

# 现代操作系统应用开发实验报告

学号：15331191

班级：上午班

姓名：廖颖泓

实验名称：Homework15

## 一．参考资料

1. 2017-网络和常用算法.pdf
2. 2017-homework15.pdf

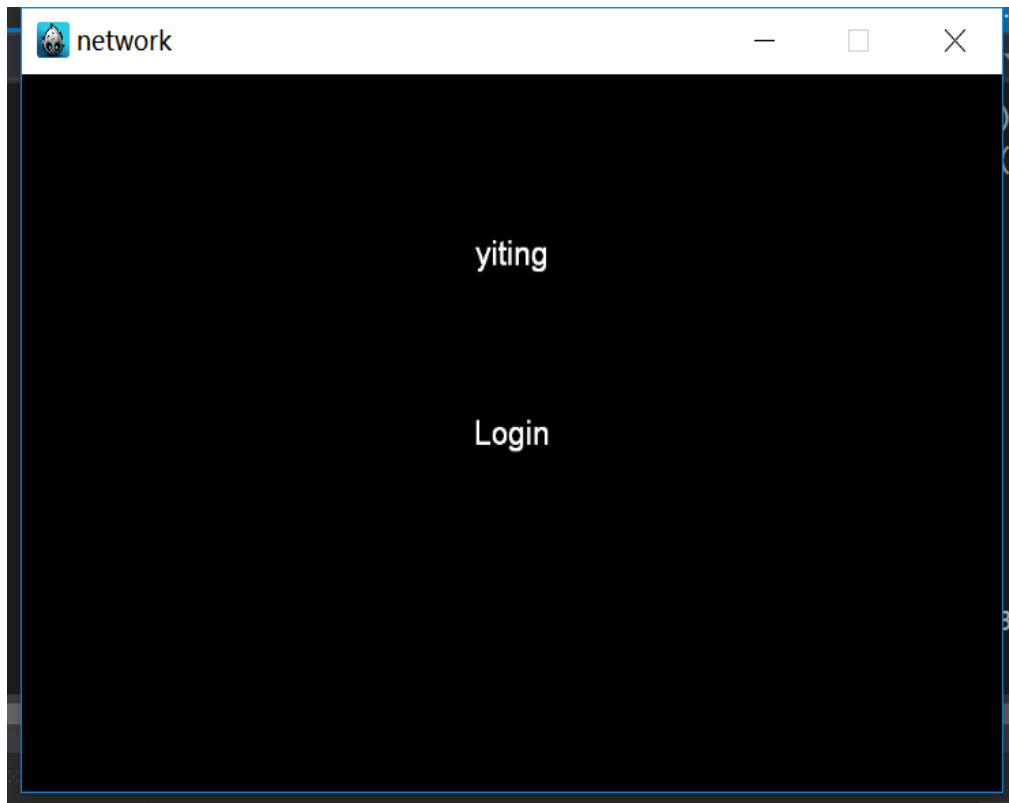
## 二．实验步骤

根据 2017-网络和常用算法.pdf 提供的 HttpClient 用法，分别对 login\_button、submit\_button 和 rank\_button 设置点击事件，在点击函数中创建 HttpRequest 实例，login\_button 和 submit\_button 设置 POST 连接方法，rank\_button 设置 GET 连接方法，设置相应的 URL 地址，并在回调函数中处理 response 返回的 Data 和 Header，并将 Data 和 Header 存入本地数据文件，解析 Json 时用到了 rapidjson。

