



Bubbles

第6次例会
软件学院110

2012年11月26日 20:30~22:00

iOS/OS X/Windows

王得希
陈琛

Android

顾维玺
冯普春
杨植

Design

吕婉琪

PM

张亚男

Network

俞则明

例会

- 1、工作汇报
- 2、下周计划
- 3、知识讲座
- 4、集中讨论

工作汇报

ios

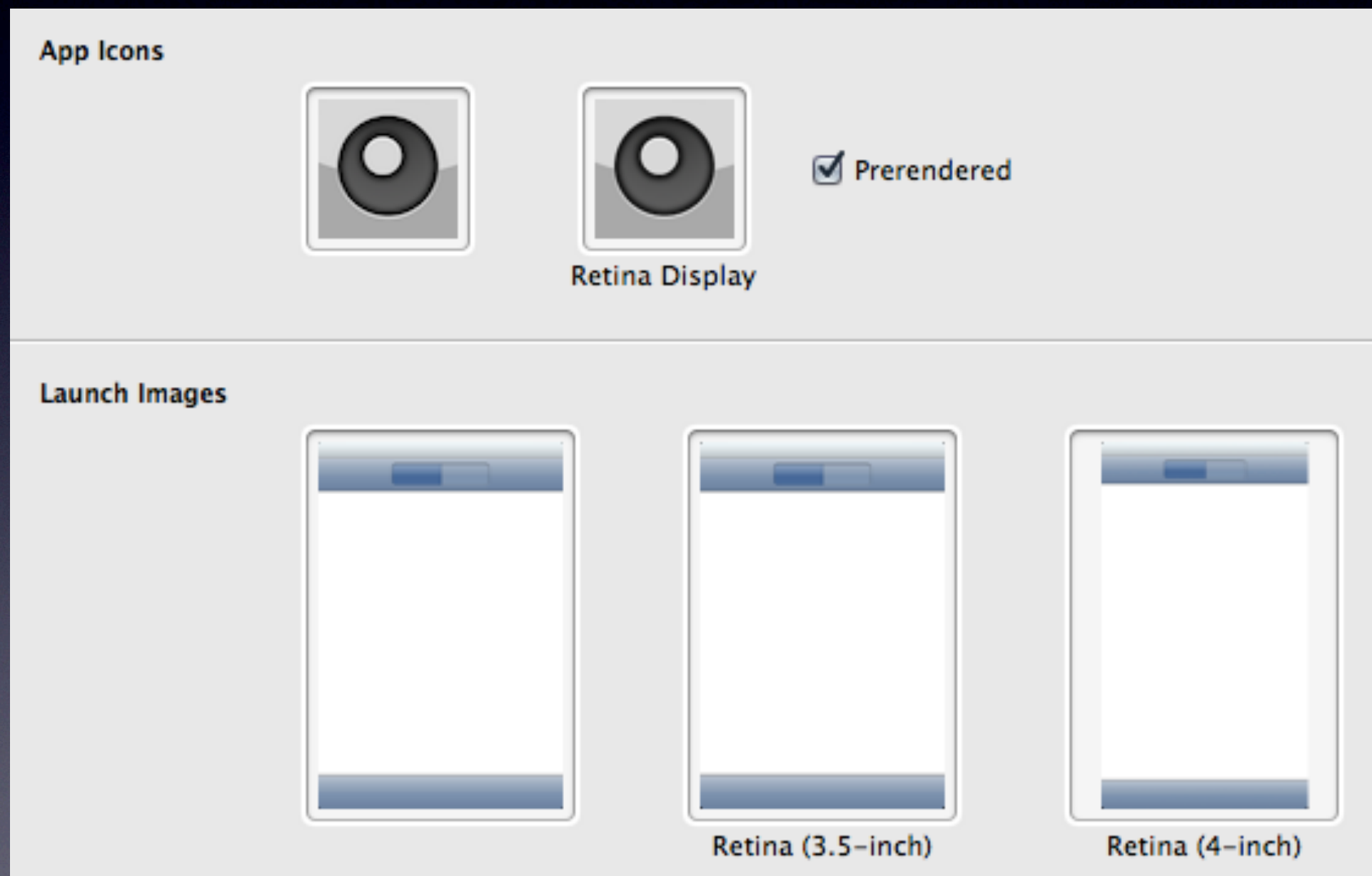
- 启动界面与图标 (Launch Image & Icon)
- 偏好设置 (Preferences Panel)
- 沙盒 (Sandbox)

启动界面与图标

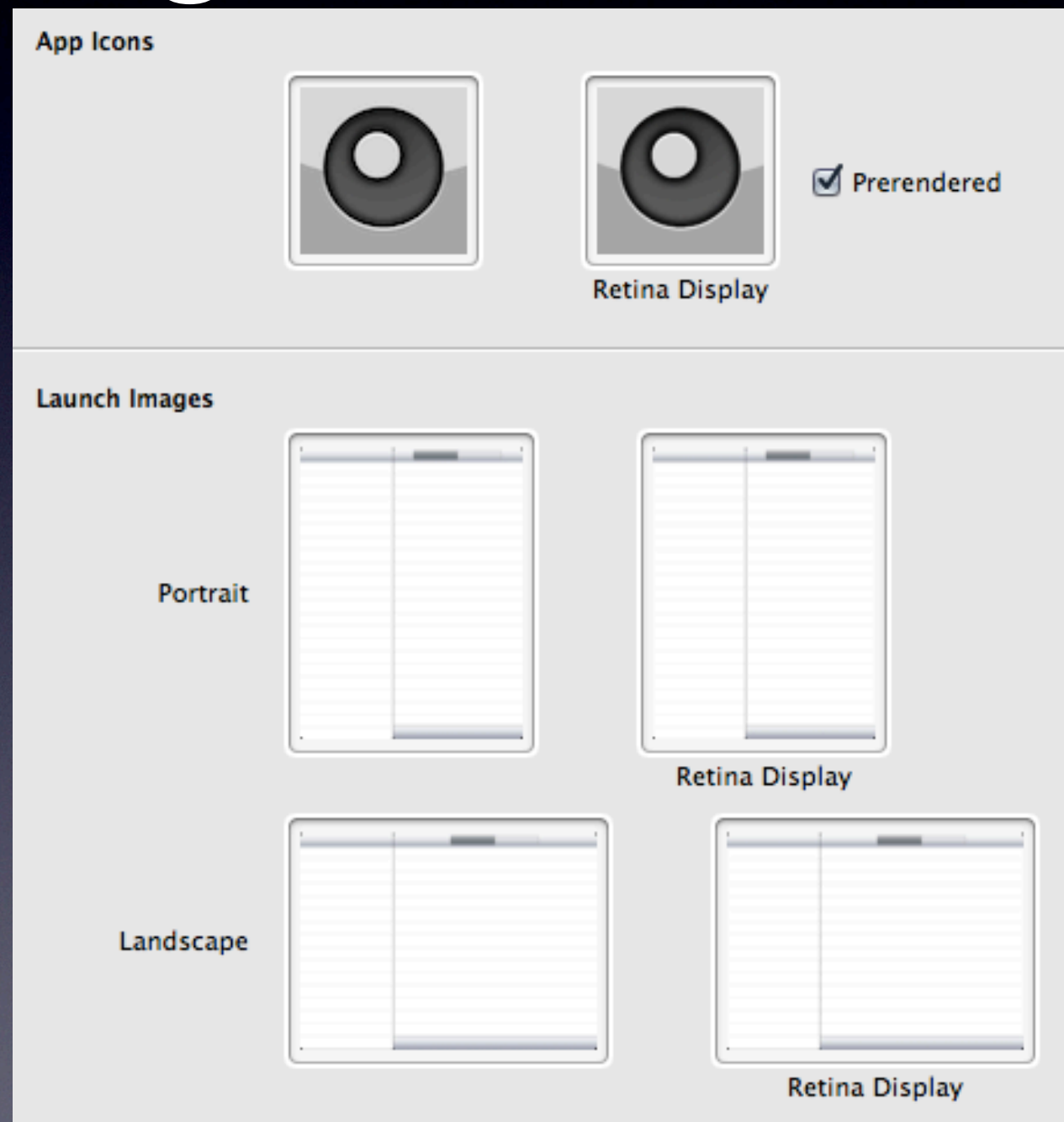
(Launch Image & Icon)

