软件工程专业

实习笔记

班级：软件 08-3 班

姓名：谭仁龙

辽宁工程技术大学软件学院软件工程系

Day01

毕业分散实习开始，由于某些原因我选择校内实习，这样在没有接触实际实习场所的情况下我对所要研究工程的了解只能通过网络和　　进行了解。毕业设计任务繁重，所以越早开始越好。首先我进行了毕业设计题目的筛选，由于上学习的课程设计我选择了安卓　　平台下的软件编程方向，对其中很多问题有了初步的了解，并经过几周的学习对安卓系统渐渐产生了些兴趣，所以觉得如果继续进行下去是一个不错的选择，所以在那时候我从网上订阅了一本安卓游戏编程方面的指导书籍。书目前还没到，这几天我都在等，手上有些别的安卓编程的资料先看着。因为是想编写游戏软件，所以想了解些游戏制作方面的知识，这几天寝室呆着比拟乱，决定去上自习，顺便去图书馆借阅几本关于游戏编程的和制作方面的书籍

Day02

今儿去图书馆借了本书，关于游戏开展、制作流程以及作者在游戏开发方面经验的书，这里边刚开始讲的是游戏开展简史，这书上说第一个视频类游戏是 **1958** 年物理学家 **Willy Higinbothan**

创造的，他为了提高人们参观纽约那个国家实验室游客的兴趣，在一台示波器上展示了一款双人网球互式游戏。这个就被称作是世界上第一款视频游戏。从这件事儿来看，首先人家 willy 是一个物理学家，好几十岁，在纽约一家国家实验室工作，这说明人家非常的有才识。然后他的目的是为了提高实验室的参观兴趣，在示波器上展示了一款被称作世界上第一款视频游戏的作品，这说明人家成功地运用了所学的知识，解决了生活中的问题，并在游戏开展的历史上走出了里程碑式的一步。这告诉我，首先我要获取知识，丰富的知识，这样才能在遇到问题的时候有方法去解决，才能推动事物的开展。

Day03

今天继续看昨天的借的那本书，关于游戏开展方面的书，这书从世界上第一款游戏开始一直讲到目前正在制作还未发布的游戏为止。从实验室中同事们消遣的小游戏到风行一时的街机游戏，再到目前更加流行的 PC、　　游戏，简略的介绍了其中的开展过程。这个过程再一次印证了科技在推动社会前进中的重大作用。早起的游戏都是低劣的且昂贵的，随着计算机技术的不断开展，到现在在游戏这方面已经产生了翻天覆地的变革。简直就是科学创造的奇迹。书中还介绍了一些游戏公司的开展概况，还有相关的一些硬件设备升级，面的知识，说了一大串营销类的专业词汇，很多都看不懂。还介绍了些一个游戏公司如何面对客户群的方法。总体来看

