

<<Android应用开发揭秘>>

图书基本信息

书名：<<Android应用开发揭秘>>

13位ISBN编号：9787111291954

10位ISBN编号：7111291956

出版时间：2010.1

出版时间：机械工业出版社

作者：杨丰盛

页数：515

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Android应用开发揭秘>>

前言

3G牌照在国内发放后, 3G、Andriod、iPhone、Google、苹果、手机软件、移动开发等词越来越充斥于耳。

随着3G网络的大规模建设和智能手机的迅速普及, 移动互联网时代已经微笑着迎面而来。

以创新的搜索引擎技术而一跃成为互联网巨头的Google, 无线搜索成为Google进军移动互联网的一块基石。

早在2007年, Google中国就把无线搜索当作战略重心, 不断推出新产品, 尝试通过户外媒体推广移动搜索产品, 并积极与运营商、终端厂商、浏览器厂商等达成战略合作。

Android操作系统是Google最具杀伤力的武器之一。

苹果以其天才的创新, 使得iPhone在全球迅速拥有了数百万忠实“粉丝”, 而Android作为第一个完整、开放、免费的手机平台, 使开发者在为其开发程序时拥有更大的自由。

与Windows Mobile、Symbian等厂商不同的是, Android操作系统免费向开发人员提供, 这样可节省近三成成本, 得到了众多厂商与开发者的拥护。

最早进入Andriod市场的宏达电已经陆续在一年内推出了G1、Magic、Hero、Tattoo等4款手机, 三星也在近期推出dalaxyi7500, 连摩托罗拉也推出了新款Andorid手机Cliq, 中国移动也以Android为基础开发了Ophone平台。

这些发展证明Android已经成为智能手机市场的重要发展趋势。

从技术角度而言, Android与iPhone相似, 采用WebKit浏览器引擎, 具备触摸屏、高级图形显示和上网功能, 用户能够在手机上查收电子邮件、搜索网址和观看视频节目等。

Android手机比iPhon~等其他手机更强调搜索功能, 界面更强大, 可以说是一种融入了全部Web应用的台。

.Android的版本包括Android1.1、Android1.5、Android1.6, Android2.0刚发布不久。

随着版本的更新, 从最初的触屏到现在的多点触摸, 从普通的联系人到现在的数据同步, 从简单的GoogleMap到现在的导航系统, 从基本的网页浏览到现在的HTML5, 这都说明Android已经逐渐稳定, 而且功能越来越强大。

此外, Android平台不仅支持Java、C、c#等主流的编程语言, 还支持Ruby、Python等脚本语言, 甚至Google专为Android的应用开发推出了Simple语言, 这使得Android有着非常广泛的开发群体。

我们都知道, 无论是产品还是技术, 商业应用是它最大的发展力。

Android如此受厂商与开发者的青睐, 它的前景一片光明。

伴随着装有Android操作系统的移动设备的增加, 基于Android的应用需求势必也会加。

.Android作为新的平台、新的技术, 国内目前介绍其技术的书籍甚少, 不能满足各个层次的开发者, 为了帮助众多开发人员和爱好者进入移动互联网领域, 并提高程序开发水平, 笔者写作了《Android应用开发揭秘》。

<<Android应用开发揭秘>>

内容概要

国内第一本基于Android 2.0的经典著作，5大专业社区联袂推荐，权威性毋庸置疑！

本书内容全面，不仅详细讲解了Android框架、Android组件、用户界面开发、游戏开发、数据存储、多媒体开发和网络开发等基础知识，而且还深入阐述了传感器、语音识别、桌面组件开发、Android游戏引擎设计、Android应用优化、OpenGL等高级知识，最重要的是还全面介绍了如何利用原生的C/C++（NDK）和Python、Lua等脚本语言（Android Scripting Environment）来开发Android应用；本书实战性强，书中的每个知识点都有配精心设计的示例，尤为值得一提的是，它还以迭代的方式重现了各种常用的Android应用和经典Android游戏的开发全过程，既可以以它们为范例进行实战演练，又可以将它们直接应用到实际开发中去。

<<Android应用开发揭秘>>

作者简介

杨丰盛，Android应用开发先驱，对Android有深入研究，实战经验极其丰富。精通Java、C、C++等语言，专注于移动通信软件开发，在机顶盒软件开发和MTK平台软件开发方面有非常深厚的积累。