文件名	尺寸 (<u>WxH</u>)	说明
Default-568h@2x.png	640x1136	iPhone 5
Default-Landscape@2x~ipad.png	2048x1496	<u>iPad</u> 3/4
<u>Default-Landscape~ipad.png</u>	1024x748	<u>iPad</u> 1/2
Default-Portrait@2x~ipad.png	1536x2008	<u>iPad</u> 3/4
<u>Default-Portrait~ipad.png</u>	768x1004	<u>iPad</u> 1/2
<u>Default.png</u>	320x480	iPhone, iPhone 3G, iPhone 3GS
Default@2x.png	640x960	iPhone 4, iPhone 4S

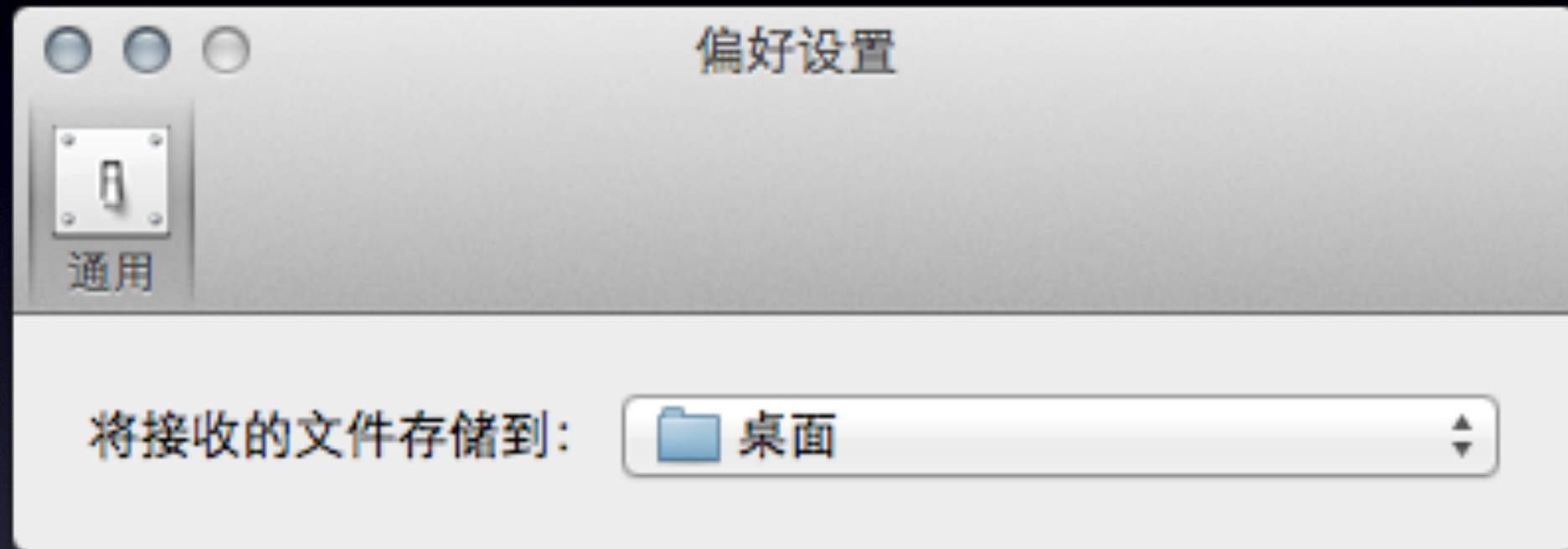
启动界面与图标 (Launch Image & Icon)



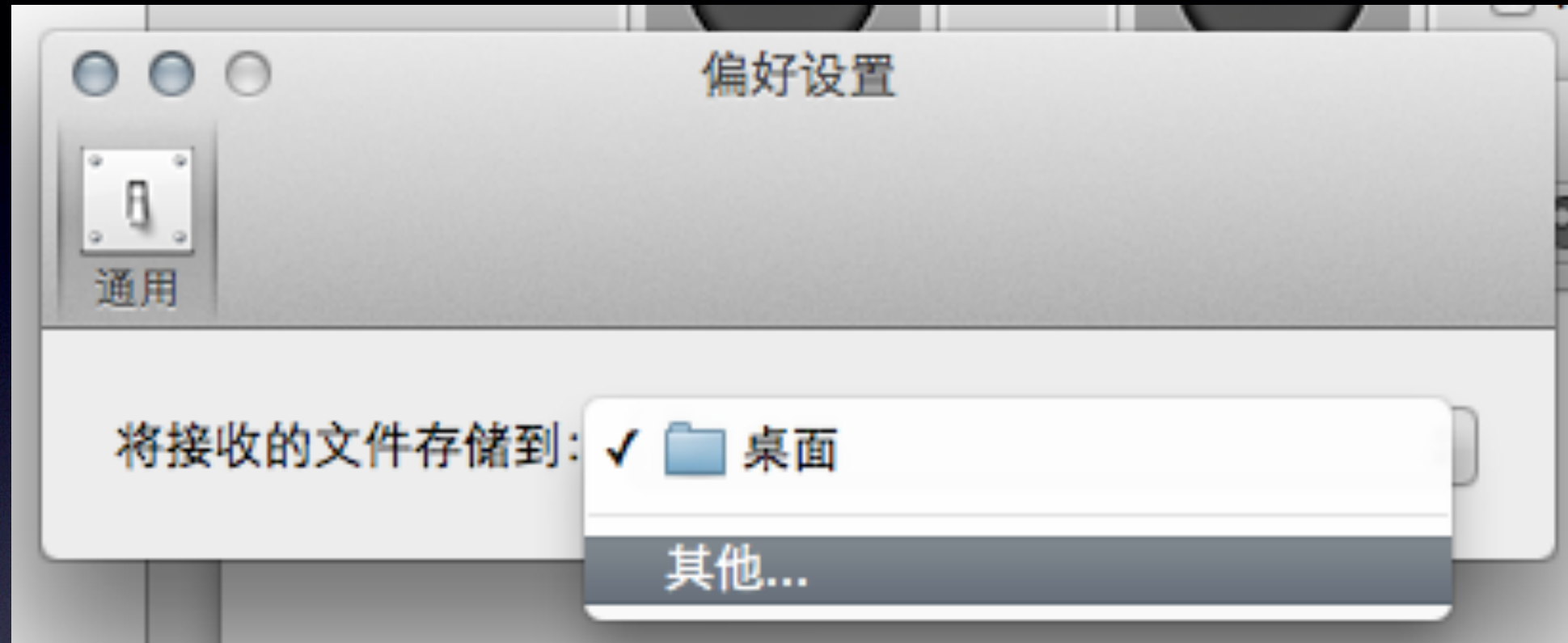
启动界面与图标 (Launch Image & Icon)