这本书介绍的都是关于大型游戏公司方面的，也就是说对于目前我面对的问题并非是关键知识。为了让时间有效的得到利用我对其进行了选择性的阅读。

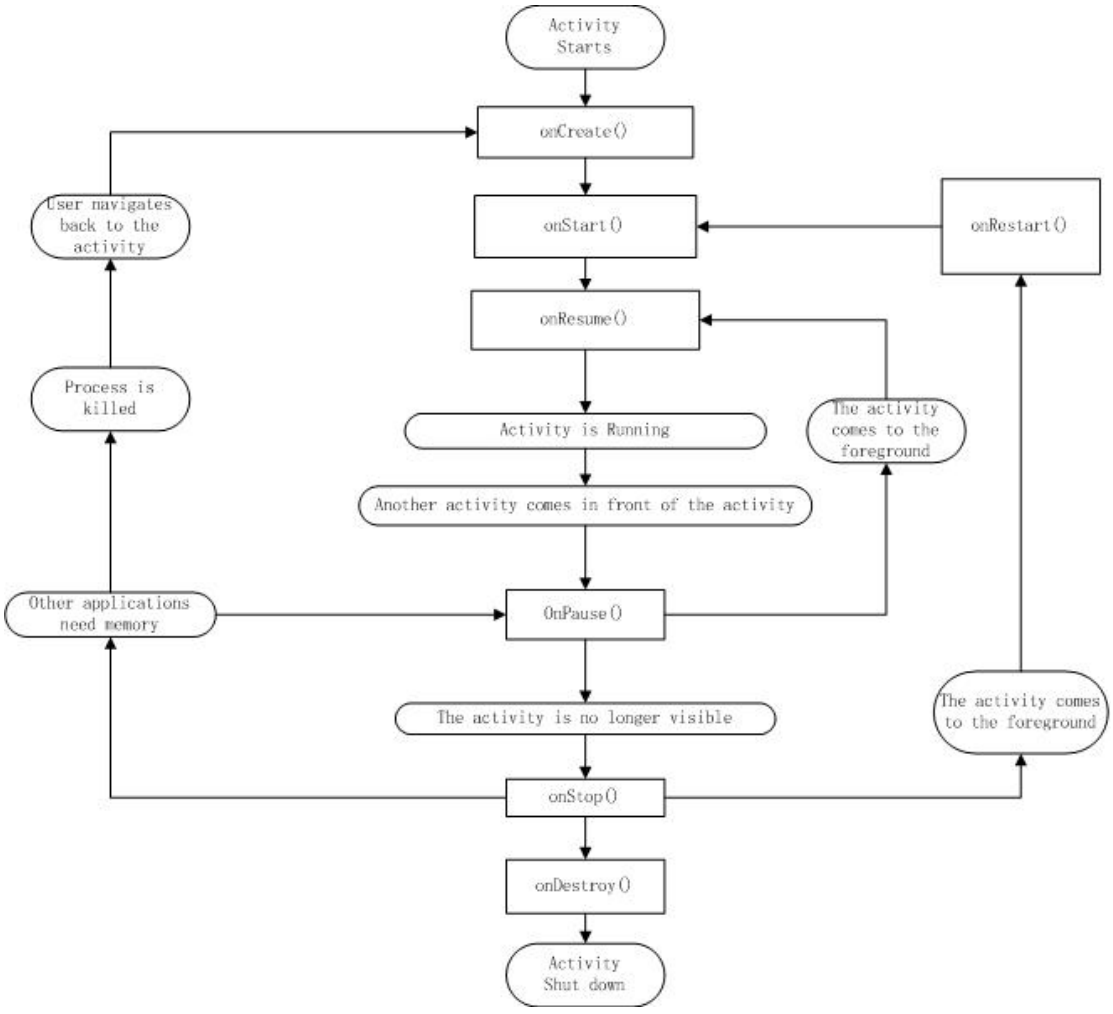
Day04

订的这本安卓游戏编程书籍终于到了，白天时候去把那本介绍游戏制作的书还了，那天借那本 c 语言的科学与艺术没还，这几天看着呢。总结下目前有几项任务要完成，第一快速阅读安卓这本书，看看其内容有没有适合做毕业设计的。第二就是研读 c 语言科学与艺术这本，我发现机械工程出版社出版的外国著作都挺不错的，前两天同学给推荐本深入了解计算机系统那本书也挺不错， 那个书上是根据 c 语言根底，从更深的角度认识计算机，这本书我也想看看，目前时间还算排的开抓紧看，以后时间紧张了就看不到了。对这本书图书馆还没有也或许是被别人借走了，我在网上下的 pdf。

Day05

昨天书下午到的，今儿一天都在自习看那两本书，安卓这书第一章介绍了安卓平台的开展趋势，和应用开发环境的搭建，环境搭建这个我会了，因为之前做过一个安卓开发的小软件，所以对于这章的内容有多大致的了解，因为现在是快速浏览阶段，看的时候有过了解的内容根本就直接跳过了，第二章介绍了一个最简单的安卓工程代码，以及对安卓开打的根底概念进行了详细的讲解，这局部我花了些时间好好看了一下，因为我上次做那个小软件是直接对代码进行学习的，对整个 android

project 结构没有系统的认识，所以这章的内容我是从头至尾全部看了一遍。对其中的 **activity** 生命周期有了系统的了解，当然仅限于他书中写的那个水平。第二章还介绍了一些在开发过程中 **SDK** 和 **Eclipse** 会遇到的常见问题，我觉得他列出的这些问题，对一个初学者来说很有用，比方我刚开始的时候就不知道怎么讲文件存入到的模拟器建立的 **sdcard** 中，书中给出了很好的解释，只不过我用的是第三方软件。对于这些常见的问题，书中给提供了非常的好的解决方法，可见作者用心。下列图为 **Activity** 生命周期流程图