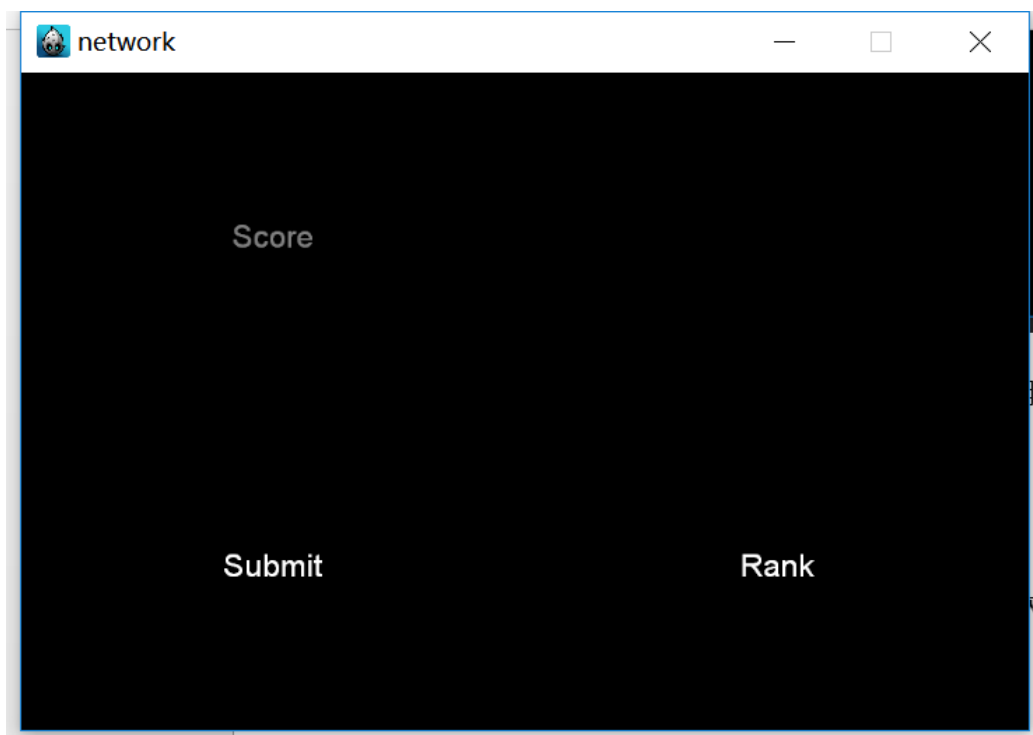
本实验使用了本地化保存信息。

```
#define database UserDefault::getInstance()  
database->setStringForKey("header", header);  
database->setStringForKey("body", buffer);
```

