院 系：

专 业：

年 级：

课程名称：

学 号：

姓 名：

指导教师：

2020年 5 月 28 日

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 年级 |  | 班号 |  | 学号 |  | | |
| 专业 |  | 姓名 |  | | |
| 实验名称 | GUI事件处理和线程 | | | 实验  类型 | 设计型 | 综合型 | 创新型 |
| √ |  |  |
| 实  验  目  的  或  要  求 | 目的：掌握GUI事件处理和线程编程设计。  题目1：编写一个MVC结构的GUI程序。首先编写一个封装梯形类，然后在编写一个窗口。要求窗口使用三个文本框和一个文本区域为梯形对象中的数据提供视图，其中三个文本框用来显示和更新梯形对象的上底、下底和高；文本区对象用来显示梯形的面积。窗口中有一个按钮，用户单击该按钮后，程序中3个文本框中的数据分别作为梯形对象的上底、下底和高，并将计算出的梯形的面积显示在文本区中。  题目2：参照课本例子12.4，要求有3个线程：student1、 student2和teacher，其中student1准备睡10分钟后再开始上课，其中student2准备睡一个小时再开始上课。teacher在输出3句“上课”后，吵醒休眠的线程student1；student1被吵醒后，负责再吵醒休眠的线程student2. | | | | | | |
| 实  验  原  理  （  算  法  流  程  ） |  | | | | | | |
| 实  验  结  果  分  析  及  心  得  体  会 |  | | | | | | |
| 成  绩  评  定 | 教师签名：  2020年 月 日 | | | | | | |