Day6

继续学习安卓那本书，在电脑上联系了几个程序，顺便说下，安卓那个模拟器太慢了，简直慢的不像话，我刚开始以为是我机器问题，后来网上一查不单是我自己，根本上所有人都感到了这个问题，慢是因为模拟器是以 java 虚拟机为根底所以慢，取消“自动侦测　　旋转”，就是 auto-rotatescreen 那个选项据说这是官方给出的解决方案，第二就是不要设置为中文，据李刚的《疯狂 Android 讲义》第 12 页讲的：“有些电脑上启动、运行模拟器特别慢，慢到难以忍受，如果遇到这种情况请放弃使用中文操作界面”，还有就是每次把 AVD 启动之后就先别关掉，这样省老了事儿了我告你。当然还有一种方法那就是不用虚拟机，直接真机调试，我倒是有真机不过刚学这玩意儿，很多东西也不懂怕把　　弄成砖头就没敢在上实验。网上有那种廉价的安卓系统　　亚马逊就有 600 左右。反正我是没买，据说效果也挺好的。

Day07

今儿在芸慧自习，通过快速阅读我把安卓那本书大体上看了一遍。第四章讲的是安卓游戏开发的方法，奖励安卓平台游戏开发的一些常用框架、游戏开发的根底概念以及游戏开发相关类的说明，比照我看的上一本游戏编程的书这本显然更有针对性，也就是说在没有明确目标的时候盲目行动是不明智的，收获很小。也就是说最好先确立目标再行动。第五章是游戏开发施展介绍了一个飞行射击游戏的开发，这是对前几章内容的综合演练。第六章到第八章讲解了一些游戏开发的提高局部。因为前面是大概看的，后面有些提到的也东西看不懂。这样安卓这本书根本上看完了。第五章我特意多留意了些。这个实战开发我看了有 40 多页的篇幅讲述了一个小游戏的整体框架和各个细节制作，我感觉这东西跟以前学的编写这个系统那个系统完全不是一个类别。总体来看制作一个小游戏并不比做一个管理系统难，当然了这也可能是我看的不深的关系。总觉得做出个这玩意儿当毕业辩论题目太不正经了。明儿找老师咨询咨询看看有什么更适宜的没。

Day08

今儿跟同学一早就去芸慧了，到那时候老师没在，可能是没课也可能去上课了，所以我们决定先自习着课间再去找人。下课后找到老师，老实说题目这事儿还用我给你出么，我们说给我们找个方向也好，他说最好做一个信息管理系统啥的，哪一方面随意，你们做好调查看看哪一方面拿手些就坐那方面的。到时候报个题目给再跟我研究。我跟他说安卓怎么样。

他眼珠一转说就安卓那破系统你们还做那？往年同学也有做过的，反正我看不怎么好。哎我心想老师都这么说了，意思很明确。再加上毕竟做个游戏啥的，也没什么大意义不是，人毛主席都说了，咱是早上八九点钟的太阳，怎么能在早上八九点钟玩游戏呢，那不是太阳的性格。人老师也给指出了，做点正儿八经的信息系统挺好，而且做好了还有使用价值。

Day09

晃晃荡荡一周就过来了，怎么时间就过的这么快呢。昨儿听老师一番指导，决定换个方向，传统的做一把信息系统。手上资料有限，然后我们几人就去学校图书馆转转，查看一下有没有这方面的。要说我们学校的图书馆，是有一段历史的，远在 1949 年在那个初春的一月份我们图书馆成立了。当时还不叫现在这名，叫阜新矿立中等技术专科学校图书馆。您看这名字没，这说明我们学校就是从基层起步的，说明劳动人民不单辛勤的工作，还对知识充满了渴望藏书 1842 册，到 58 年图书馆跟着学校更名为阜新煤矿学院图书馆，藏书 7 万册，1961-64 年，原抚顺煤矿学院、辽宁煤矿师范学院、鸡西煤矿学院图书馆随学校并入，65 年末图书馆藏大 16 万册。终于在 78 年图书馆楼建成，建筑面积 5800 平方米使用达 3300 平方米。到了 81 年图书馆藏到达了 41 万册，外加上 N 多工作人员。我为我们学校有这么大的图书馆感到自豪。

