# 《移动应用开发》

# 课程实验报告

### 班级：2016级4班

### 姓名：曾耀锋

### 学号：20162180151

### 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

四、软件开发过程中个人的主要工作和收获

我在软件开发过程中的主要工作是数据库的设计以及实现，软件测试和整合用户体验改进软件。在整个开发过程中我收获了很多，从一开始的零基础零经验，到现在能组队完成一个项目，离不开老师的指引。在老师的帮助下，我学会了使用Github，对Android开发有了一定的理解，并尝试使用流行的移动UI框架Flutter，进行软件测试的时候也体验到了Testin云测试网站的便利。这段学习经历丰富了我的知识技能，对我以后的学习工作带来了不小的帮助。

五、课程设计中目前存在的问题

课程设计中项目阶段汇报的投票环节，可能有部分同学参与度不高，随意评分，导致最后的结果不切实际。

六、设计实践过程中的自我感想

本次设计实践过程，我学习到了很多东西，感觉自己有所成长，不错。

七、项目组分工和各小组成员的表现

项目组分工：

曾耀锋：数据库设计与实现、软件测试、整合用户体验并改进软件

陈欣：需求分析、UI设计、页面设计、文档编写

成员表现:  
 曾耀锋：分工明确，态度认真、有责任感——95分

陈欣：认真负责，刻苦专研，有团队精神——92分