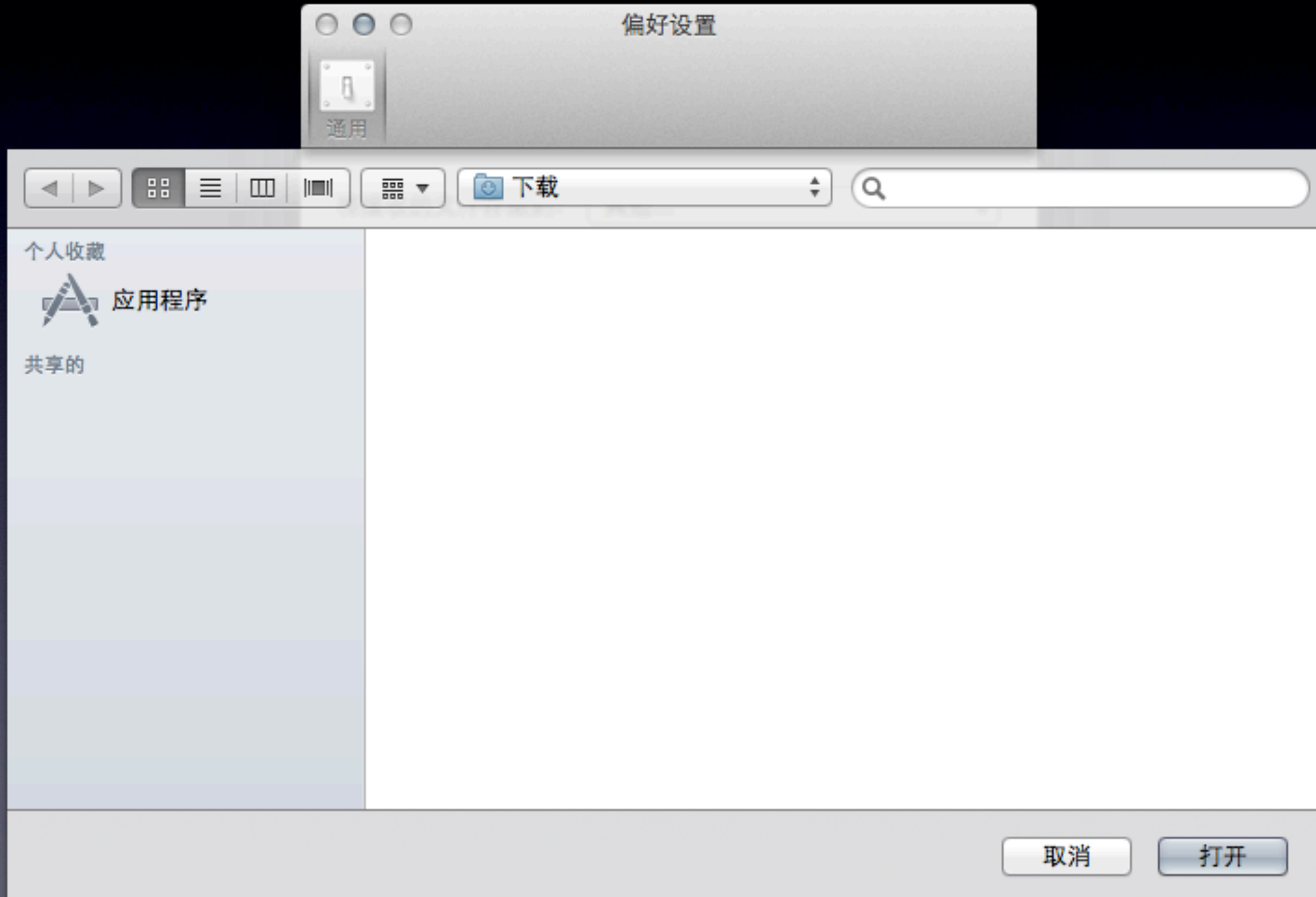
偏好设置 (Preferences Panel)



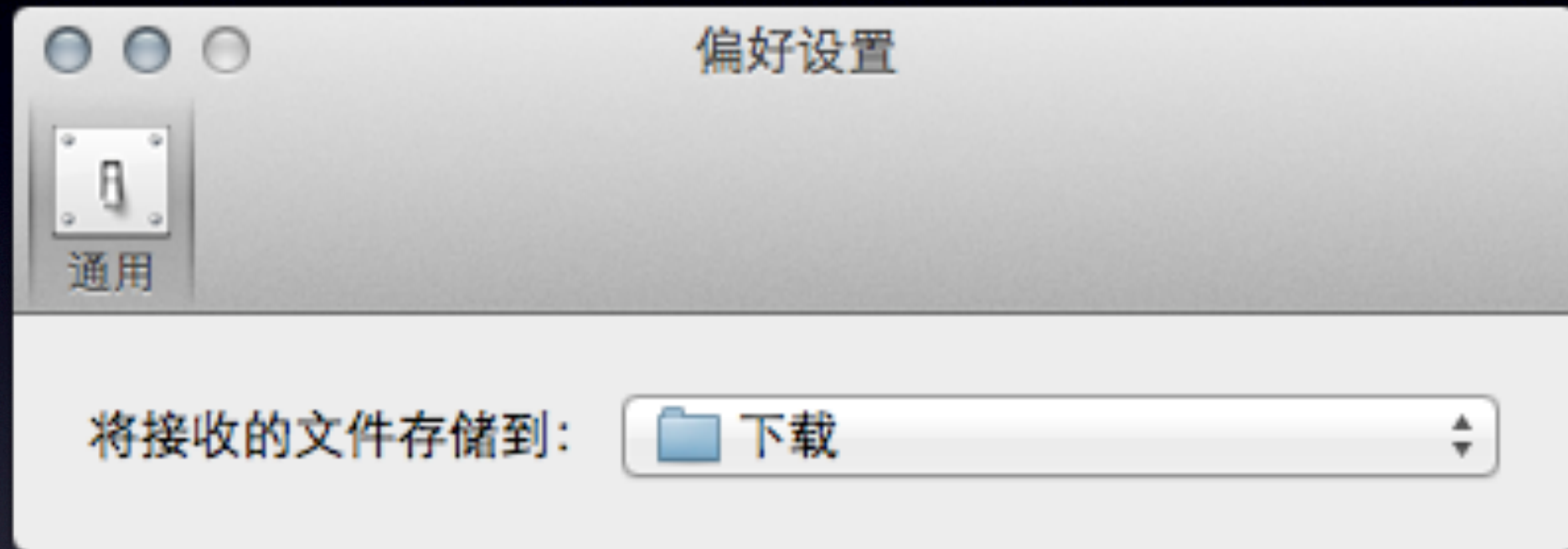
偏好设置 (Preferences Panel)



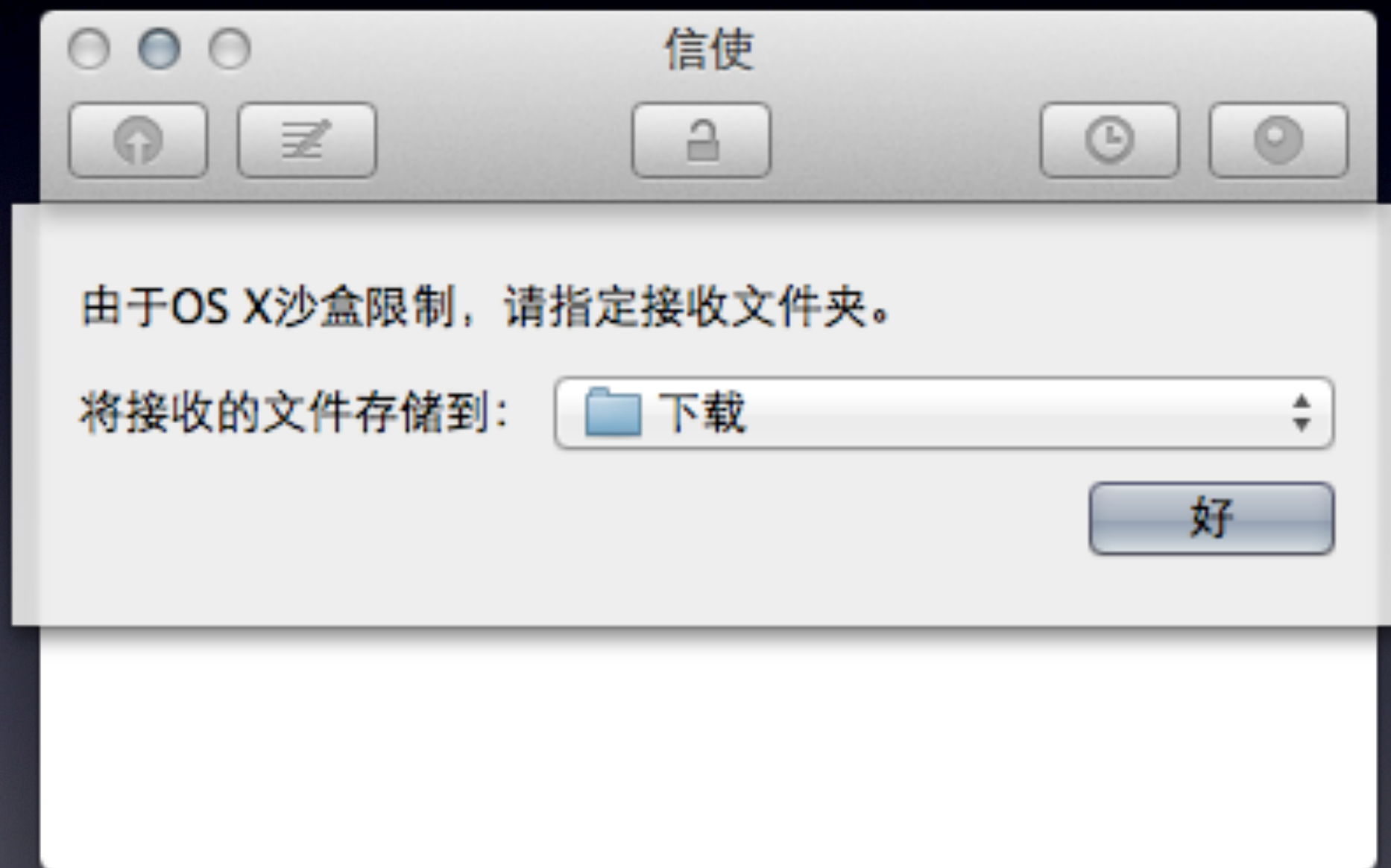
偏好设置 (Preferences Panel)



