

<<Android基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Android基础教程>>

13位ISBN编号：9787115215369

10位ISBN编号：7115215367

出版时间：2009-11

出版单位：人民邮电出版社

作者：[美] Ed Burnette

页数：196

译者：高朝勤,杨越

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基础教程>>

前言

Android是一款针对手机的全新开源软件工具包，它由Google和开放手机联盟（Open Handset Alliance）共同创建。

Android有望在数年内遍布于数百万部手机和其他移动设备中，从而成为应用程序开发人员的主要平台。

无论你是业余爱好者还是专业程序员，无论你是自己玩玩还是为了盈利，都应该了解关于Android开发的更多信息。

本书将帮助你迅速入门。

Android的特别之处如今，市场上已经有了许多移动平台，包括Symbian、iPhone、Windows Mobile、BlackBerry、Java Mobile Edition和Linux Mobile（LiMo）等。

当我向别人说起Android时，他们的第一个疑问通常是：我们为什么还需要另一个移动标准？

它有何惊人之处？

虽然Android的一些特性并非首创，但它是第一个将以下特性结合在一起的环境。

基于Linux，真正开放、开源、免费的开发平台。

手持设备制造商钟情于它的原因，是它们可以使用和定制该平台而不需要支付版税。

开发人员喜欢它的原因，是他们知道这个平台是独立的，不受任何一家厂商的限制。

受Internet mashtip思想启发的基于组件的架构。

一个应用程序的组件可以在另一个应用程序中用作其他用途。

你甚至可以将，Android内置的组件替换为自己改进后的版本。

这将在移动领域掀起新一轮的创造风潮。

众多开箱即用的内置服务。

基于位置的服务使用GPS或手机发射塔三角测量法，让你可根据所处位置来定制用户体验。

凭借功能全面的SQL数据库，利用强大的本地存储，可以完成偶尔连接的计算和同步操作。

浏览器和地图视图可以直接嵌入在应用程序中。

所有这些内置服务有助于提高功能的标准，同时降低开发成本。

应用程序生命周期的自动化管理。

多层安全措施将程序彼此分离，这将使智能电话的系统稳定性达到前所未有的水平。

最终用户不再需要担心哪些应用程序是活动的，也不必在运行新程序前先关闭原有的一些程序。

Android针对低能耗、低内存的设备进行了优化，这种根本性的优化是之前的平台从未尝试过的。

<<Android基础教程>>

内容概要

《Android基础教程》内容完整丰富，具有较强的通用性，读者都能通过《Android基础教程》快速学习Android开发，提高相关技能。

Android是谷歌公司开发的全新开源手机平台。

《Android基础教程》是一部关于Android开发的基础教程，采用由浅入深、循序渐进的方式讨论Android。

书中还结合数独游戏等实例更加形象生动地讲解了Android开发的基本流程，且每章最后都有一个“快速阅读指南”，更加方便了读者的阅读。

<<Android基础教程>>

作者简介

作者：(美国)Ed Burnette 译者：张波 高朝勤 杨越 等Ed Burnette，资深软件技术专家，拥有20多年软件开发经验。

他是SAS高级计算机实验室的联合创始人和高级研究员，也是www.plarletandroid.com网站的创办人和ZDNet的专栏作家。

除本书外，他还出版了Google Web Toolkit：Tak#T0 the Pain out of Ajax和Eclipse IDE Pocket Guide等著作。

