hgap: 0, vgap: 0);  
    7 usages  
    static final JPanel cardPanel = new JPanel(cardLayout);  
  
    public static void main(String[] args) {  
        JFrame frame = new JFrame( title: "CardLayout Demo");  
        frame.setSize( width: 800, height: 1024);  
        frame.setResizable(false);  
        frame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
  
        frame.add(cardPanel);  
  
        StartMenu start = new StartMenu();  
        cardPanel.add(start.getMainPanel());  
        frame.setVisible(true);  
    }  
}
```

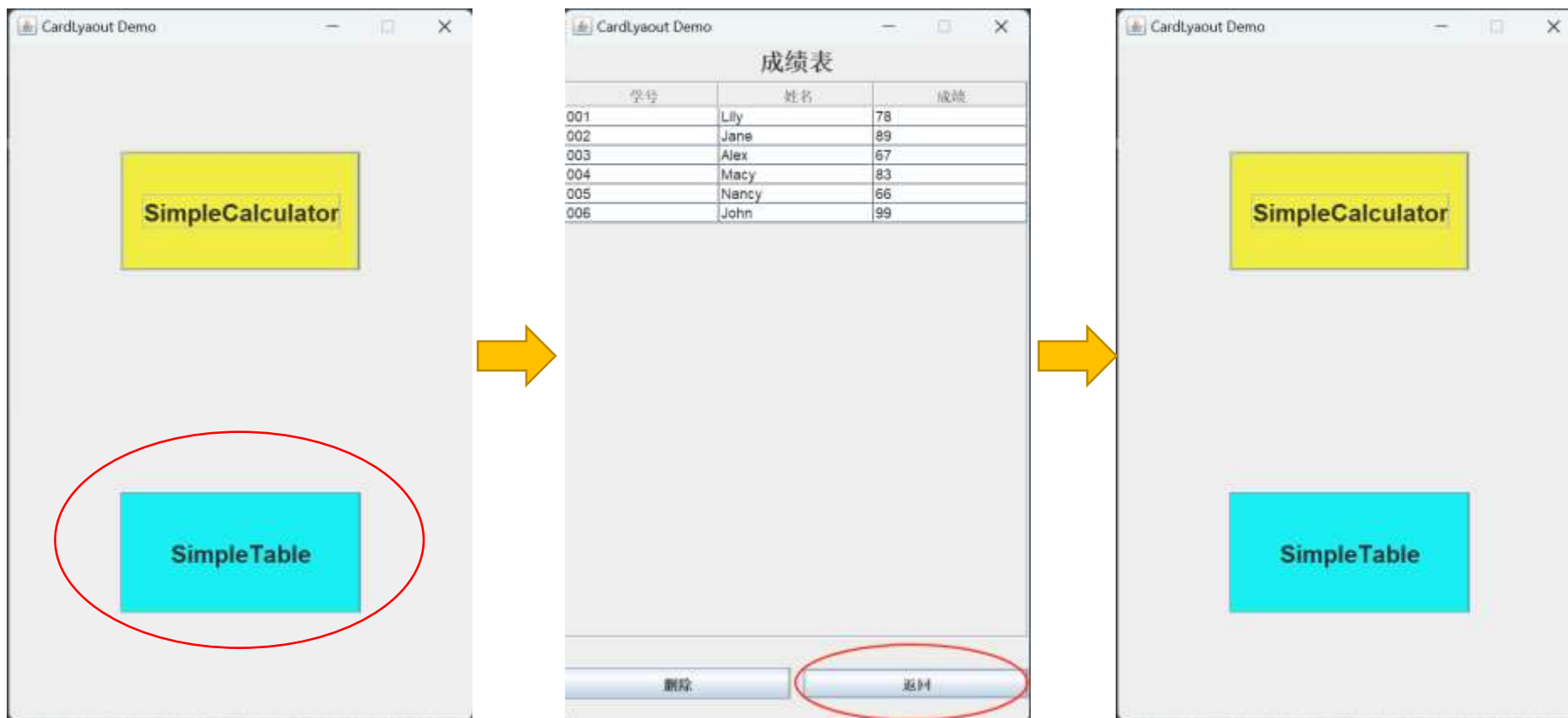


## 实验步骤：Java Swing - CardLayout (3)

- ③ 为StartMenu的两个按钮添加事件，将要跳转的页面加入容器cardPanel，并使用cardLayout实现页面切换。