偏好设置 (Preferences Panel)



沙盒 (Sandbox)



Android

Andorid 与PC通信基础

PC服务器启用ServerSocket

- `//创建ServerSocket对象`
- `//by wayne from www.cnblog.com/dwayne/`
- `ServerSocket ss = new ServerSocket(30000);`
- `//监听来自客户端的请求`
- `while(true){`
- `Socket s = ss.accept();`
- `...`
- `}`

PC服务器启用ServerSocket

//接收客户端消息

```
BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStreamReader(client.getInputStream()));
```

```
String str;
```

```
BufferedWriter bw = new BufferedWriter(new FileWriter("D:/ApInfo"+ (i++) + ".txt"));
```

```
while ((str = in.readLine()) != null) {
```

- System.out.println(str);
- bw.write(str);
- bw.newLine();
- }

Android Client Server

- 客户端使用Socket的构造器链接服务器

只需要创建：

```
Socket s=new Socket ( “192.168.1.100” , 30000) ;
```

```
PrintWriter out=new PrintWriter(new BufferedWriter(new  
OutputStreamWriter(socket.getOutputStream())),true);
```

```
Out.println(msg)
```

此时服务器accept()方法就会得到响应

Windows

Network

总览

- 每个节点 监听 UDP 某端口；
- 当有新节点加入网络，新节点发送UDP广播， “New Peer XXX”；
- 所有收到广播的节点回复， “I Am YYY” ；
- 对于所有收到的 “I Am ZZZ” 的消息进行记录去重，获得在线节点列表；
- 当有节点要退出网络，发送UDP广播， “Bye XXX”
- 所有收到广播的节点从列表中去除XXX节点。
- 当需要刷新节点列表时，按新加入节点时处理。

技术细节

- 不同平台上的Socket有不大不小的差异。需要移植。
- 如何通知上层系统有新客户端加入？
- 节点列表结构
- 单独的线程进行监听

工作进度

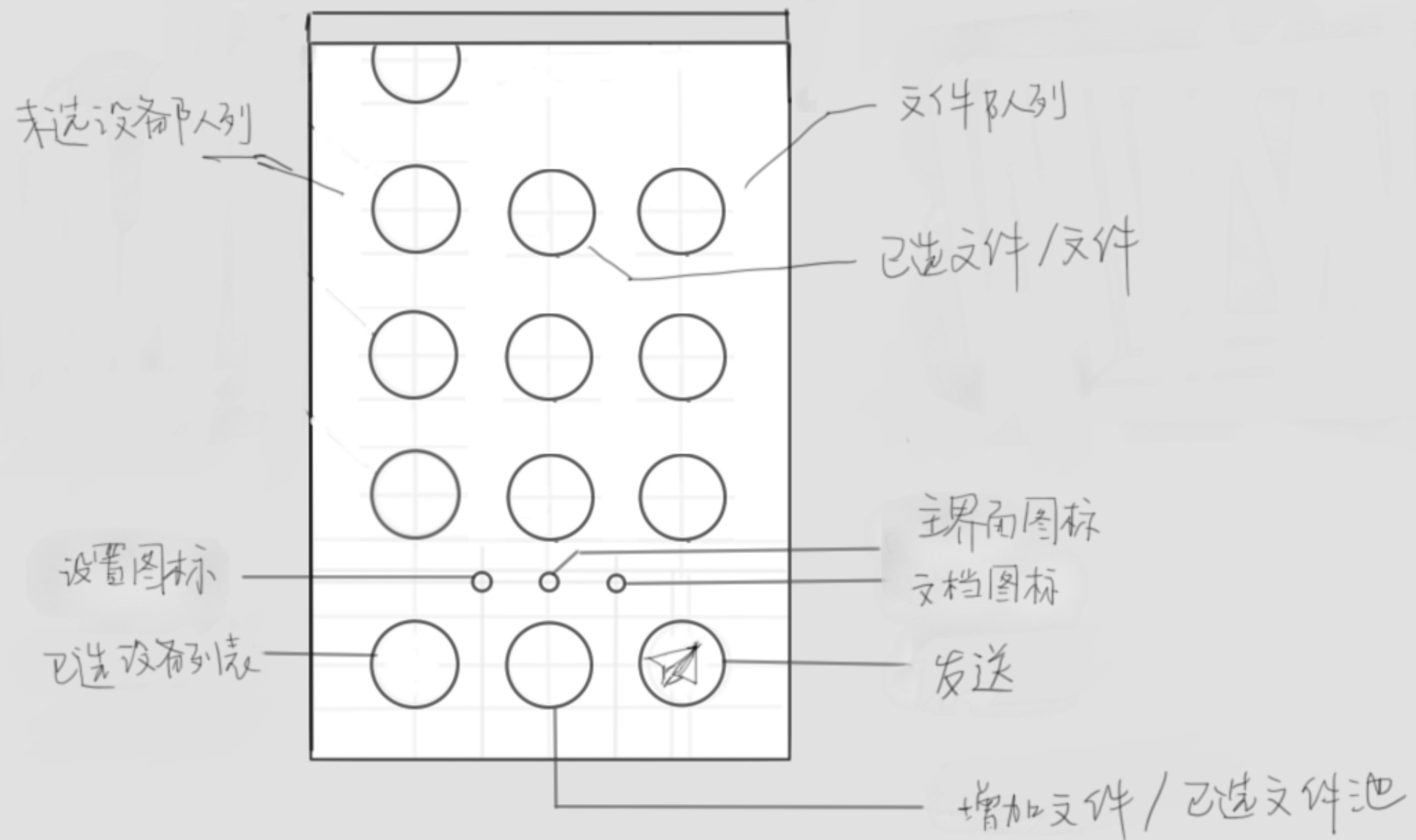
- 已经收集的有关Socket的资料。
- 一个Demo V2.0。进行了异步化。

Todo

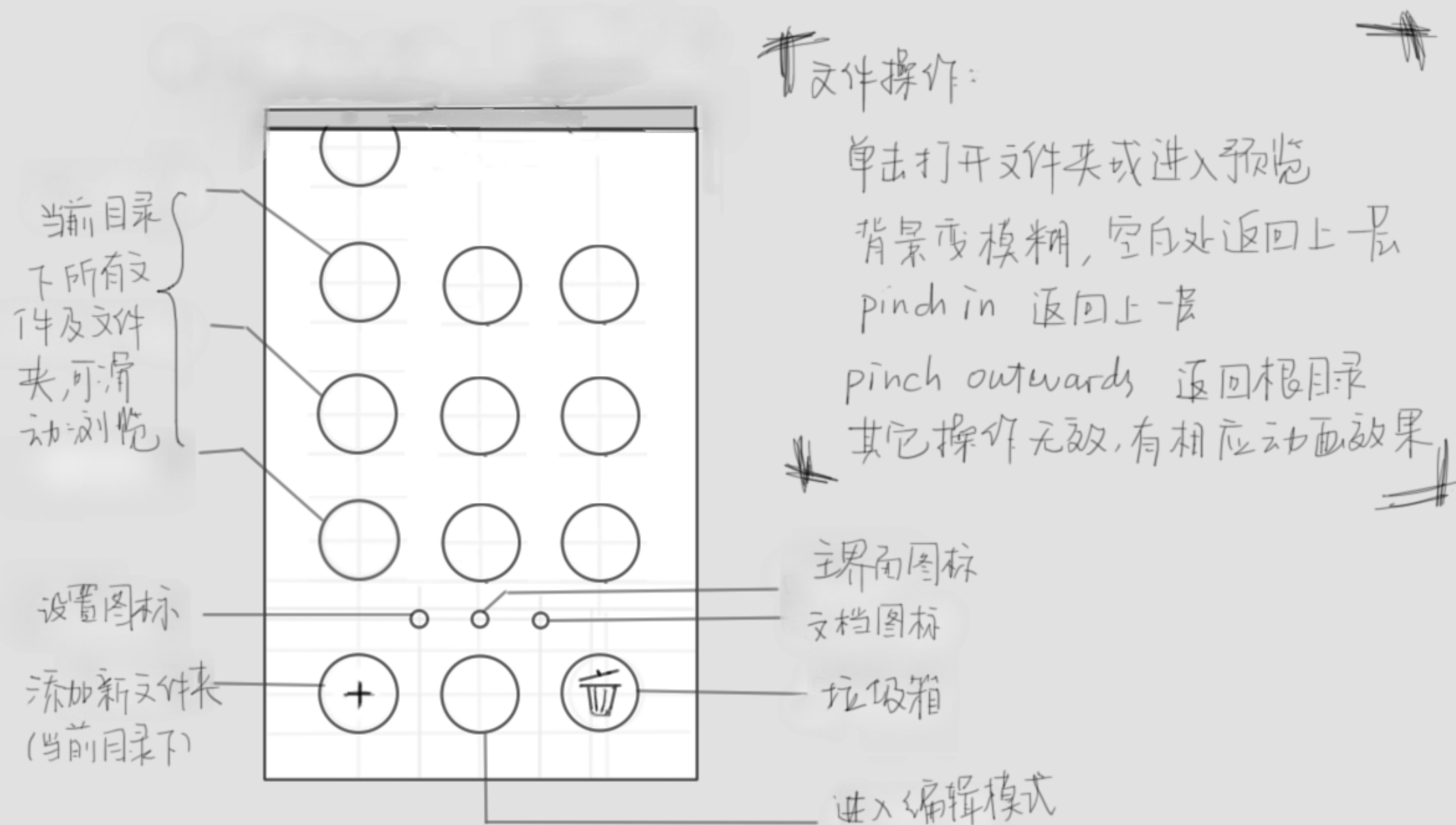
- 使用虚拟机网络或真实网络测试
- 移植到Linux上，以后的工作也会在Linux上进行。（待定）
- 确定于上层系统的通信方法。（急）
- 收集和系统有关的资料。