2007年获得中国软件行业协会游戏软件分会(CGIA)认证及国际游戏开发教育联合会国际认证。

曾

<<Android应用开发揭秘>>

书籍目录

前言	第一部分 准备篇	第1章 Android开发简介	1.1 Android基本概念	1.1.1 Android简介
	1.1.2 Android的系统构架	1.1.3 Android应用程序框架	1.2 OMS介绍	1.2.1 OPhone介绍
	1.2.2 Widget介绍	1.3 小结	第2章 Android开发环境搭建	2.1 Android开发准备工作
开发包及其工具的	安装和配置	2.2.1 安装JDK和配置Java开发环境	2.2.2 Eclipse的安装与汉化	2.2
	2.2.3 SDK和ADT的安装和配置	2.3 创建第一个Android项目——HelloAndroid	2.3.1 创建HelloAndroid项目	2.3.2 运行HelloAndroid及模拟器的使用
	2.3.2 运行HelloAndroid及模拟器的使用	2.3.3 调试HelloAndroid	2.4	小结
第二部分 基础篇	第3章 Android程序设计基础	3.1 Android程序框架	3.1.1 Android项目目录结构	3.1.2 Android应用解析
	3.2 Android的生命周期	3.3 Android程序UI设计	3.4 小结	第4章 用户界面开发
	4.1 用户界面开发详解	4.1.1 用户界面简介	4.1.2 事件处理	4.2 常用控件应用
	4.2.1 文本框(Textview)	4.2.2 列表(ListView)	4.2.3 提示(TOast)	4.2.4 编辑框(EditText)
	4.2.5 单项选择(RadioGroup、RadioButton)	4.2.6 多项选择(CheckBox)	4.2.7 下拉列表(Spinner)	4.2.8 自动提示(AutoComplete.TextView)
	4.2.9 日期和时间(DatePicker、TimePicker)	4.2.10 按钮(Button)	4.2.11 菜单(Menu)	4.2.12 对话框(Dialog)
	4.2.13 图片视图(Imageview)	4.2.14 带图标的按钮(ImageButton)	4.2.15 拖动效果(Gallery)	4.2.16 切换图片(hmgeSwilcher)
	4.2.17 网格视图(Gridview)	4.2.18 卷轴视图(Scrollview)	4.2.19 进度条(Progressbar)	4.2.20 拖动条(SeekBar)
	4.2.21 状态栏提示(Notification、NotificationManager)	4.2.22 对话框中的进度条(ProgressDialog)	4.3 界面布局	4.3.1 垂直线性布局
	4.3.2 水平线性布局	4.3.3 相对布局(RelativeLayout)	4.3.4 表单布局(TableLayout)	4.3.5 切换卡(TabWidget)
	4.4 小结	第5章 Android游戏开发	5.1 Android游戏开发框架	5.1.1 View类开发框架
	5.1.2 SurfaceView类开发框架	5.2 Graphics类开发	5.2.1 Paint和Color类介绍	5.2.2 Canvas类介绍
	5.2.3 几何图形绘制	5.2.4 字符串绘制	5.2.5 图像绘制	5.2.6 图像旋转
	5.2.7 图像缩放	5.2.8 图像像素操作	5.2.9 Shader类介绍	5.2.10 双缓冲技术
	5.2.11 全屏显示	5.2.12 获得屏幕属性	5.3 动画实现	5.3.1 Tween动画
	5.3.2 Frame动画	5.3.3 GIF动画播放	5.4 小结	第6章 Android数据存储
	6.1 Android数据存储初探	6.2 数据存储之Shared Preferences	6.3 数据存储之Files	6.4 数据存储之Network
	6.5 Android数据库编程	6.5.1 SQLite简介	6.5.2 SQLite编程详解	6.5.3 SQLiteOpenHelper应用
	6.6 数据共享(ContentProviders)	6.7 小结	第7章 多媒体开发	7.1 多媒体开发详解
	7.1.1 Open Core	7.1.2 MediaPlayer	7.1.3 MediaRecorder	7.2 播放音乐
	7.3 播放视频	7.4 录制歌曲	7.5 相机设置	7.6 闹钟设置
	7.7 铃声设置	7.8 小结	第8章 网络与通信	8.1 网络通信基础
	8.1.1 无线网络技术	8.1.2 Android网络基础	8.2 HTTP通信	8.2.1 HttpURLConnection接口
	8.2.2 HttpClient接口	8.2.3 实时更新	8.3 Socket通信	8.3.1 Socket基础
	8.3.2 Socket应用(简易聊天室)	8.4 网络通信的中文乱码问题	8.5 WebKit应用	8.5.1 WebKjt概述
	8.5.2 WebView浏览网页	8.5.3 WebView与Javascript	8.6 WtFi介绍	8.7 蓝牙
	8.8 小结	第9章 Android特色开发	9.1 传感器	9.2 语音识别
	9.3 GoogleMap	9.3.1 GoogleMap概述	9.3.2 准备工作	9.3.3 GoogleMapAPI的使用
	9.3.4 定位系统	9.4 桌面组件	9.4.1 快捷方式	9.4.2 实时文件夹
	9.4.3 Widget开发	9.5 账户管理	9.6 小结	第三部分 实例篇
	第10章 Android应用开发实例	10.1 情境模式	10.2 文件管理器	10.3 通讯录
	10.4 音乐播放器	10.5 天气预报	10.6 个人地图	10.7 Widget日历
	10.8 小结	第11章 Android游戏开发实例	11.1 手机游戏开发简介	11.2 游戏框架设计
	11.3 地图设计	11.4 主角设计	11.5 图层管理器	11.6 游戏音效
	11.7 游戏存档	11.8 小结	第四部分 高级篇	第12章 AndroidOpenGL开发基础
	12.1 OpenGL简介	12.2 多边形	12.3 颜色	12.4 旋转
	12.5 3D 空间	12.6 纹理映射	12.7 光照和事件	12.8 混合
	12.9 小结	第13章 AndroidOpenGL综合应用	13.1 移动图像	13.2.3D 世界
	13.3 飘动的旗帜	13.4 显示列表	13.5 雾	13.6 粒子系统
	13.7 蒙版	13.8 变形	13.9 小结	第14章 游戏引擎实现
	14.1 游戏引擎介绍	14.1.1 什么是引擎	14.1.2 引擎的进化	