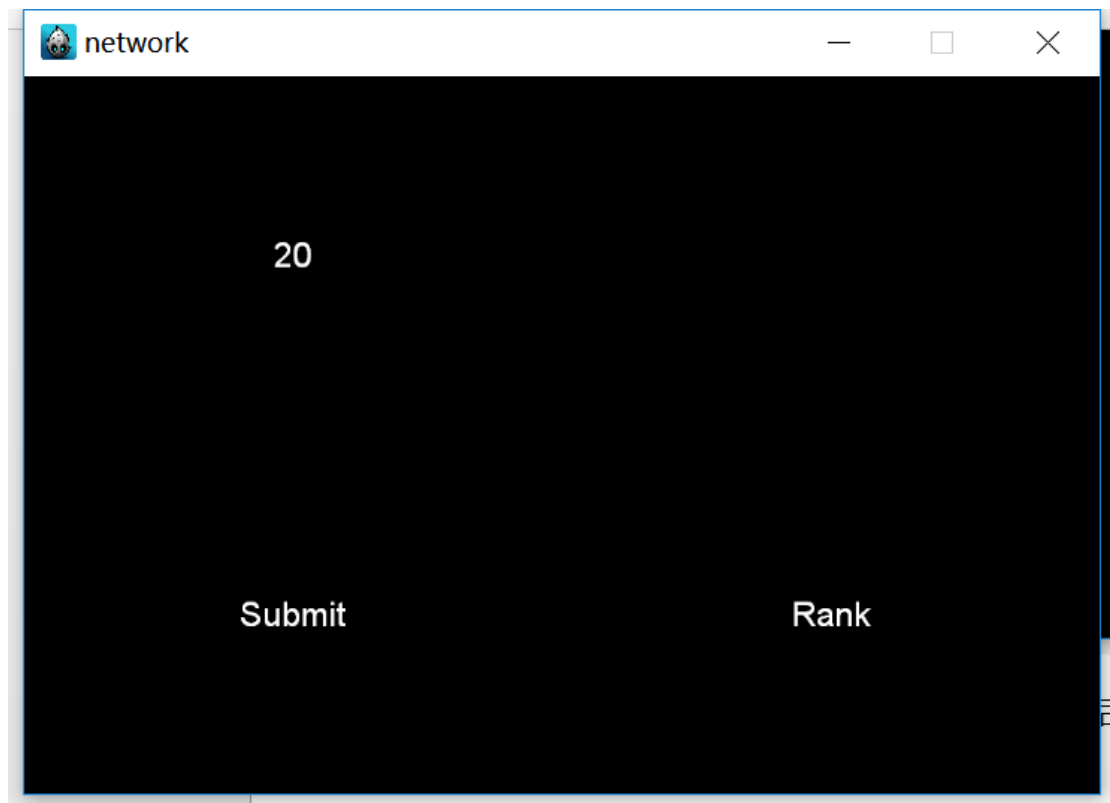
## 三．实验结果截图



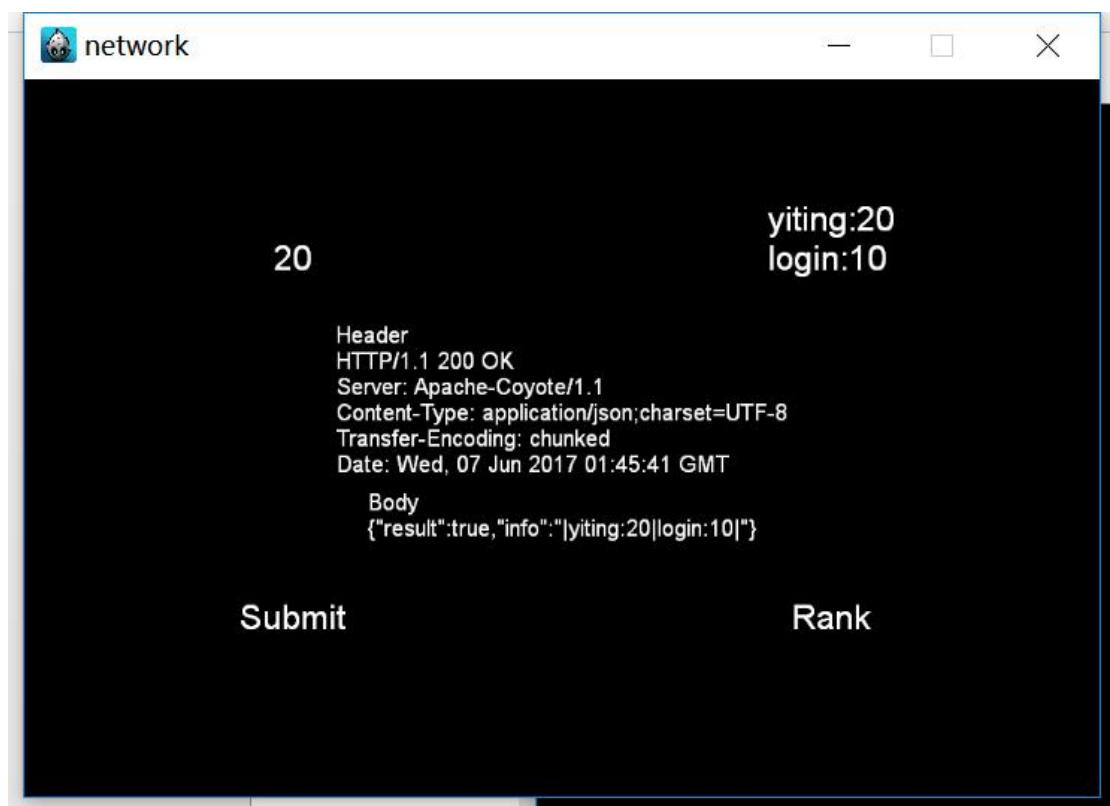
用户登录



登录成功后进入游戏界面



提交分数



显示排名和 Header Body 信息

#### 四 . 实验过程遇到的问题

Submit 之后点击 Rank 没有显示相应信息 , 后来发现 Rank 设置 URL 地址时需要添加相应的参数。

```
HttpRequest *request = new HttpRequest();
request->setRequestType(HttpRequest::Type::GET);
request->setUrl("http://localhost:8080/rank?top=10");
request->setResponseCallback(CC_CALLBACK_2(GameScene::onHttpRequestCompletedRank, this));
```

#### 五 . 思考与总结

本次实验接触了 HttpClient 的用法以及 rapidjson 的用法 , 通过 POST 和 GET 方法向服务端发出请求实现游戏登录等功能 , 加深了之前学过的类似内容的理解 , 对于自身能力有了一定的提升 , 并可以将这些用到自己的期末项目中。