**实训结果项目考核验收表**

课程名称：嵌入式

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **姓名** | **韦刚亮** | **班级** | **GZ2351** |
| **项目名称** | **多媒体娱乐终端项目** | **指导老师** | **刘译文** |
| **设计目标** | 1. 将多媒体技术（例如音频、视频、图像、动画等）整合到一个娱乐终端中，以提供丰富的娱乐体验。 2. 实现一个用户友好的界面，方便用户进行多媒体内容和应用的交互操作。 3. 满足人们日益增长的娱乐需求，以及推动多媒体技术的发展和应用，同时给人们带来更多的娱乐体验。 | | |
| **设计方案** | 开发一个多功能应用，包括功德+1模块、刮刮乐模块、小说阅读器模块、相册模块，提供多样化的娱乐和实用功能，满足用户需求，增强用户体验。实现效果如下：   1. 功德+1模块：允许用户通过敲击木鱼来积累功德，每次敲击，功德数就增加1，退出应用后再重新进入，数据依然保留，用户可以随时查看自己的功德积累情况。 2. 刮刮乐模块：用户进行刮奖娱乐，靠自己的运气刮出奖项，内置各种大奖以及谢谢惠顾等。 3. 小说阅读器模块：可以把小说放到txt文本里，然后在开发板中进行浏览，左滑是下一页，右滑是上一页，达到翻页的效果。 4. 相册模块：实现相册的功能。 | | |
| **系统框架** | 1. 初始化LCD显示器和触摸屏。 2. 显示功能界面。 3. 等待用户点击选择功能。 4. 退出 | | |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **实现过程** | 1. 初始化LCD显示器和触摸屏。 2. 功德+1模块：准备两张木鱼图片，每次用户敲击木鱼时，两张图片就快速切换，达到敲击的效果，用字库来实现功德积累情况，每敲击一次木鱼，功德数+1，使用txt文档来保存功德数据，以便在退出应用后再重新进入，数据依然保留。 3. 刮刮乐模块：设计一个刮刮乐界面，包括涂层奖品区域，准备不同的奖品图片和不中奖的图片，当用户刮开涂层奖品区域时，涂层奖品区域就会随机填充一张奖品图片或者不中奖图片的像素，达到刮奖的效果。 4. 小说阅读器模块：将txt格式的小说放入阅读器读取的文件中，然后就可以显示小说的内容，当用户左滑时加载下一页内容，右滑时加载上一页内容，实现小说阅读器的翻页效果。 5. 相册模块：使用jpeg解码库解码jpg图片，设计一个切换照片的功能，实现相册的滑动功能，没切换一次照片就显示解码后的图片。 | | | | | |
| **心得体会** | 实现该项目是一次有意义的经历。通过设计和开发功德+1、刮刮乐、小说阅读器和相册模块，我锻炼了创意思维和技术实现能力，同时也学会了JPEG解码和文本文本处理等关键技术。这个项目提供了丰富的娱乐和实用功能，为用户带来了愉悦身心的效果，我感到信心满满，期待以后能把自己的项目做的越来越好。 | | | | | |
| 以下内容由答辩讲师填写 | | | | | | |
| 答辩考核成绩 | | | | | | |
| 技术方案的合理性（20分） | | 功能实现的完整性（30分） | 技术知识应用的熟练程度（20分） | 代码编写的规范性（10分） | 思路创新性（10分） | 表达的流利程度（10分） |
|  | |  |  |  |  |  |
| 总分： | |  | | 考核讲师： |  | |

使用说明：

1. 此表在“阶段项目”和“大项目”阶段使用，并作为高级考生成绩的参考依据。

2.考生在规定的时间内完成项目后，填写此表；并提交给答辩讲师进行项目考核答辩。