

L0实验报告

丁保荣 171860509

1770048119@qq.com

L0中只是很简单得实现了一个滑块的移动，通过上下左右键来控制滑块，复用了框架代码的一部分。

代码的架构很简单：就是是获取屏幕大小，并将初始滑块的坐标置于屏幕正中央，然后进入一个死循环，读取键盘输入，如果输入了上下左右，就进行滑块的移动，在滑块的移动中加入边界检测。然后只有当滑块移动后，才进行屏幕的重新绘制。

在实现滑块移动的时候，一开始是每隔一秒将屏幕整个清除，重新绘制。但运行后发现屏幕的输出很诡异，完全不是想要的效果，猜测是不是重新绘制屏幕代价太大了。因此，最后修改为只有当检测到滑块移动的时候更新屏幕。而且更新的时候不是清除整个屏幕，而是只清除滑块的上一个位置，并且只绘制滑块的下一个位置，这样写屏幕的需求就降低了很多。