

敬請命題教師在下列內，視實際需要作「」號

作答於答案紙 可用計算機 可參考資料(Open)

四技 二技 二專 五專

應考班級 資網系(科) 3 年級 班

命題教師：陳文敬 (簽章)

科目：網路程式設計 考試時間 100 分

日間部 進修部 進修學院

學號： 姓名：

此次考試以實作題為主，只需勾選任一題作答即可；多答有助實力提升，但不會影響期中考成績。

完成後必須繳交此卷並將完整專案上傳到老師指定的 ftp 主機 (ftp://163.17.83.193)

(1). 利用 Eclipse 完成 Android 專案 75%)

(A)下載並匯入 NPMA01.zip，修改參數(BN98xxx/bn98xxx 為個人的學號；以 xxx 命名不予計分) 10%

專案名稱：BN98xxxNPMA001

Target：android 2.3.3 (含 google APIs)

應用程式名稱：網路程設 MA1

套件名稱：tw.edu.hust

起始類別：BN98xxxNPMA001

(B)完成如右圖的簡易計算機的畫面設計與設定：25%

1. 畫面中須具備相關元件

2. 畫面中相關元件的擺設與排列方式與右圖一致。

3. 元件顯示的文字參考到 res/values 內所定義的字串常數。

4. 可以選擇不同運算方式(一次一種)：+，-，*，/

5. 運算數值欄位必須限制只能輸入整數數值。

(C) 完成互動設計 40%

1. 完成計算按鈕的事件處理程式的註冊程序。

2. 點擊計算按鈕會完成以下動作：

甲、讀取使用者輸入的兩個數值，並轉換為整數。

乙、讀取使用者選擇的運算方式(+，-，*，/).

丙、能根據所選擇的運算方式將正確運算結果輸出在顯示欄位內。

丁、當進行除法運算時，能將結果顯示到小數第二位。

3. 完成選項選單的設計與事件處理

甲、當點擊 [Menu] 時，能顯示出必要的選項選單。

乙、當選擇 [關於作者] 選項時，能利用 Toast 顯示必要關於你的個人資訊。

丙、當選擇 [版權說明] 選項時，能利用 AlertDialog 顯示必要關於此程式的相關版權資訊。



期中自我檢視

1. 本學期你在此課程的學習是否有所改變？

沒有任何改變!!

已增加研讀時數：每週____小時(除了寫作業和上課之外)。

2. 你認為自己在這門課程的學習努力程度為：不夠努力 尚可 非常努力

3. 作業繳交狀況：

● Homework01：已繳交，完成度：____% ；尚未繳交(預計繳交日：____)

● Homework02：已繳交，完成度：____% ；尚未繳交(預計繳交日：____)

● Homework03：已繳交，完成度：____% ；尚未繳交(預計繳交日：____)

4. 期中考後將有密集補救教學(週三下午 7~8 節)；假如成績不理想，你打算

沒有參加意願!!

想參加，但需調班；

一定會準時參加!!

5. 平心而論，你認為此次期中考題的難易度：過於簡單，簡單，適中，有點難，非常難。

敬請命題教師在下列 內，視實際需要作「√」號

作答於答案紙 可用計算機 可參考資料(Open)

四技 二技 二專 五專

應考班級 資網系(科) 3 年級 班

命題教師：陳文敬 (簽章)

科目：網路程式設計 考試時間 100 分

日間部 進修部 進修學院

學號： 姓名：

第2頁
共2頁

(2). 利用 Eclipse 完成 Android 專案(100%)

(A) 下載並匯入 NPMA02.zip，修改參數(BN98xxx/bn98xxx 為個人的學號；以 xxx 命名不予計分)10%

- 專案名稱：BN98xxxNPMA002
- Target：android 2.3.3 (含 google APIs)
- 應用程式名稱：網路程設 MA2
- 套件名稱：tw.edu.hust
- 起始類別：BN98xxxNPMA002

(B) 完成如下圖的個人化服務系統的畫面設計 (註 有兩個 Activity)：30%



(B1)

- 畫面中須具備相關元件，且畫面中相關元件的擺設與排列方式與圖(1)一致。
- 元件顯示的文字必須參考到 res/values 內所定義的字串常數。
- 帳號欄位可以輸入任何資料
- 密碼欄位須限制只能輸入數字資料(0~9)。

(B2) 登入成功後的操作主畫面

- 畫面中須具備相關元件，且畫面中相關元件的擺設與排列方式與圖(2-2)一致。
- 元件顯示的文字參考到 res/values 內所定義的字串常數。

PS: 登入成功後，登入 Activity 必須傳入 登入帳號，並由指令將其顯示於上方(帳號:BN98000)

(C) 完成互動設計 (60%)

(C1) 登入主畫面

- 點擊[清除重填]按鈕，系統會清除畫面中所輸入的帳號與密碼資料。
- 點擊[登入系統]按鈕，系統會檢查所輸入的帳號與密碼是否正確(假設:合法的兩組帳密分別為: BN98000/123456 以及 BN98xxx/123123)。
- 若帳密不合法，則利用 AlertDialog 模組顯示登入失敗的訊息，點擊[OK]會再回到登入畫面。
- 若帳密正確，則切換到操作主畫面; 切換到操作主畫面的同時必須能將登入時所輸入的帳號傳遞到該 Activity 並顯示出來。此外，利用 finish() 結束掉原有登入畫面。

(C2) 登入成功後的操作主畫面

- 畫面中[帳號:]後方必須出現登入成功所輸入的帳號資訊。
- 點擊[開啓個人部落格]按鈕，系統會利用 Intent 開啓你的個人網站。
- 點擊[撥打老闆電話]按鈕，系統會利用 Intent 開啓撥打特定電話的畫面。
- 點擊[結束系統]按鈕，系統會利用關閉程式。
- 當點擊 [Menu] 時，能顯示出必要的選項選單。
- 當選擇 [關於作者] 選項時，能利用 Toast 顯示必要關於你的個人資訊。
- 當選擇 [版權說明] 選項時，能利用 Toast 顯示必要關於此程式的相關版權資訊。