Design

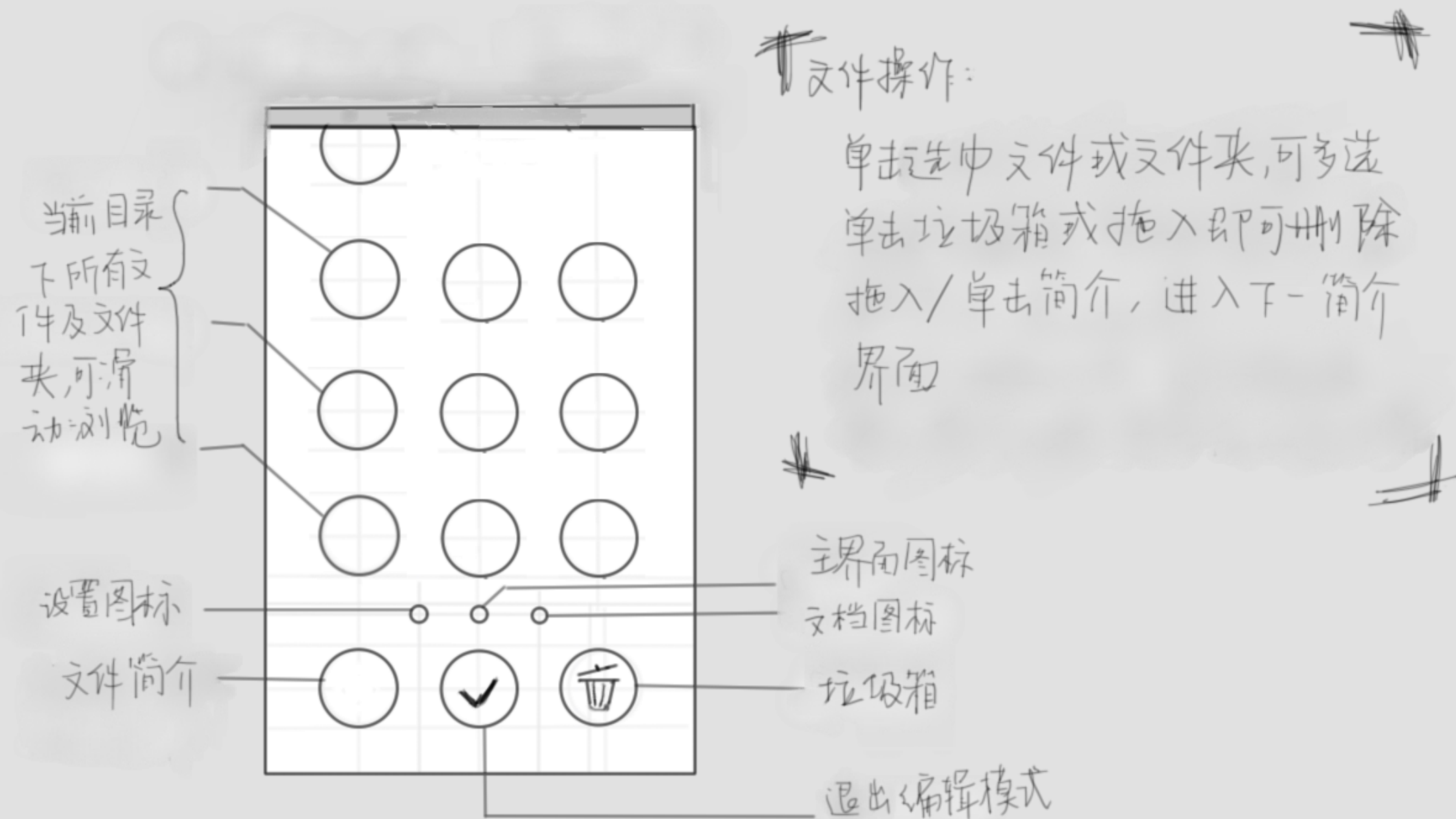
home



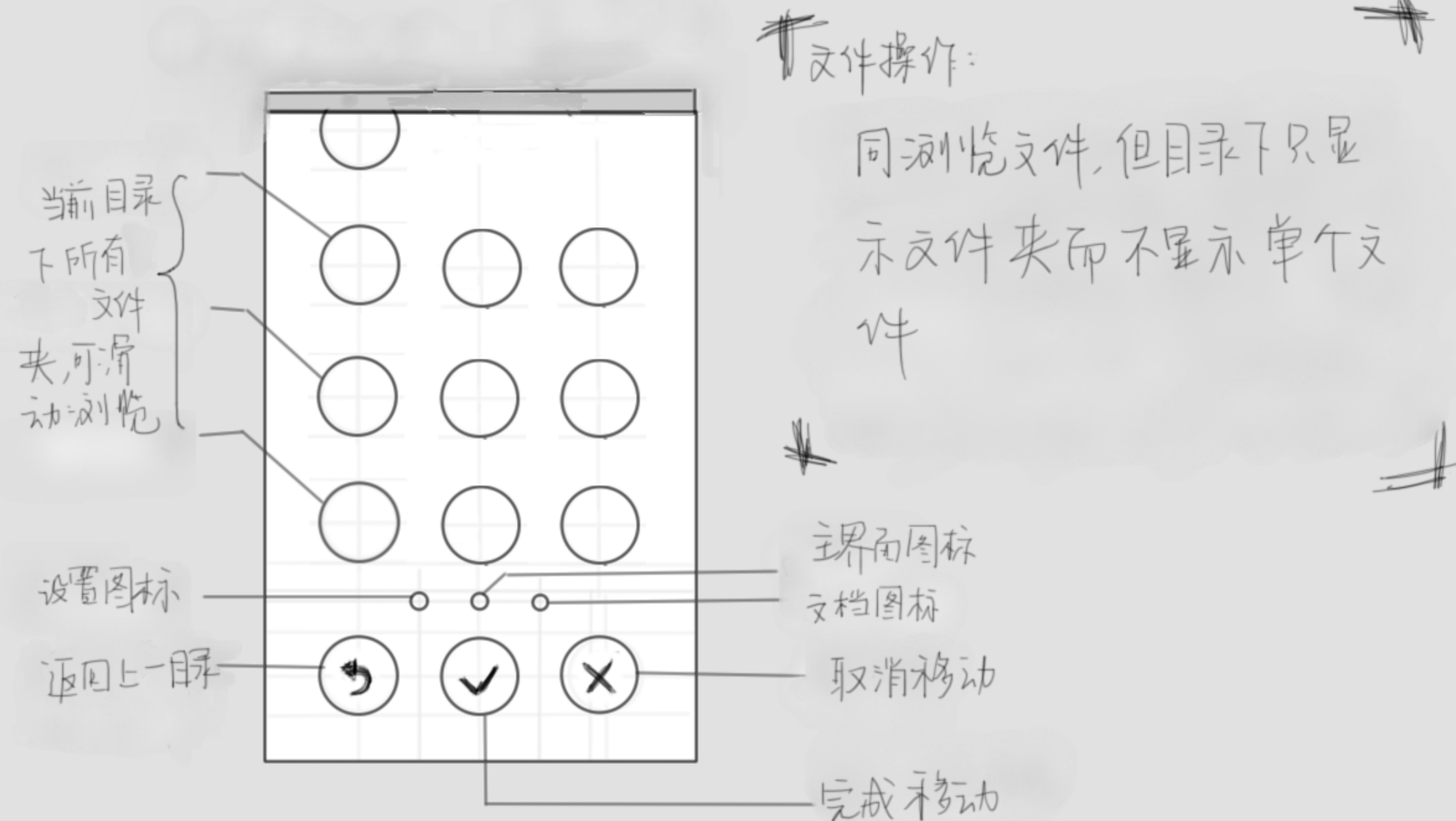
document



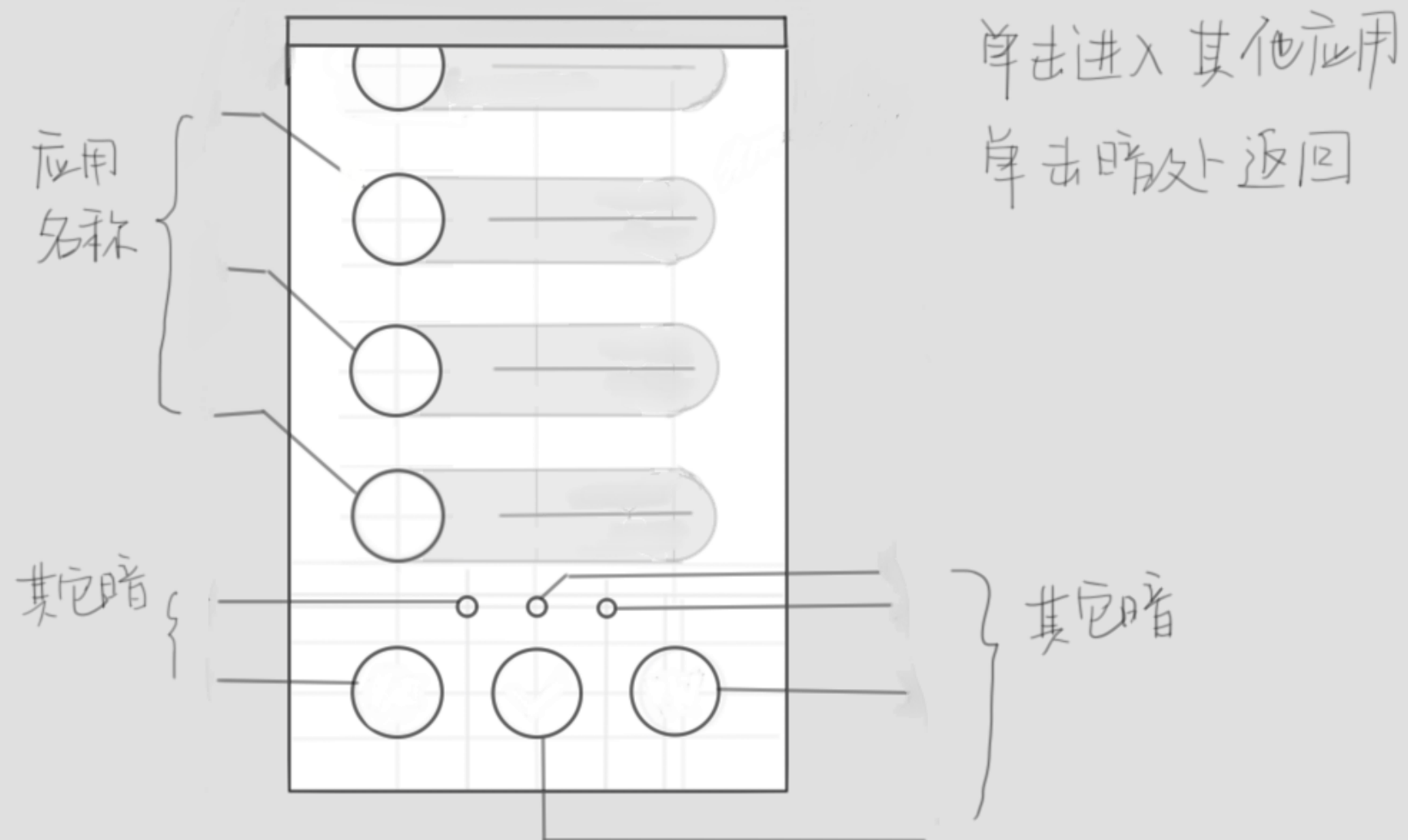
Document->edit



