# Android 应用开发

实验一: 猜国旗游戏

## 实验内容

要求开发一个 Android 应用,实现猜国旗游戏。

#### 具体要求如下:

- 每轮游戏有 10 道题目。每道题目,应用在图片库选取一张国旗图片,向用户显示若干个国家名称 选项。
- 每道题目,用户如果选对,显示祝贺消息。用户如果选错,已选的错误选项变色并无法继续选中。
- 用户完成本轮游戏的所有题目后,应用显示游戏结果,显示用户完成所有题目一共猜了多少次,正确率是多少。并询问是否继续或退出。

## 实验安排

时间: 3月26日上午3-4节 地点: 学科楼306机房

## 报告提交

提交一份电子文档。

实验报告应包含以下内容:

- 课题的理解和分析
- 项目结构说明
- 每个功能点的设计与实现。要求用文字描述设计思路、给出关键代码和注释
- 每个功能点的测试结果。要求说明操作步骤,展示界面截图

报告模板见本文档附录。 提交截止日期: 4月20日

提交地址: http://xzc.cn/t9aH1V85A1

# 南京都電大學

# 实验报告

(2024 / 2025 学年 第 二 学期)

课程名称	尔		An	Android 应用开发					
实验名	- 称			猜国旗游戏					_
实验时	间	2025		年	3	月	26	日	_
指导单位 计算机学院 软件工程系				_					
指导教师		李莉							_
									_
学生姓名			班	级学	号				
学院(系)	计	算机学院	- 专	· _		===	次件工艺	——— 程	

实验名称	?	<b>青国旗游戏</b>		指导教师	李莉
实验类型	综合	实验学时	2	实验时间	2025.3.26

### 一、 实验目的和要求

中文五号宋体,英文五号 Times new roman 字体,1.25 倍行距 用中文描述本次实验的目的和要求,可参考实验指导书相关描述。

## 二、实验环境(实验设备)

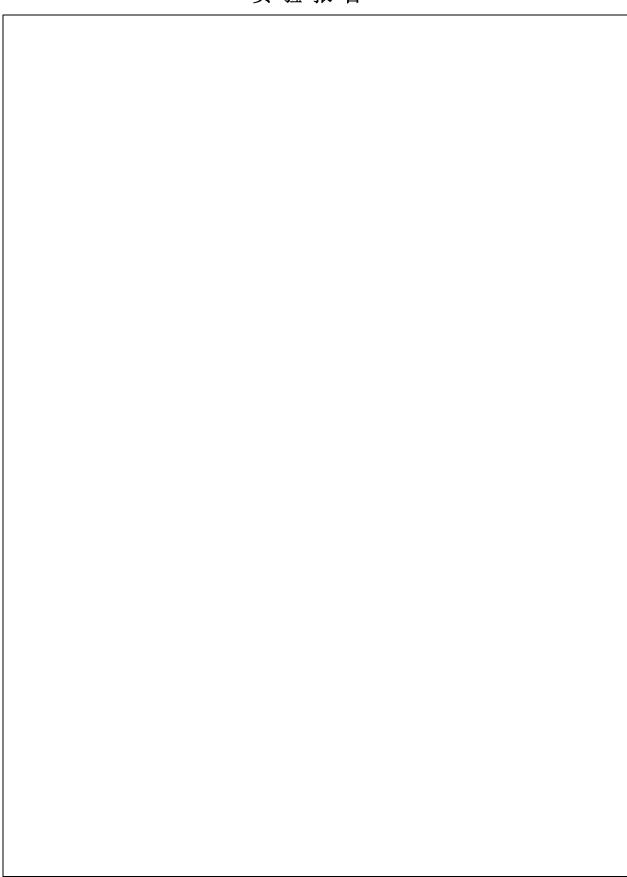
中文五号宋体,英文五号 Times new roman 字体, 1.25 倍行距

