

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1頁
共2頁

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料。

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) (1)登入主畫面

(2-1)登入失敗的訊息框

(2-2)登入後的主畫面

- ☐ 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(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[開啟個人部落格]按鈕，系統會利用 Intent 開啟你的個人網站。
- ☐ 點擊[撥打老闆電話]按鈕，系統會利用 Intent 開啟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。