```
public StartMenu() {  
    simpleCalculatorButton.addActionListener(new ActionListener() {  
        @Override  
        public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
            CardLayoutDemo.cardPanel.add(new SimpleCalculator().getMainPanel());  
            CardLayoutDemo.cardLayout.last(CardLayoutDemo.cardPanel);  
        }  
    });  
    simpleTableButton.addActionListener(new ActionListener() {  
        @Override  
        public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
            CardLayoutDemo.cardPanel.add(new SimpleTable().getMainPanel());  
            CardLayoutDemo.cardLayout.last(CardLayoutDemo.cardPanel);  
        }  
    });  
}
```

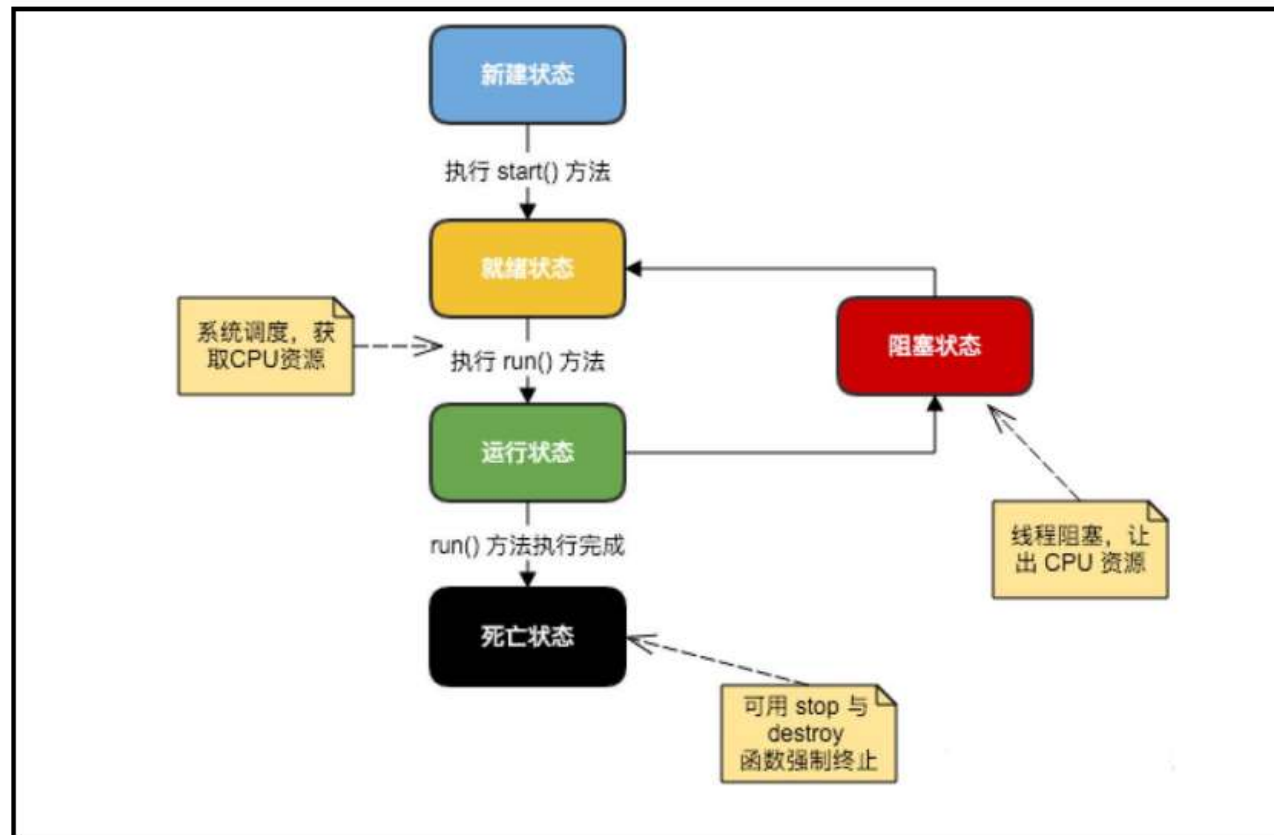
## 实验步骤：Java Swing - CardLayout (4)



## 实验步骤：多线程编程

- 飞机大战游戏中，**火力道具生效**、**音效控制**等功能需要用多线程来完成。
- Java 给多线程编程提供了内置的支持。

- 线程是一个动态执行的过程，它也有一个从产生到死亡的过程。



# 实验步骤：Java 多线程编程（1）

## ➤ Java实现多线程的两种方式：

(1) 使用 **Runnable 接口**实现多线程，由于Runnable 是函数式接口，可使用**lambda表达式**简写。