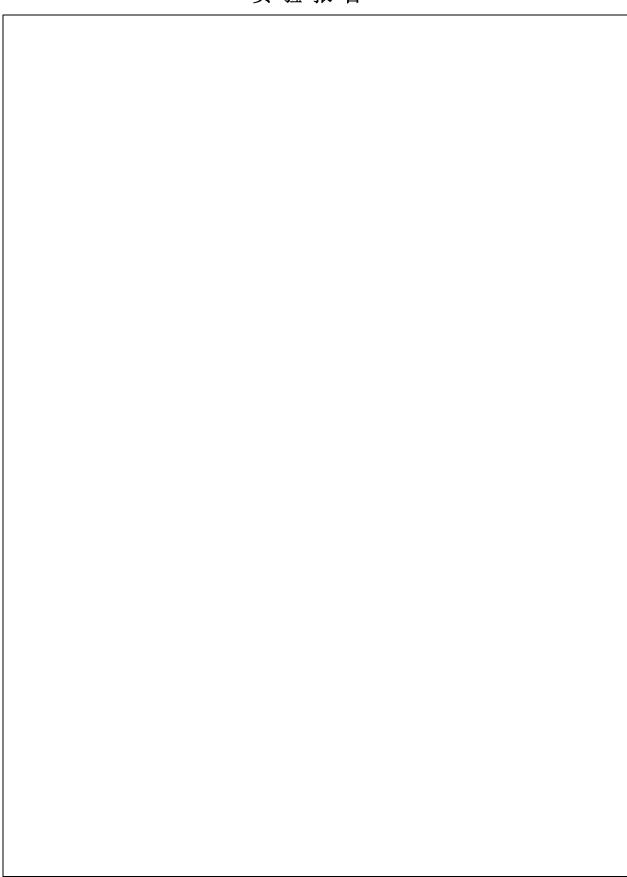
硬件: 微型计算机

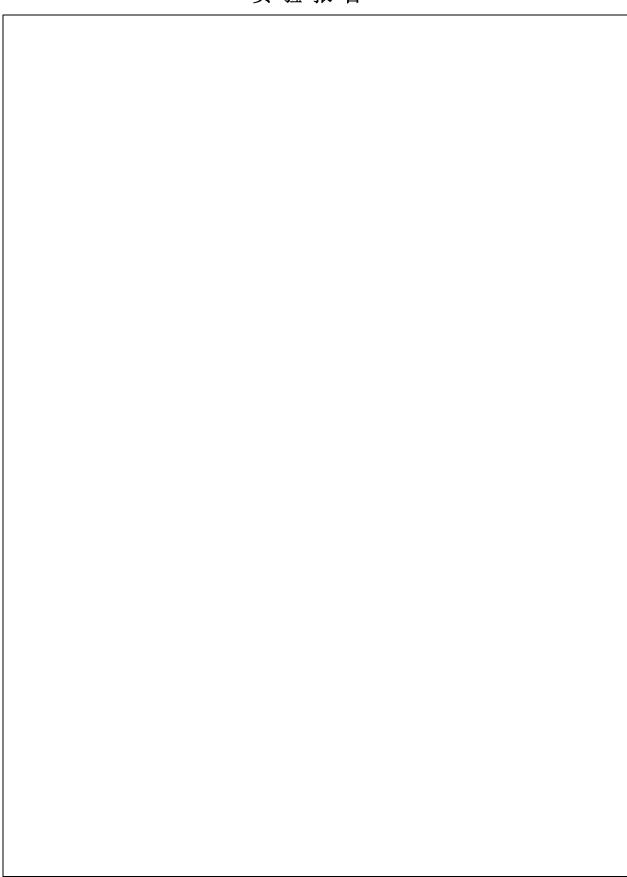
软件: Windows 操作系统、浏览器

## 三、实验原理及内容

中文五号宋体,英文五号 Times new roman 字体,1.25 倍行距说明:这部分请将实验分解成若干具体的任务步骤。







#### 四、实验小结(包括问题和解决方法、心得体会、意见与建议等)

中文五号宋体,英文五号 Times new roman 字体, 1.25 倍行距

说明:这部分内容主要包括:在编程、调试或测试过程中遇到的问题及解决方法、本次实验的心得体会、进一步改进的设想等。

(一)实验中遇到的主要问题及解决方法

如:在题目一编译时,总出现···问题,后来用···方法查找,发现是···所导致的错误,进行···的修改后错误消除,从而说明······;

在题目二编译正确运行时,出现了···问题,后来用···方法查找,发现是···所导致的错误,进行···的修改后错误消除,从而说明······;

- (二) 实验心得
- (三) 意见与建议(没有可省略)

#### 五、支撑毕业要求指标点

支撑毕业要求的指标点为:

□3.2 掌握软件工程领域软件产品设计和开发的基本方法和技术, 能够根据用户需求确定软件设计目标, 利用专业知识设计满足特定需求的软件构件或系统。

□5.2 能针对复杂软件工程问题,开发、选择和使用恰当的技术、设备、信息资源、设计开发工具和 测验证平台对问题进行分析、设计、验证、确认、实现、应用和维护。

## 六、指导教师评语 (含学生能力达成度的评价)

!च <del>र</del>	评分项	优秀	良好	中等	合格	不合格
评	平时表现					
分	报告撰写					
	实验考核					
细	其它评价意见					
则	本次实验能力达成评价					
	(总成绩)					

成绩	批阅人		日期	
----	-----	--	----	--