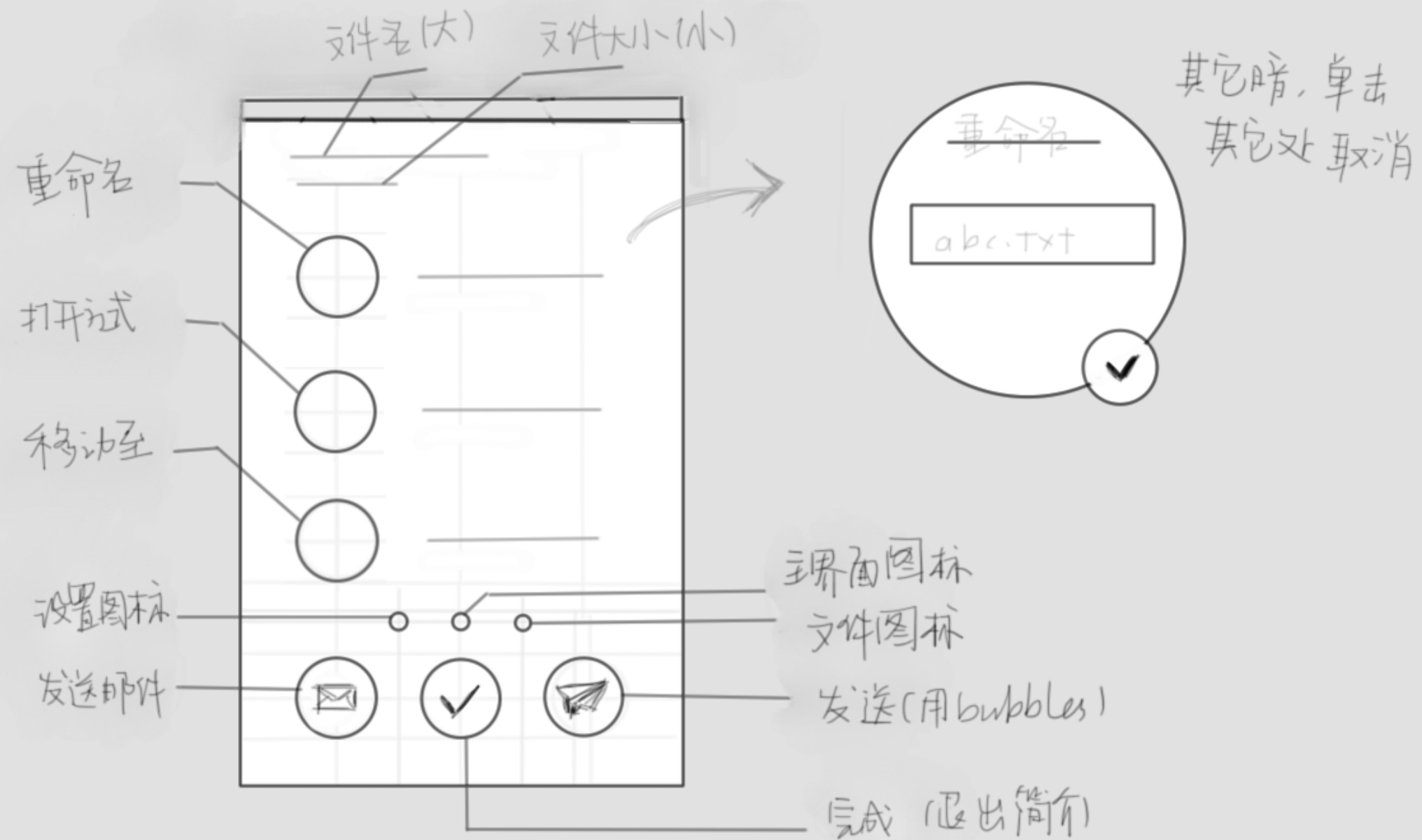
Document->edit->moveTo



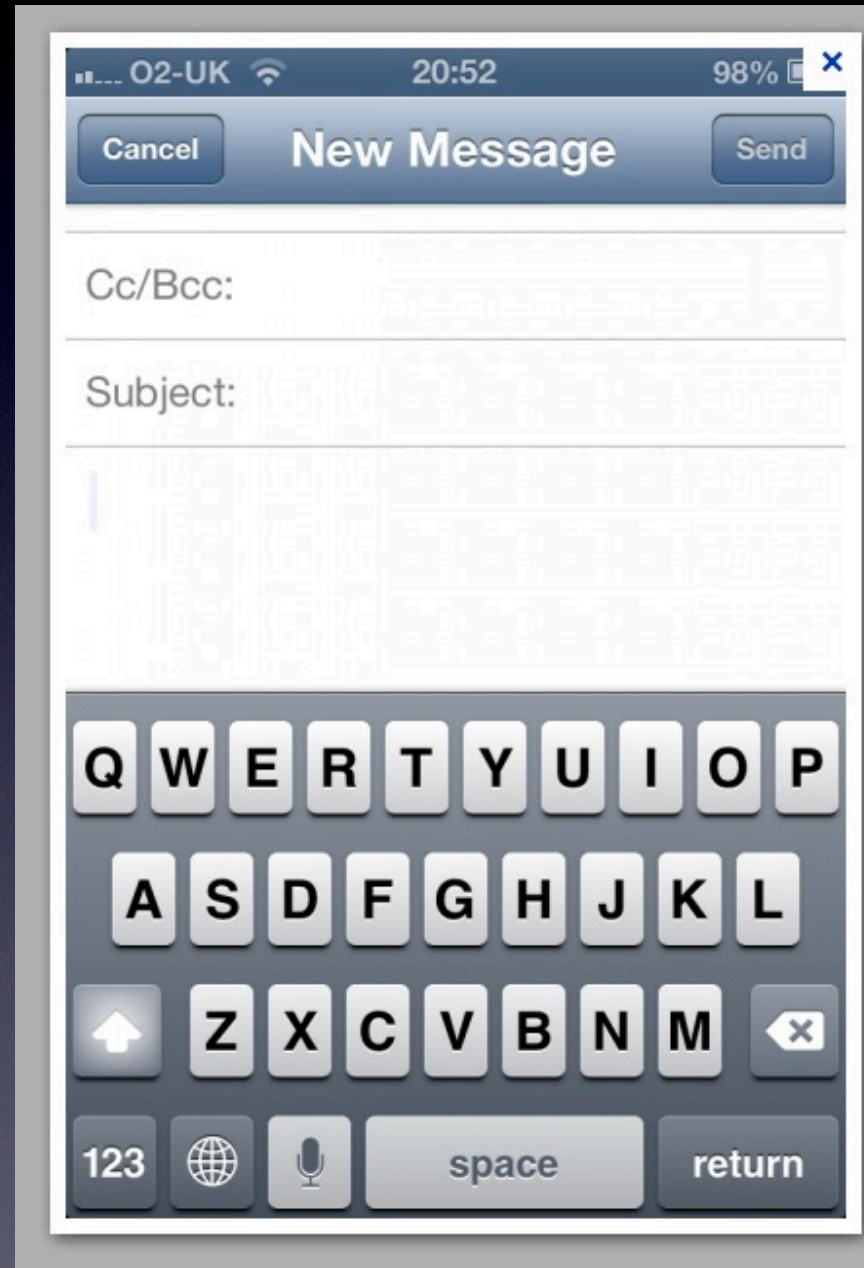
Document->edit->openInOtherApp



