重庆科技学院

上机实验报告(上机操作类)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 课程名称 | 移动互联网开发技术 | | 实验题目 | 实验2 资源的应用 | | |
| 机房编号 | I302 | | 上机时间 |  | | |
| 指导老师 | 冯骊骁 | | 报告序号 | 2 | 上机成绩 |  |
| 学生姓名 | 杨小童 | 学号 | 2020444223 | 教学班级 | 软件20-01 | |
| **上机操作目的和要求**  1、掌握可绘制资源： res/drawable/使用位图或 XML 定义各种图形。 | | | | | | |
| **二、上机操作需要的软、硬件**  PC一台  JDK+SDK+Android Studio | | | | | | |
| **三、上机操作内容(老师布置的具体任务)**  1、ShapeDrawable举例-椭圆按钮  2、ShapeDrawable举例-圆角矩形  3、Textview只显示底边框  4、Color-Selector举例 | | | | | | |
| **四、上机操作的基本步骤**  1.创建一个新工程（自动生成MainActivity的java文件与xml文件）  2.在activity.xml文件中创建一个TextView和Button设置控件位置，id与文字信息。  3.在drawable文件中创建xml文件  4.在activity.xml中引用资源文件，运行显示效果 | | | | | | |
| **五、上机操作的结果截图及还存在的问题**  创建了资源文件：    1. ShapeDrawable举例-椭圆按钮 2. ShapeDrawable举例-圆角矩形 | | | | | | |
| 3.Textview只显示底边框  4．Color-Selector举例  5.Selector复杂例子  效果如下： | | | | | | |
| **六、上机操作的收获及心得**  1.会创建不同的xml文件及其熟悉控件。  2.会在资源文件中设置颜色和字符属性，并会在布局文件和Java文件中引用；  3.能够对控件进行简易的部分操作 | | | | | | |

建议：正文采用五宋体，代码用小五号Times new Roman字