

TOP 实践报告

学号：13331330

班级：13 级 9 班

姓名：曾艳红

实验名称：TOP 实践报告

1.学习 TOP 思想之前：

解决问题编程时，是按照作业的要求，研究的对象是问题本身，如发生点击事件该如何处理，发生计算机重置事件又该如何处理。

Eg.以下就是针对每个按钮被点击所触发事件所调用的处理函数，将所有可能出现的问题想清楚之后，再对这个问题进行细分和解决。

```
function ahandler(main) {  
    //show unread  
    var count = document.createElement('span');  
    count.className = 'unread';
```

```
function bhandler(main) {  
    //show unread  
    var count = document.createElement('span');
```

```
function chandler(main) {  
    //show unread  
    var count = document.createElement('span');  
    count.className = 'unread';
```

```
function dhandler(main) {  
    //show unread  
    var count = document.createElement('span');
```

```
function ehandler(main) {  
    //show unread
```

```
function bubblehandler(main) {  
    main.infobar.getElementsByTagName('item')[0]
```

2.学习 TOP 编程思想：

解决问题编程时，是研究作业要求中所有的对象，研究对象所具有的所有属性和性质。

如，按钮这个对象，被点击之后就会去获取数字，气泡这个对象被点击之后就会计算数字，鼠标移出 at-plus-container 容器，就会发生计算机的重置。

以下就是一个例子：

```
class Button
  @buttons = []

  (@dom) ->

  disable: !-> @dom.remove-class \

  enable: !-> @dom.add-class \enab

  wait: !->
    @dom.find \unread .css \dis
    @dom.find \unread .text '..

  reset: !->
    alert \hhh
    @dom.add-class \enable
    @dom.find \unread .text ''
    @dom.find \unread .css \dis

  fetch-number-and-show: !-> $.ge
    @enable-all-other-buttons (
    calculator.add number
    @dom.find \unread .text sum
```

```
calculator =
  sum: 0
  add: (num) -> @sum += parse-int nu
  reset: !-> @sum = 0
```

3.尝试：

在作业中，先是弄懂了各种插件和工具的用法，选择用 livescript 来作为完成这次作业的语言。但是发现网上 livescript 的教程很少，我只找到英文官方文档。

在这次作业中，我主要把对象分为了 button 和计算器，并一一实现他们激活/失活等功能。

TOP 编程加上简便高级的语言和插件，70+行的 ls 代码就转换成了 200+行的 js 代码，但是中间有一个 bug，明明转换成 JS 之后的代码和 hw4 的代码一样，但是功能却失效了.....

\$ ->

```
$ \#at-plus-container .onmouseleave = reset #not work
```

```
init-for-s1!
```