**每天学习自查表**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 2020/6/5 | | 姓名 | 邢启瑞 | | |
| 学习的内容 | 上午 | 完成时钟绘画工程。完成随机验证码工程 | | | | |
| 下午 | 合并绘画工程至2019省赛题并更改细节。优化2019省赛题联动部分的代码结构。 | | | | |
| 晚上 | 完成随机验证码工程。按照题目要求修改代码完成“单端按钮”选择后取消选择功能。优化更改以往赛题的联动部分代码结构。 | | | | |
| 出现的问题 | 上午：时钟绘制文本绘制会挤在画布正中心。  下午：合并时时钟过大导致占满整个屏幕。联动模式开启时报错。  晚上：联动模式开启时会出现同时发送重复命令的情况。单选按钮选择后无法取消 | | | | | |
| 解决方法 | 上午：调整canvas.drawText的参数，调整绘制位置和公式。解决挤在一起的问题。  下午：合并时钟时，需要限制canvas画布大小，canvas.get()方法获得画布的高和宽，而画布的高和宽可以在xml文件中进行更改限制。  晚上：联动模式增加计数器限制命令发送频率。单选按钮新建boolean对状态进行存储和检查，后续判断可避免无法取消问题。 | | | | | |
| 不会的内容 | 19省赛题目时钟风格，已找到解决方法。  联动模式新结构。 | | | | 解决时间方法 | 6/20 |
| 体会心得 | 在自定义View中，可以通过获取画布的高和宽来对要绘制的控件进行屏幕适配。  其中int width = canvas.getWidth() / 2;和int height = canvas.getHeight() / 2;可以分别获得高宽比。更方便绘制控件。 | | | | | |
| 后期学习打算 | 提升自己代码简洁、运行效率。继续完善新结构的绘图工程。学习联动模式新代码结构。继续深度学习现有的网课课程。 | | | | | |