

HW#2 (2020/03/16~03/23) ~ 下次上課前(10:00)請上傳繳交 word 檔 (含重點 code 說明、測試之執行畫面、心得) & 專案壓縮檔(.zip) 至網路大學，勿上傳整個 Studio 專案。

```
public class GuessActivity extends AppCompatActivity {
    private int answer; // 所要猜的數字
    private int times; // 猜測次數
    ...
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_guess);
        newGame();
        ...
        // 實作 EditText 之 OnKeyListener
    }

    // 產生一個新的數字以供猜測
    public void newGame() {
        answer = 1 + randomNumbers.nextInt(100);
        times = 0;
    }

    // (1) 實作檢查答案之方法，供 EditText 之 OnKeyListener 叫用
    public void checkAns(View v) {
        // 將使用者之猜測(userGuess)與正確答案(answer)做比較，並顯示結果
        ...
    }

    // (2) 實作“再玩一次” 按鈕所需方法 or 實作 OnClickListener
    public void playAgain(View v) {
        ...
    }
}
```

心得報告中之輸出畫面可利用模擬器右邊列中間那個“照相機”按鈕，輸出位置之設定點擊模擬器右邊列最下面那個“...”，進去後點選左列下方之 settings 右上方即 Screenshot save location



(1) 啟始畫面



(2)



(3)



(4)



(5)



(6)



(7)



(8)



(9)再玩一次(reset the game)

- “再玩一次” Button 的 callback 以可用不同方法實做之, 亦即 (1) Using an OnClickListener (either [implements](#) or [anonymous](#) way), and (2) To define the click event handler for a button, add the android:onClick attribute to the <Button> element in your XML layout.
- 按鈕與字體顏色不一定要同範例, 可自訂。