```
public class RunnableTest {  
    public static void main(String[] args) {  
        Runnable r = () -> {  
            try {  
                for (int i = 0; i < 3; i++) {  
                    System.out.println("【" + Thread.currentThread().getName() +  
                        "】线程执行，当前的循环次数: " + i);  
  
                    Thread.sleep(2000);  
                }  
            } catch (InterruptedException e) {  
                e.printStackTrace();  
            }  
        };  
        // 启动线程  
        new Thread(r, "线程1").start();  
        new Thread(r, "线程2").start();  
    }  
}
```

【线程 1】线程执行，当前的循环次数: 0

【线程 2】线程执行，当前的循环次数: 0

【线程 1】线程执行，当前的循环次数: 1

【线程 2】线程执行，当前的循环次数: 1

【线程 1】线程执行，当前的循环次数: 2

【线程 2】线程执行，当前的循环次数: 2

## 实验步骤：Java 多线程编程（2）

(2) 继承 `Thread` 类实现多线程，继承类必须重写 `run()` 方法，该方法是新线程的入口点。

- 本实验已提供 `MusicThread` 类，该类继承 `Thread` 类，重写了 `run()` 方法，用于启动音频播放。

```
@Override
public void run() {
    InputStream stream = new ByteArrayInputStream(samples);
    play(stream);
}
```

- 使用方法：

```
public class ThreadTest {

    public static void main(String[] args) {
        new MusicThread("src/bgm.wav").start();
    }
}
```

注意：

在飞机大战游戏中，还需实现循环播放、停止播放音频的功能。

# 本次迭代开发的目标（1）

- ✓ 游戏开始显示**难度选择**和**音效设置**界面，根据玩家选择显示相应难度的**游戏地图**；
- ✓ 游戏结束后显示**得分排行榜界面**，要求可记录玩家该局得分，并可删除玩家历史得分；

## 注意：

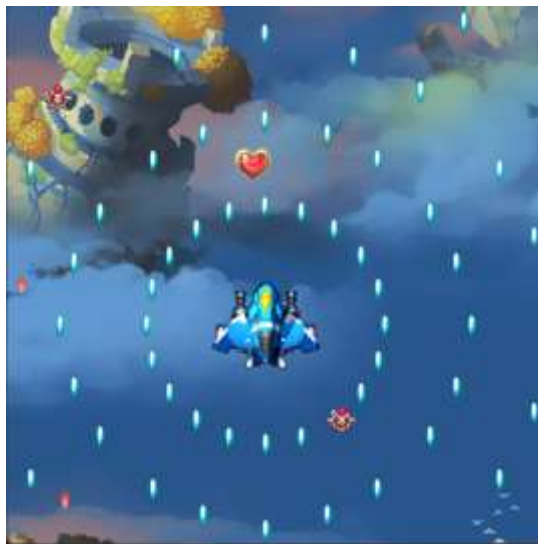
本实验无需细化三种不同游戏难度，实验六进一步完善即可。



界面与范例接近即可。

## 本次迭代开发的目标（2）

- ✓ 两种火力道具生效时，英雄机切换弹道并持续一段时间，结束后恢复直射状态；
- ✓ 若音效开启，游戏中循环播放游戏背景音乐，游戏结束后停止播放；
- ✓ 子弹击中敌机、炸弹爆炸、道具生效、游戏结束时有相应的音效。
- ✓ Boss敌机出场时循环播放其背景音乐，坠毁或游戏结束后停止播放。



```
▼ videos
  ? bgm.wav
  ? bgm_boss.wav
  ? bomb_explosion.wav
  ? bullet.wav
  ? bullet_hit.wav
  ? game_over.wav
  ? get_supply.wav
```

# 作业提交

- 提交内容

- ① 整个项目压缩包

- 截止时间

实验课后一周内提交至HITsz Grader 作业提交平台，具体截止日期参考平台发布。登录网址：： <http://grader.tery.top:8000/#/login>





# 同学们，请开始实验吧！

## THANK YOU