

《移动应用开发》第 10 周教学安排			QQ 群：912138167 网盘：https://pan.baidu.com/s/15-WG4mj330L-DouFTbaS2A 提取码：rj20	教师：余春堂
周次	授课日期	教 学 内 容	教学流程	作业及考核
10	10 月 31 日	讲授：第 11 章 网络编程的应用	课前： 1、阅读教材“第 19 章 网络编程的应用” 2、观看教材第 19 章配套视频 课中： 线上授课 课后： 1、完成书面作业（电子）并上传。 2、在下周周四之前完成上机任务 16（见第 11 周教学安排）	1、完成书面作业，并提交到 QQ 群文件“ 作业 8 ”目录，文件命名规则：3170207003-席颖-作业 8.docx（学号、姓名、作业编号用短横线连接，请严格遵守），要求答案正确、排版美观。注意截止时间为本周周日晚上 23:00。 作业内容为简答题，共 2 题： ① 查资料总结使用 HTTP 访问网络实现图片下载的方法？ ② 如果要下载多个图片，并显示每张图片下载进度该如何实现？
10	11 月 3 日	上机：图形图像编程	上机 14： 图形图像编程-弹珠游戏 阅读教材《疯狂 Android 讲义（第 4 版）》第 7 章(p339-p341)内容，完成以下任务： （1）在 Android Studio 中运行弹珠游戏（点击屏幕有左边 30%区域左移，右边 30%区域右移），并能讲清程序的工作原理。 （2）增加游戏积分功能，游戏每坚持 1 秒积 1 分，并在屏幕上的适当位置实时显示积分。 （3）增加两个按钮（保存游戏和加载游戏）。保存游戏按钮用于存储游戏的当前状态（小球位置、挡板位置和积分），保存后可以继续游戏也可以退出游戏；加载游戏按钮可以加载上次保存的游戏状态，加载后接着上次的状态继续玩。 （4）自行添加可以提升游戏层次的功能。 【初始程序由老师提供 Experiment14.rar】 ----- 本次上机没有（B 组）	评分要求： 5-6 分：完成功能（1）。 7 分：完成功能（1）-（2），没有明显 bug。 8-9 分：完成功能（1）-（3），没有明显 bug。 10 分：完成功能（1）-（4），没有明显 bug。 检查方法： 线上：功能演示+回答问题。 附：上传上机作业注意事项 1、本次上机任务编号 14，上传至“ 上机 14 ” 文件名称示例：3170207003-席颖-上机 14.rar 2、截止时间为每周周日。 说明： 上机当天随机抽取 30 名同学进行检查。 所有上机作业必须提前完成，上机时间是老师检查作业的时间。
10	11 月 4 日	上机：音乐播放器	上机 15： 项目实践-音乐播放器 阅读教材《Android 编程经典案例解析》第 17 章内容（在 Experiment15.rar 内），完成以下任务： （1）将代码转换成 Android Studio 工程格式（原来是 Eclipse 工程格式），调试程序使之能够正常运行。	评分要求： 6-8 分：完成功能（1），有少量 bug。 9 分：完成功能（1），没有明显 bug。 10 分：完成功能（1）-（2），没有明显 bug。 检查方法：

		<p>(2) 该播放器目前只支持一个播放列表，请修改程序，使它能够支持多个播放列表（比如：电影经典、网络红歌等等），播放列表的个数、名称都可以修改。</p> <p>【原 Eclipse 程序由教师提供 Experiment15.rar】</p> <p>-----</p> <p>上机 15（B 组）</p> <p>(1) 同 A 组（1）</p> <p>(2) 能够讲解清楚程序的整体结构和各个模块的功能</p>	<p>线上：功能演示+回答问题。</p> <p>附：上传上机作业注意事项</p> <p>1、本次上机任务编号 15，上传至“上机 15”</p> <p>文件名称示例：3170207003-席颖-上机 15.rar</p> <p>2、截止时间为每周周日。</p> <p>说明：上机当天随机抽取 30 名同学进行检查。所有上机作业必须提前完成，上机时间是老师检查作业的时间。</p>
--	--	--	--