行動裝置程式設計實習

109學年度第2學期

# 講師資訊

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 講師 | 電子郵件 | 辦公室位置與時間 |
| **康姿瑩** | sylvia@ksvs.kh.eud.tw | 2A工廠，2.3.4節，星期四 |

# 使用框架與語言

## 描述

若要取代任何預留位置文字 (例如上面的課程名稱)，只要點選要取代的文字，然後開始輸入即可。

## 期望與目標

您可能和我們一樣喜愛此課程大綱的簡潔、專業外觀。不過，您也可以輕鬆建立完全符合需求的外觀。在功能區的 [設計] 索引標籤上，查看 [佈景主題]、[色彩] 與 [字型] 庫，即可直接在文件中預覽各種選項，然後選取其中一個您喜愛的外觀以套用。

# 課程教材

## 必備教材

需要使用標題或項目符號嗎？在 [常用] 索引標籤的 [樣式] 庫中，從所有樣式中選擇要用於本大綱中的樣式。

* 點選以新增文字。
* 點選以新增文字。

## 選用教材

想要新增更多外觀近似課程時程和下方測驗時程表格到文件中嗎？沒問題，非常簡單。只要選取 [插入] 索引標籤上的 [表格] 就能新增新的表格。您在此範本中建立的新表格會自動設定成相符的格式。

## 主要教科書

**項目名稱 1** 媒體類型，作者姓名

**項目名稱 2** 媒體類型，作者姓名

# 課程時程

| 週 | 主題 | 閱讀 | 作業 |
| --- | --- | --- | --- |
| 第 1 週 | 輸入主題 | 輸入書目 | 輸入練習 |
| 第 2 週 | 輸入主題 | 輸入書目 | 輸入練習 |
| 第 3 週 | 輸入主題 | 輸入書目 | 輸入練習 |
| 第4週 | 輸入主題 | 輸入書目 | 輸入練習 |
| 第5週 | 輸入主題 | 輸入書目 | 輸入練習 |
| 第6週 | 輸入主題 | 輸入書目 | 輸入練習 |
| 第7週 | 輸入主題 | 輸入書目 | 輸入練習 |
| 第8週 | 輸入主題 | 輸入書目 | 輸入練習 |

# 測驗時程

| 日期 | 主題 |
| --- | --- |
| 日期 1 | 輸入主題 |
| 日期 2 | 輸入主題 |
| 日期 3 | 輸入主題 |

# 其他資訊和資源

## 新增子標題

新增文字。

# 從Git複製(Clone)專案：magic-8-ball-flutter

# 資源：<https://github.com/londonappbrewery/magic-8-ball-flutter.git> 在此頁面複製Code > Clone連結，並且選擇Get from Version Control貼上。

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Step 1 開啟Android Studio，選擇Get from Version Control。 | Step 2 貼上URL網址，並選擇目的資歷夾，Clone。 |
|  |  |
| Step 3 在Project > dicee\_flutter > lib 資料夾下，雙擊main.dart。 | Step 4 此時會出現警告，請選擇Get dependencies連結flutter的資料庫與資源，完成後便可以正常編輯。 |

Challenge

實作挑戰：神奇8號球占卜

模擬占卜小玩具：一面為8號球圖案，另一面三角窗口則可以顯示占卜答案的APP。

|  |
| --- |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\Screenshot_1613635882.png |
| Step 1 在此專案中，已經備妥images的圖片，包含5張占卜答案的png檔。 |
|  |
| Step 2  Hint：自訂一個新的Stateless widget，命名為BallPage在main.dart檔案中。 將適才建立的Stateless widget取代文字null。 在BallPage中必須包含Scaffold、AppBar、body還要有個Container。 將AppBar的bachgroundColor設置為dark blue，並將title設定為Ask Me Anything。 將Scaffold的background設為blue。 執行畫面如圖。 |
|  |
| Step 3 Hint：在main.dart檔案中新增一個Stateful Widget命名為Ball。 將Ball取代BallPage中的Container()。 Ball中必須可以顯示ball1.png圖片，你不需修改pubsucpec.yaml。 請將圖片置中對齊。 完成後應該如圖。 |
|  |
| Step 4 Hint：使用FlatButton Widget使得圖片可以被點擊。 在Button被點擊時，增加print描述顯示I got clicked訊息，能在console看到被點擊正常觸發如圖。 |
|  |
| Step 5 Hint：在\_BallState 左括弧{ 後宣告一個變數ballNumber為整數0。 引用資料庫dart:math。 當圖片按鈕被按下，使用Random()的nextInt()方法，使ballNumber為亂數0-4。 在console檢視亂數的變化如圖。 |
|  |
| Step 6 Hint：將ballNumber亂數0-4改為1-5以配合圖片編號。 在setState()中更新ballNumber，以ballNumber取代圖片編號以顯示不同圖片。 完成後點擊如圖。 |
|  |
| Step 7 試著變化這個專案，使它擁有你自己獨特的風格，並且與我們分享。 |

Solution：

|  |
| --- |
|  |
| Step 1 在此專案中，已經備妥images的圖片，包含5張占卜答案的png檔。 |
|  |
| Step 2  Hint：自訂一個新的Stateless widget，命名為BallPage在main.dart檔案中。 將適才建立的Stateless widget取代文字null。 在BallPage中必須包含Scaffold、AppBar、body還要有個Container。 將AppBar的bachgroundColor設置為dark blue，並將title設定為Ask Me Anything。 將Scaffold的background設為blue。 執行畫面如圖。 |
|  |
| Step 3 Hint：在main.dart檔案中新增一個Stateful Widget命名為Ball。 將Ball取代BallPage中的Container()。 Ball中必須可以顯示ball1.png圖片，你不需修改pubsucpec.yaml。 請將圖片置中對齊。 完成後應該如圖。 |
|  |
| Step 4 Hint：使用FlatButton Widget使得圖片可以被點擊。 在Button被點擊時，增加print描述顯示I got clicked訊息，能在console看到被點擊正常觸發如圖。 |
|  |
| Step 5 Hint：在\_BallState 左括弧{ 後宣告一個變數ballNumber為整數0。 引用資料庫dart:math。 當圖片按鈕被按下，使用Random()的nextInt()方法，使ballNumber為亂數0-4。 在console檢視亂數的變化如圖。 |
|  |
| Step 6 Hint：將ballNumber亂數0-4改為1-5以配合圖片編號。 在setState()中更新ballNumber，以ballNumber取代圖片編號以顯示不同圖片。 完成後點擊如圖。 |
|  |
| Step 7 試著變化這個專案，使它擁有你自己獨特的風格，並且與我們分享。 |