# 《移动应用开发》

# 课程实验报告

### 班级：2016级5班

### 姓名：陈欣

### 学号：20162180209

### 设计时间：2018年10月

一、项目的名称

“汇享”——软件应用使用技巧分享平台

二、项目的主题、设计目的

项目的灵感来源于“会用”与“巧用”的天壤之别。例如，“会用”Chrome与“巧用”Chrome。前者可能使用用上网搜索、看片下载东西等等基础的功能；后者可以使用开发者工具查看网页更多信息，或者安装插件实现广告过滤，VIP积分等限制突破，在线视频加速等等。

“巧用”软件往往意味着更多的功能，更好的体验，但学会“巧用”软件往往需要研究软件枯燥的说明文档，很麻烦！不是一般用户情愿的做法。另一种喜闻乐见的方式值得被开发。

基于这样的理念，我们的项目“汇享”找到了它的核心主题：一款软件使用技巧分享平台。开发者汇集软件的使用技巧，图文并茂，结合实际地写成帖子，分享在平台上；用户也可以自行发帖子，分享自己使用某款软件的技巧。我们的设计目的就是让所有用户都可以在平台上学习到各种各样的软件的使用技巧。

三、软件简介

1.软件的基本结构

a.界面UI使用了谷歌公司开发的移动UI框架Flutter，使用dart语言编写代码，同时内置了许多组件，可以快速构建高质量的原生用户界面。

b.数据库使用的是SQLite数据库，调用Flutter的spflite接口，对SQLite数据库进行操作

2.软件的基本内容

首页：包括三个选项卡，分别是关注（默认首页，查看你已经关注的作者的文章）、学习（查看归类为学习的文章）、娱乐（查看归类为娱乐的文章）

文章详情页：点击文章标题后可进入文章详情页查看文章具体内容

文章评论页：在文章详情页点击评论进入文章评论页查看评论

个人主页：查看个人关注、历史浏览记录、进行给个性化设置

3.软件的运行环境

Android 4.4以上

1. 软件开发过程中个人的主要工作和收获

我们小组一共两人，分别是软件工程4班的曾耀锋和软件工程5班的陈欣。在开发过程中，小组成员一起决定了软件开发的方向，我则进行了软件的前期调研和需求分析工作，并负责进行前端页面的设计和实现，学习和使用移动UI框架Flutter和其编写语言Dart构建了高质量的原生用户界面，并完成了文档的撰写。

在这次开发经历中，我得到了很多收获和经验。

首先，我的自我能力得到了加强。以前我是没有接触和开发过安卓开发的的，对于安卓应用的开发是比较陌生的，但我曾经学习和使用过Java语言，所以在一段时间的学习后，很快能进行开发工作。并且我也在开发过程中了解并使用了一种新框架，谷歌公司开发的移动UI框架Flutter，内置了许多组件，可以快速构建高质量的原生用户界面，用于开发中能有助于提高开发效率。在这个过程中我学会一种自学方法：可以在第一遍时不求甚解，先了解知识框架，之后再在使用的过程中不断加强对知识的理解，从而较快的学会知识并应用于实践。

其次我的实际的操作能力得到了加强。刚开始开发项目时，总是运行出错，由于对原理理解不够透彻，语言使用缺乏足够经验所以进度极慢。在小组经过多次的讨论后我们对项目理解逐渐深入，所以在此投入的过程就比较顺利了。在这个过程中我明白了实践和理论的差距及二者不可分割的关系。

最后是团队协作能力的提高。在整个过程中团队协作发挥着不可替代的作用。从在刚开始对项目进行分析，然后进行分工，之后开始工作，既各干各的又不失默契的合作。在这个过程中我们谁遇到问题会互相帮助解决提高了工作效率。

五、课程设计中目前存在的问题

该项目目前由于使用用户较少，能提供的信息不多，所以应用目前所展示的文章信息暂时是由我们在网上找的信息资料。除此之外，项目功能不够完善，页面不够美观，互动性不强。未来，我们也将进行更加深入的学习和研究，对项目进行更好的完善和改进。

六、设计实践过程中的自我感想

本次设计实践过程，我不仅学到了新的技术，也收获了新的学习方法，意识到小组合作的重要性，相信这些对今后开发的项目能起到帮助和引导的作用。