<<Android应用开发揭秘>>

14.1.3 常见的游戏引擎	14.1.4 Android游戏引擎	14.2 游戏引擎结构	14.2.1 游戏引擎原理
14.2 游戏引擎定位	14.2.3 游戏引擎框架	14.3 游戏引擎设计	14.3.1 游戏引擎结构和功能设计
14.3.2 游戏引擎设计注意事项	14.4 游戏引擎实现	14.4.1 Activity类实现	14.4.2 流程控制和线程
14.4.3 游戏对象与对象管理	14.4.4 图形引擎	14.4.5 物理引擎	14.4.6 事件模块
14.4.7 工具模块	14.4.8 脚本引擎、音效模块、网络模块	14.5 小结	14.4.8 脚本引擎、音效模块、网络模块
第15章 优化技术	15.1 优化的基本知识	15.1.1 如何书写出优秀代码	15.1.2 编程规范
15.2 程序性能测试	15.2.1 计算性能测试	15.2.2 内存消耗测试	15.3 初级优化
15.4 高级优化	15.5 Android高效开发	15.6 AndroidUI优化	15.7 其他优化
15.7.1 zipalign	15.7.2 图片优化	15.8 小结第五部分 扩展篇	15.7.1 zipalign
第16章 Android NDK开发	16.1 AndroidNDK简介	16.2 安装和配置NDK开发环境	16.1 AndroidNDK简介
16.2.1 系统和软件需求	16.2.2 NDK开发环境搭建	16.2.3 编译第一个NDK程序	16.2.1 系统和软件需求
16.3 AndroidNDK开发	16.3.1 JNI接口设计	16.3.2 使用C\C++实现本地方法	16.3.1 JNI接口设计
16.3.3 Android.mk实现	16.3.4 Application.mk实现	16.3.5 编译C\C++代码	16.3.3 Android.mk实现
16.4 AndroidNDK中使用OpenGL	16.5小结	第17章 Android脚本环境	16.3.4 Application.mk实现
17.1 Android脚本环境简介	17.2 Android脚本环境安装	17.3 如何编写Android脚本程序	17.1 Android脚本环境简介
17.4 小结			17.4 小结