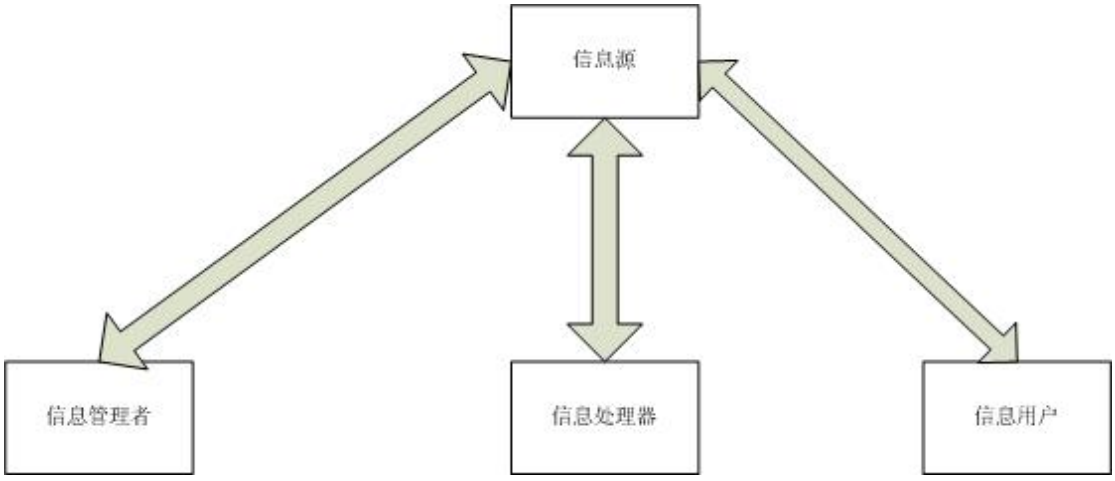
Day10

当然图书馆再大也跟我们没关系。人这么大的图书馆在阜新校区，我们是葫芦岛校区，大学待了四年压根就没法享受在图书馆自习的那份学术加文艺劲儿，着实可惜。不过有一点是值得肯定的，那就是无论这边的图书间有多小，他还能能提供一些我们所需要的知识。就如同即便是一小块卫生纸，都有他的利用价值，更何况这么好几间阅览室呢。昨天到那借了几本信息管理系统方面的指导书。有 ASP 管理信息系统工程开发与实践，Access 数据库开发经典案例解析，还有信

息系统开发案例等几本书，我看这些书里面有很多开发案例，可以作为这次设计的指导。那本 C 语言的科学与艺术没舍得还，得好好看看。

Day11

这两天就在研究这几本书，信息管理系统是一个有人、计算机等组成的能进行信息收集、传送、存贮、维护和使用的系统。能够实测企业的各种运行情况，并利用过去的历史数据预测未来，从企业全局的角度出发辅助企业惊醒决策，利用信息控制企业的行为，帮助企业实现其规划目标管理信息系统是信息系统的重要分支之一，经过 30 年的开展，已经成为一个觉有自身概念、理论、结构、体系和开发方法的覆盖多学科的新学科。管理系统的结构大致可以如下列图所示。



管理信息总体结构图。这个介绍的图是一本以 delphi 语言开发信息系统的书籍介绍的。

Day12

管理信息系统的主要任务即 mis 的主要任务有如下几个方面

1.对根底数据进行严格的管理，要求计量工具标准化、程序和方法的正确使用，是信息流通渠道顺畅。有一点要明确，不要“进去的是垃圾，出来的也是垃圾”，必须统一保证信息的准确性和一致性。

2.

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：https://d.book118.com/377153166120010005

3.