

## 习 题 1

1. Android 系统是基于什么操作系统的应用系统?
2. 试述建立 Android 系统开发环境的过程和步骤。
3. 如何编写和运行 Android 系统应用程序?
4. 编写 Android 应用程序, 在模拟器中显示“我对 Android 很痴迷!”。
5. 编写 Android 应用程序, 在模拟器中显示一个图形文件。



```

66      Toast.makeText(MainActivity.this, "窗口拖动开始",
67                      Toast.LENGTH_SHORT).show();
68    }
69  }
70 }

```

## 习 题 2

1. 编写程序，实现点击按钮将文本编辑框中输入的文字内容显示到文本标签，如图 2.28 所示。

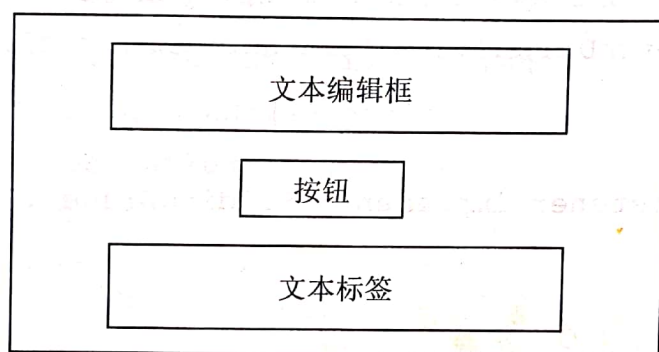


图 2.28 文本编辑框中的文字内容显示到文本标签

2. 设计一个加法计算器，如图 2.29 所示，在前两个文本编辑框中输入整数，当点击按钮“=”时在第 3 个文本编辑框中显示这两个数之和。



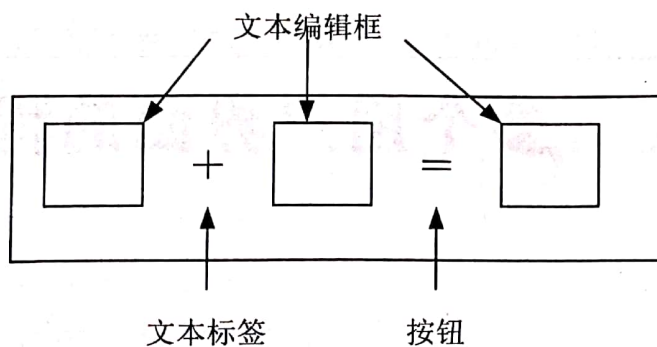


图 2.29 加法计算器

3. 设计如图 2.30 所示的用户界面布局。

图 2.30 设计用户界面

4. 完成例 2-9 计算器的 Java 控制程序代码设计。

5. 编写一个“我的故乡”图册，下方配有说明文字，点击“上一张”或“下一张”按钮，图片切换时说明文字内容也随之切换。



## 习 题 3

1. 设计一个具有两个页面的程序, 第 1 个页面显示一张封面的图片, 第 2 个页面显示“欢迎进入本系统”, 这两个页面之间能相互切换。
2. 设计一个具有 3 个选项的菜单程序, 当单击每个选项时分别跳转到 3 个不同的页面。
3. 设计一个具有计算器功能的对话框程序。



## 习 题 4

1. 设计一个可以移动的小球，当小球被拖到一个小矩形块中时退出程序。
2. 设计一个手绘图形的画板。
3. 建立一个手写字体识别的字体库。 **模拟人器**
4. 设计一个具有选歌功能的音频播放器。
5. 为例 4-8 的视频播放器添加停止播放的功能。
6. 编写一个具有飞入文字功能的程序。





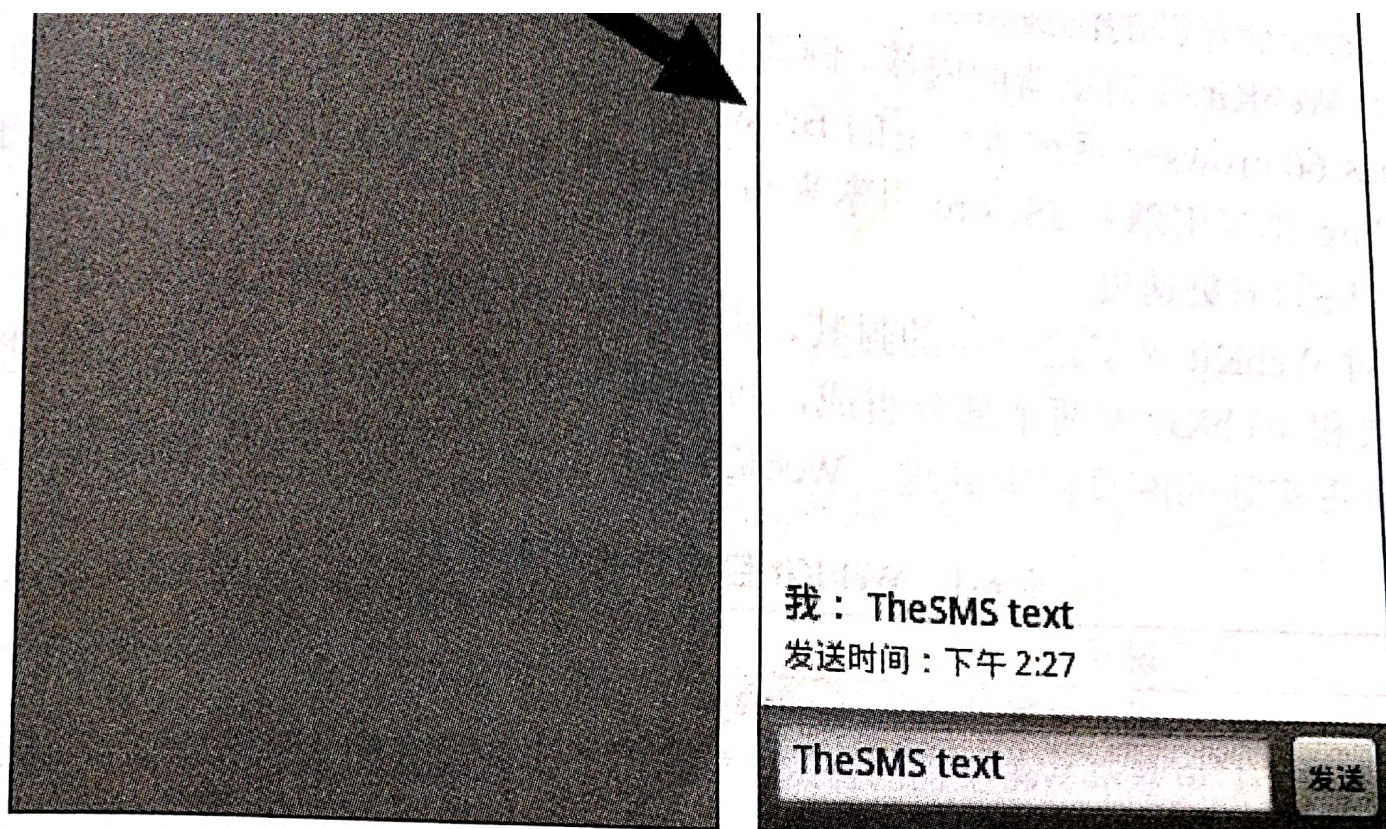


图 5.7 点击“调用发送短信功能”按钮调用系统的发送短信功能

## 习 题 5

1. 结合例 5-1 和例 5-3 编写一个具有较完善功能的后台音乐播放器。
2. 编写一个短信服务平台。

