

专业课程实验报告

课程名称： 计算机科学导论

开课学期： 2019 至 2020 学年 第 1 学期

专业： 软件工程 年级班级： 2019级3班

学生姓名： 舒航 学号： 222019321062076

实验教师： 谢棠棠

计算机与信息科学学院 软件学院

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 实验项目名称 | | Building a Simple App | | | |
| 实验时间 | | 2019.12.11 | 实验类型 | | □验证性 □设计性 □综合性 |
| 一、实验目的  1. 熟悉 MIT APP Inventor 开发软件，理解定时器及随机数的作用，并实现触屏交互。  二、实验要求   1. 一人一组，独立完成 2. 能正确编写手机应用，并能编译下载安装运行。 3. 能够正确使用定时器；能够定义函数，并用定时器触发； 4. 应实现的功能包括如下：   （1）用户实现屏幕触摸交互，当触及地鼠时，能够自动计分。  （2）程序能够实现清零功能。 | | | | | |
| 三、实验内容与设计（主要内容，操作步骤、算法描述或程序代码）  实验分析：  通过制作这个程序，可以实现屏幕触摸交互，使用户用光标点击闪烁的地鼠时，能够自动计分。同时点击按钮能够清零分数。 | | | | | |
| （续前表） | | | | | |
| 三、测试数据和执行结果 （在给定数据下，执行操作、算法和程序的结果，可使用数据、图表、截图等给出）    实验结果：点击地鼠，地鼠位置刷新，同时积一分  点击按钮，score刷新为0。 | | | | | |
| 四、实验结果分析及总结（对实验的结果是否达到预期进行分析，总结实验的收获和存在的问题等）  实验基本达到预期结果，点击地鼠，地鼠位置刷新，同时积一分，点击按钮，score刷新为0。  本次实验的内容是关于利用MIT APP Inventor开发软件，理解定时器及随机数的作用，并实现触屏交互。在听完教师讲述过后，自己进行操作实验，在自己进行实验操作的过程中，遇到了一些问题，例如不能正确的找到相应的控制方块，或者不能很好地衔接，但在经过自己的思考过后完成了这项实验，也成功的运行了打地鼠程序。经过这次实验之后，我学会了如何用MIT APP Inventor编写简单的app程序，也更加深入的了解到了可视化程序的开发，感受到了其中蕴含的技巧和趣味。 | | | | | |
| 教  师  评  阅 | 实验内容和设计（A-E）： | | |  | |
| 操作过程、算法或代码（A-E）： | | |  | |
| 实验结果和分析（A-E）： | | |  | |
| 实验成绩（A-E）：  反馈评语： | | | | |