1. **用手机触屏控制PC机鼠标（4学时）**

了解Android开发环境、Wifi技术特点，掌握Android环境下的网络程序设计基本方法。实验内容：在Android手机上读取触屏数据，将人手在触屏上的滑动轨迹通过wifi网络发送到PC机上；PC机上安装鼠标控制程序，根据手机发来的数据，鼠标的光标作相应移动。

1. 在手机上编程，读取人手在触屏上的滑动信息；
2. 通过wifi网络，把滑动数据发送到PC机;
3. PC机根据wifi送达的数据控制鼠标光标移动；

网络中断时PC和手机都有错误显示；网络连接恢复时手机端要有指示。

设计思想：

在Android上使用socket与主机进行通信。Android4.0后不允许在主程序请求网络，所以使用线程池，通过事件监听开启线程。页面设计上使用Fragment组件，动态加载。

MySocket.java继承Runnable接口，并提供发送消息函数。

MainActivity.java实例化MySocket，调用ConnectFragment.java，显示第一个布局

ConnectFragment.java监听事件，开启线程，并调用FunctionFragment.java

FunctionFragment.java实现具体功能，读取屏幕操作数据，开启新线程发送给服务端

由于尝试多种方法均未实现线程间通信方法，故没有实现判断socket连接成功方法。但未连接成功时，点击屏幕会造成输出流为空，也能自动退出程序。

主机程序中，TrackPadDlg.cpp实现读取数据并控制鼠标

安卓与PC进行Scocket通信时，服务器wifi最好是联通，电信可能失败，且不要用校园网。