<<Android应用开发揭秘>>

章节摘录

插图：在Google及其开放手机联盟推出基于Linux平台的开源手机操作系统Android之后，Google又不惜重金举办了Android开发者大赛，吸引了众多开发者的目光。

Android不仅功能强大，而且具有开放和免费等先天优势，全球范围内的电信行业、手机制造商因此毫不犹豫地加入到Android开放手机联盟中来。

2008年9月22日，美国运营商T-MobileUSA在纽约正式发布了第一款基于Android的手机——T-MobileG1。

这让更多的移动设备厂商看到了Android的光明前景，并纷纷加入其中，Android甚至已经涉足上网本市场。

中国移动也在Android的基础之上推出了自己的操作系统OMS，而基于OMS操作系统的联想01手机也即将上市，2009年年底将会有更多的Android手机出现。

随着Android手机的普及，Android应用的需求势必会越来越大，这将是一个潜力巨大的市场，会吸引无数软件开发厂商和开发者投身其中。

作为程序员的我们，当然也不应该落后于人，赶快加入到Android应用的开发阵营中来吧！1.1 Android基本概念Android一词本意是指“机器人”，当然现在大家都知道它是Google推出的开源手机操作系统。Android基于Linux平台，由操作系统、中间件、用户界面和应用软件组成，号称是首个为移动终端打造的真正开放和完整的移动软件。

它是由一个由30多家科技公司和手机公司组成的“开放手机联盟”共同研发的，这将大大降低新型手机设备的研发成本。

完全整合的全移动功能性产品成为“开放手机联盟”的最终目标。

<<Android应用开发揭秘>>

编辑推荐

《Android应用开发揭秘》：Android应用开发揭秘Windows操作系统的诞生成就了微软的霸主地位，也造就了PC时代的繁荣。

然而，以Android和iPhone手机为代表的智能移动设备的发明却敲响了PC时代的丧钟!移动互联网时代(3G时代)已经来临，谁会成为这些移动设备上的主宰?毫无疑问，它就是Android——PC时代的Windows!移动互联网还是一个新生的婴儿，各种移动设备上的操作系统群雄争霸!与Sym ‘ Dian、i P}lone OS、Wiridows Mobile相比，Androjd有着天生的优势—完全开放和免费，对广大开发者和手机厂商而言，这是何等的诱人!此外，在Google和以其为首的Android手机联盟的大力支持和推广下，Android不仅得到了全球开发者社区的关注，而且一大批世界一流的手机厂商都已经或准备采用Android。

拥抱Android开发。

拥抱移动开发的未来!如果你在思考下面这些问题，也许本书就是你想要的!

Android开发与传统的J2ME开发有何相似与不同?

如何通过Shared Preferences、Files、Network和SQLite等方式高效实现Android数据的存储?

又如何通过Content Providers轻松地实现Androld数据的共享?

如何使用Open Core、MediaPlayer、MediaRecorder方便快速地开发出包含音频和视频等流媒体的丰富多媒体应用?

如何利用Android 2.0新增的蓝牙特性开发包含蓝牙功能的应用?

又如何使用蓝牙APL来完善应用的网络功能?

如何解决Android网络通信中的乱码问题?

在Android中如何使用语音服务和Google Map Apl? Android如何访问摄像头、传感器等硬件的API?

如何时行Widget开发?

如何用各种Android组件来打造漂亮的UI界面?

Android如何解析XML数据?

又如何提高解析速度和减少对内存、CPU资源的消耗?

如何使用OpenGL ES在Android平台上开发出绚丽的3D应用?

在Android平台上如何更好地设计和实现游戏引擎?

如何对Android应用进行优化?

如何进行程序性能测试?

如何实现UI、zipalign和图片优化?

如何通过NDK利用C、C++以及通过ASE利用Python等脚本语言Android开发应用?

国内首本基于Android 2.0的经典著作，5大专业社区一致鼎力推荐!

<<Android应用开发揭秘>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>