

## 作业 2 研发自己的 iOS APP

请尝试构建一款自己的 iOS APP。不能是课上做过的实验和项目。

可以是一个**创意小游戏**，例如 Bulleye、数独、2048、找规律、找不同等，当然更欢迎自己创造的小游戏。请充分发挥想象。

可以是一个帮助解决身边问题的一个**小工具**，如简易的日程、日记、课程表等。尝试用技术改变生活、改变世界。

可以模仿业界的应用，如天气、快递、微信等，这些应用的数据在网上开放；再如音乐播放器等，这些应用的数据在本地。

作品目标： 就业、保研，github，

可参考 WWDC (<https://developer.apple.com/videos/wwdc2020/>) 和 移动应用创新赛 (appcontest.net/2020, 中国高校计算机大赛系列)，

检查要求：只要实现核心功能即可，不一定要完整实现。

提交材料： 项目源码 和 实验报告。

评分方式： 现场演示

评分标准： UI，功能，可靠，

截止日期： 第 12 周（计算机教学周第 13 周，11 月 16 日；软件教学周第 12 周，11 月 14 日）。

我们已经具备了一定的开发基础。我们已经熟悉 Swift 语言和 Xcode 开发工具，学习过 iOS 开发的基础知识，包括基本开发流程、常用控件、视图控制器、MVC、持久化数据等。做过单场景和多场景的实验项目。

在开发过程中，很可能需要一些新知识，要边做边学。这是一种实际的开发工作状态。学习资料是很充裕的，同学们可以提问，也可以相互讨论

附实验报告模板（MIT 的 CDIO 模式）

## 《作品名》实验报告

### 一、构思 (Conceive)

作品的背景、创意、说明等

### 二、设计 (Design)

作品的界面、交互或原型等

### 三、实现 (Implement)

作品实现的简要过程

### 四、运营 (Operate)

作品运维情况，包括 github，测试计划，上架等

附：代码