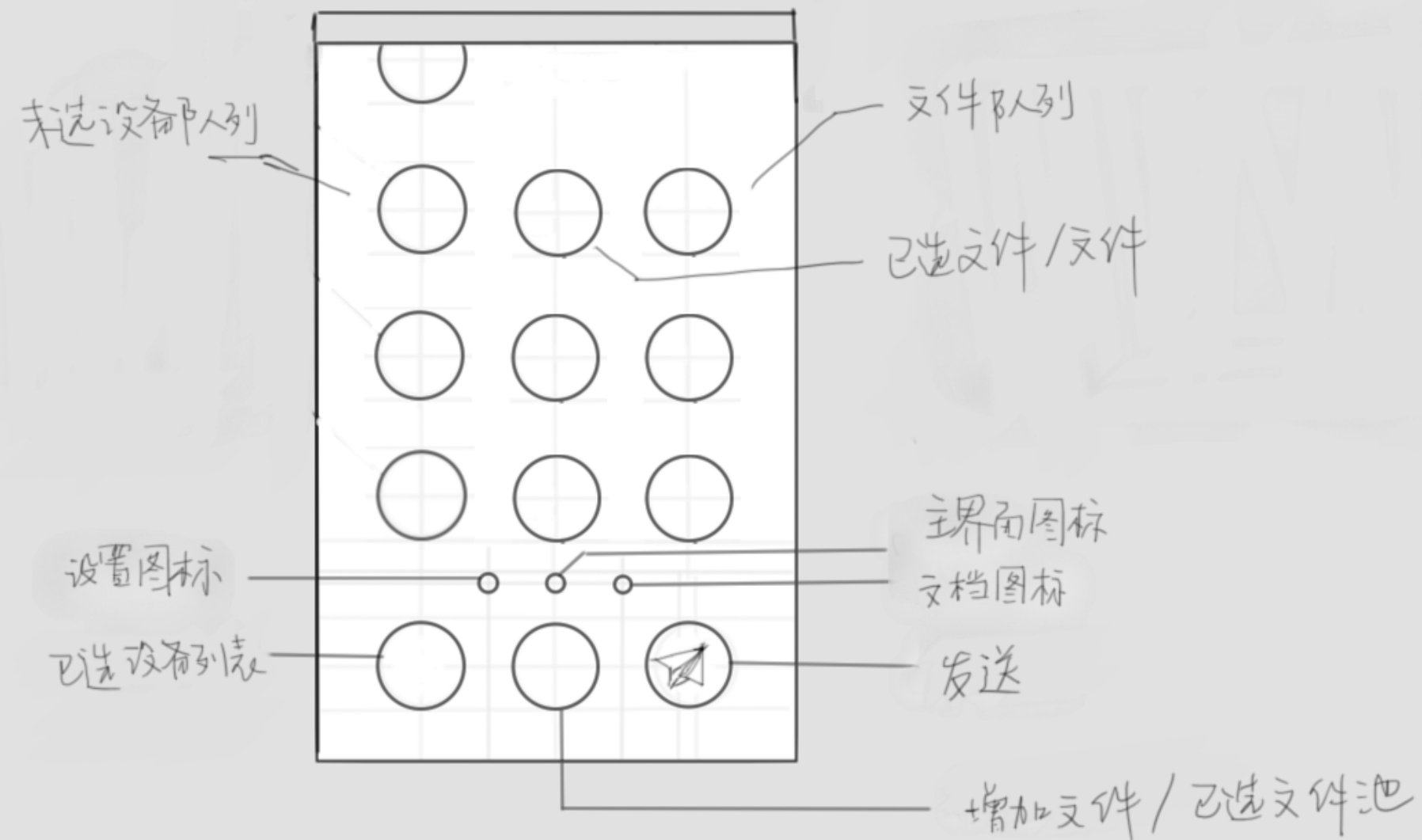
Document->edit->rename



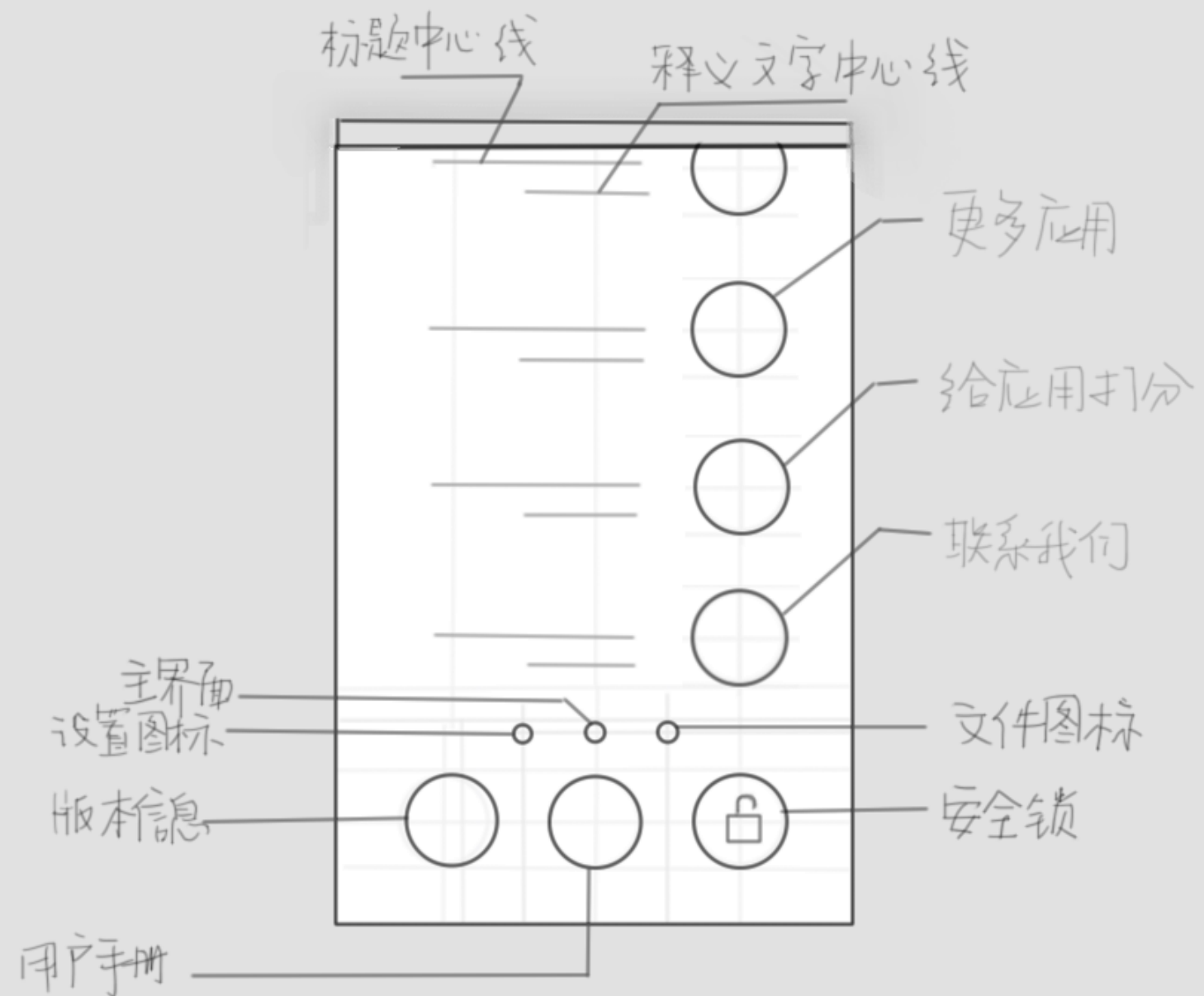
Document->edit->mail



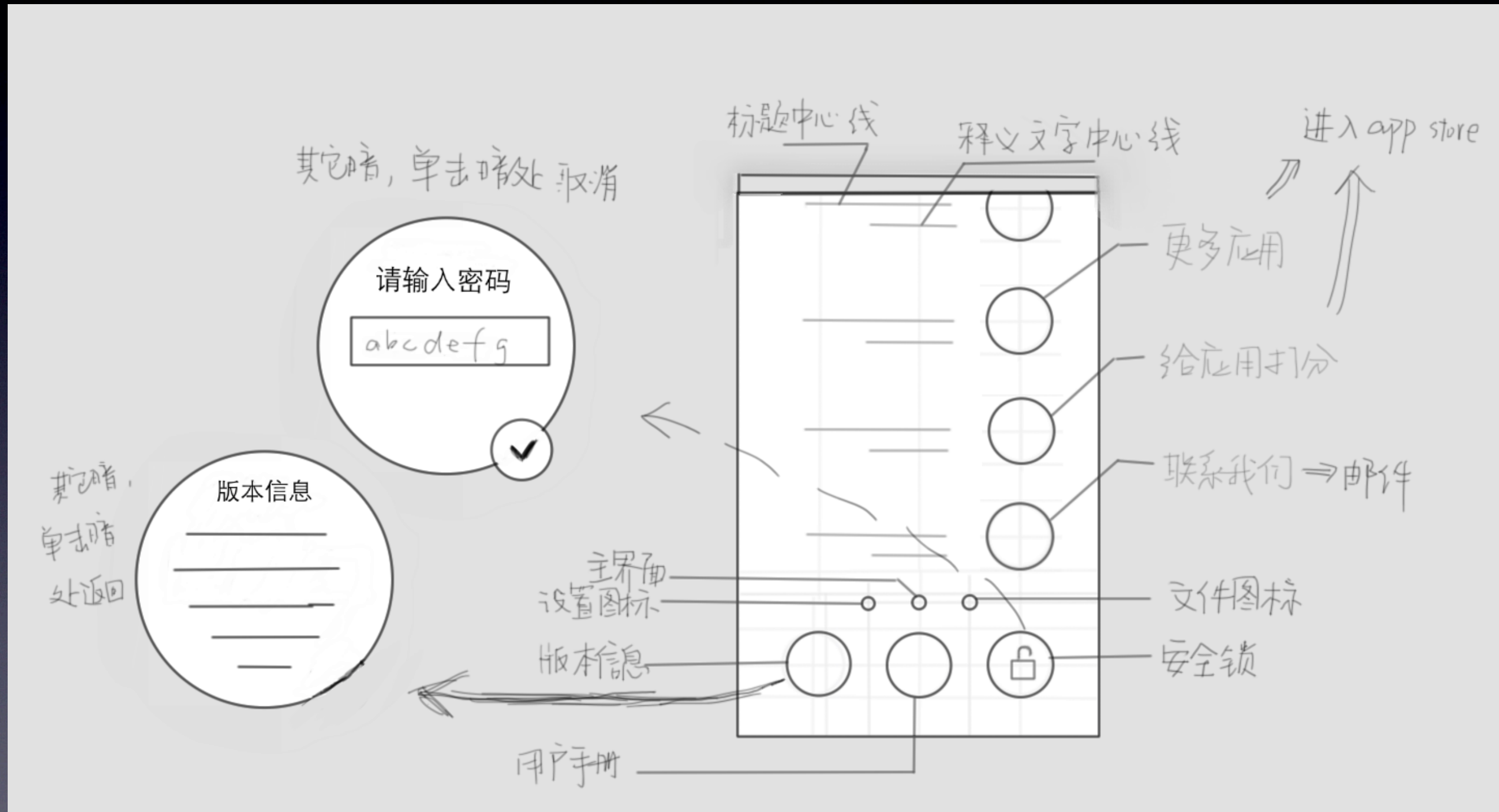
