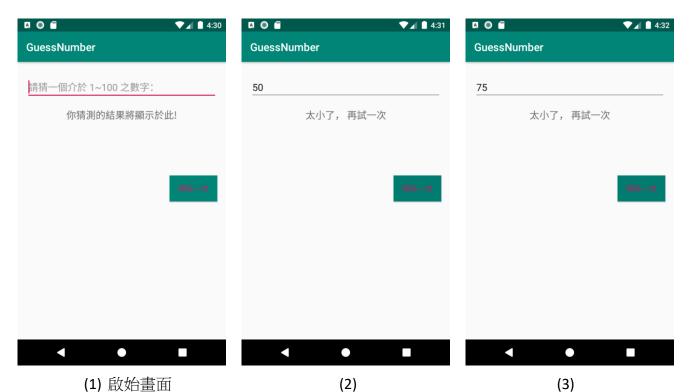
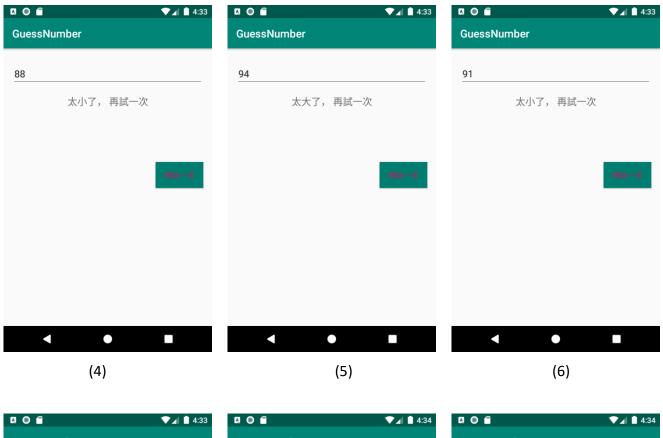
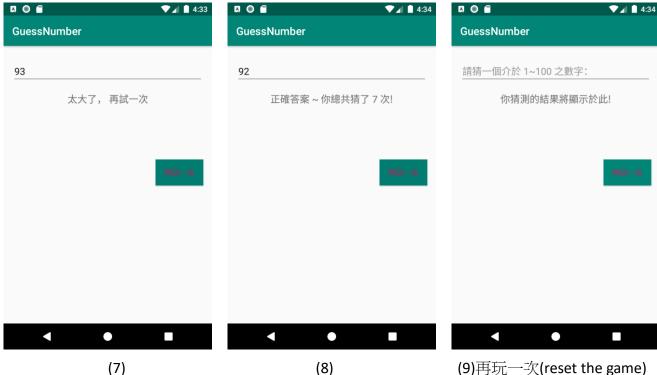
HW#2 (2020/03/16~03/23) \sim 下次上課前(10:00)請上傳繳交 word 檔 (含重點 code 說明、測試之執行畫面、心得) & 專案壓縮檔(.zip) 至網路大學,勿上傳整個 Studio 專案。

```
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();
   . . .
                                   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"
   // 實作EditText 之OnKeyListener
                                   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
// 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) {
}
```







- "再玩一次" Button 的 callback 以可用不同方法實做之,亦即 (1) Using an OnClickListener (either <u>implements</u> or <u>anonymous</u> 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。