**项目一：随手涂鸦记事**

[一 需求规划 1](#_Toc363406397)

[1.FeatureList 1](#_Toc363406398)

[2.产品交互 1](#_Toc363406399)

[二 概要设计 4](#_Toc363406400)

[1.涂鸦的实现 4](#_Toc363406401)

[2.使用本地数据库来存储记事的内容 4](#_Toc363406402)

# 一 需求规划

## 1.FeatureList

（1）实现基本的记事功能，有记事的标题和内容。

（2）记事的内容可以添加涂鸦的内容和记事文本的内容。

（3）可以设置记事显示的颜色和是否收藏起来。

## 2.产品交互

（1）首页

标题1

2013/8/4

记事列表

收藏列表

标题2

2013/8/4

点击跳转到详情

添加新的记事

（2）记事内容详情

查看记事

编辑，添加大桌面磁贴和删除

标题

内容（包括文本和涂鸦）

2013/8/4

（3）添加记事

标题

标题

内容

保存，成功后回到首页

颜色

添加文本按钮

内容

标题

保存，成功后回到首页

添加涂鸦按钮

（4）添加文本页面

新增记事文本

保存，成功后回到上一级页面

（5）添加涂鸦页面

取消

保存，成功后回到上一级页面

恢复

清空

# 二 概要设计

## 1.涂鸦的实现

涂鸦的实现直接运用线性绘图的方法去实现，这样可以更加灵活化地去控制实现的涂鸦的图片的效果。

运用触摸事件（ManipulationStarted，ManipulationDelta，ManipulationCompleted）来创建涂鸦的轨迹。

## 2.使用本地数据库来存储记事的内容

这部分的难点部分是如何存储涂鸦的数据，存储涂鸦的数据可以通过把涂鸦的图形信息通过自定义的规则来转化成字符串来存储到数据库里面。