Document->edit->send



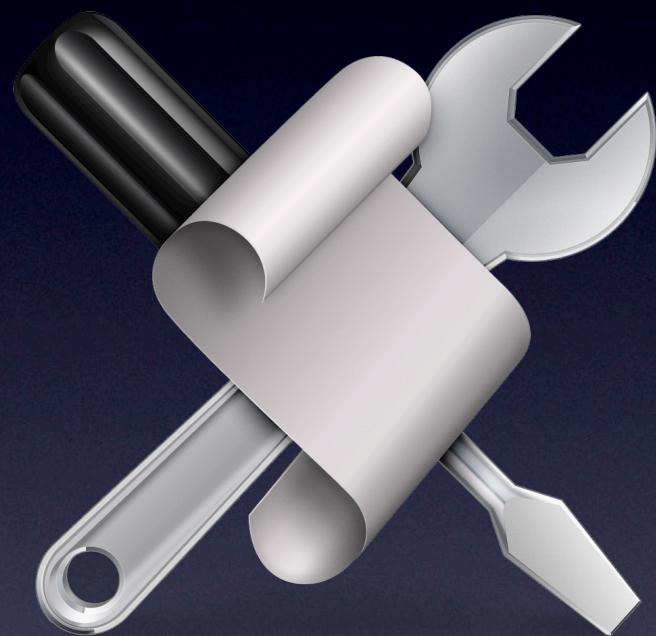
settings



Settings->information



SRT



工作汇报

下周计划

9	陈琛
8	顾维玺
7	冯普春
6	吕婉琪
5	王得希
4	杨植
3	俞则明
2	张亚男