<<Android基础教程>>

书籍目录

第一部分 Android简介第1章 快速入门 31.1 安装工具 31.1.1 Java 5.0+ 31.1.2 Eclipse 41.1.3
 Android 41.1.4 Eclipse插件 51.2 创建第一个程序 71.3 在模拟器上运行程序 81.4 在手机上
 运行程序 91.5 快速阅读指南 9第2章 基本概念 112.1 Android的系统架构 112.1.1 Linux内核
 112.1.2 本机库 122.1.3 Android运行时 132.1.4 应用程序框架 142.1.5 应用程序 152.2 它
 还活着 152.2.1 进程不等于应用程序 162.2.2 应用程序生命周期 172.3 构建块 192.3.1 活动
 192.3.2 意图 192.3.3 服务 192.3.4 内容提供者 192.4 使用资源 202.5 安全性 202.6 快
 速阅读指南 21第二部分 Android基础知识第3章 设计用户界面 253.1 数独游戏简介 253.2 声
 明性设计 263.3 创建启动界面 273.4 使用替代资源 343.5 实现About对话框 373.6 应用主题
 413.7 添加菜单 433.8 添加设置 453.9 开始新游戏 473.10 利用日志消息调试程序 483.11
 利用调试器调试程序 503.12 退出游戏 503.13 快速阅读指南 50第4章 绘制2D图形 534.1
 Android图形基础 534.1.1 Color类 534.1.2 Paint类 544.1.3 Canvas类 554.1.4 Path类 554.1.5
 Drawable类 564.2 在Sudoku程序中添加图形 584.2.1 开始游戏 584.2.2 定义Game类 584.2.3
 定义PuzzleView类 604.2.4 绘制游戏盘面 614.2.5 绘制数字 634.3 处理输入 654.3.1 定义和
 更新选定区域 664.3.2 输入数字 684.3.3 增加提示 694.3.4 抖动屏幕 704.4 其他问题 714.4.1
 创建软键盘 714.4.2 实现游戏逻辑 764.4.3 其他功能 784.5 更多改进 804.6 快速阅读指南
 81第5章 多媒体 835.1 播放音频 835.2 播放视频 885.3 为数独游戏配上音乐 925.4 快速
 阅读指南 94第6章 存储本地数据 956.1 为数独游戏添加选项 956.2 继续玩前一个游戏 976.3
 记住当前位置 996.4 访问内部文件系统 1006.5 访问SD卡 1016.6 快速阅读指南 103第三部
 分 高级主题第7章 互联的世界 1077.1 通过意图实现浏览 1087.2 利用视图打开网页 1117.3
 JavaScript与Java通信 1157.4 使用Web服务 1217.5 快速阅读指南 131第8章 定位与环境感知
 1338.1 位置,位置,位置 1338.1.1 我在哪里 1358.1.2 更新位置 1378.1.3 模拟说明 1388.2
 充分利用传感器 1398.2.1 了解传感器 1398.2.2 解析传感器的读数 1408.2.3 模拟说明 1408.3
 地图功能 1418.3.1 嵌入MapView 1428.3.2 准备就绪 1458.3.3 模拟说明 1468.4 快速阅读指
 南 147第9章 SQL实战 1499.1 SQLite简介 1499.2 SQL基础 1509.2.1 DDL语句 1519.2.2 修
 改语句 1519.2.3 查询语句 1519.3 你好,数据库 1529.3.1 使用SQLiteOpenHelper 1539.3.2 定
 义主程序 1559.3.3 添加一行 1569.3.4 运行一个查询 1579.3.5 显示查询结果 1589.4 数据绑定
 1599.5 使用ContentProvider 1629.5.1 更改主程序 1649.5.2 添加一行 1649.5.3 运行一个查询
 1659.6 实现ContentProvider 1659.7 快速阅读指南 166第10章 利用OpenGL实现3D图形
 16910.1 理解3D图形 16910.2 OpenGL简介 17010.3 构建一个OpenGL程序 17110.4 管理线程
 17310.5 构建一个模型 17810.6 光线、相机..... 18110.7 动作 18310.8 应用纹理 18410.9
 透明效果 18710.10 快速阅读指南 189第四部分 附录附录A Java与Android语言及其API 193附
 录B 参考书目 197

<<Android基础教程>>

章节摘录

插图：第3章 设计用户界面第1章介绍了如何使用Android Eclipse插件快速创建一个简单的“Hello,Android”程序。

这部分将创建一个更加真实的示例程序：数独游戏。

通过逐步完善该游戏的功能，读者可以掌握Android程序设计的很多方面。

首先介绍用户界面设计。

在网站<http://pragprog.com/titles/eband>上提供了本书使用的所有示例代码。

3.1 数独游戏简介数独游戏之所以成为出色的Android示例程序，是因为该游戏本身非常简单。

数独盘面由81个单元格（9行×9列）组成，玩家要试着在这些单元格中填入1-9之间的数字，使每个数字在每一行、每一列和每一区（3行×3列的部分）中都只出现一次。

游戏开始时，部分单元格中已经填入了一些（已知）数字。

玩家只需在剩下的空单元格中填入数字。

一道正确的数独谜题只有唯一的答案。

人们通常用纸和笔玩数独游戏，但是用计算机玩数独游戏也非常流行。如果用纸和笔玩数独游戏，由于在游戏刚开始时容易出错，所以玩家在出现错误时，必须回退一步或几步并擦除已经填入的大部分数字。

如果玩Android数独游戏，就可以随时修改单元格中的数字，而不必再清理令人讨厌的橡皮屑。

<<Android基础教程>>

媒体关注与评论

“这本书极其出色，不仅文笔流畅、浅显易懂，内容也妙趣横生。
本书既恰到好处地讲解了Android独有的特性，同时也突出了高质量编程的原则。

” ——Anthony Stevens, PocketJourney创始人兼CTO, Google Android竞赛前20强 “Ed Burnette的
这本书虽然篇幅不长，但内容丰富，保持了Pragmatic系列图书的一贯风格。

仅凭2D和3D图形方面的内容，本书就非常值得所有Android开发人员拥有。

” ——Mar.k Murphy, CommonsWare创始人

<<Android基础教程>>

编辑推荐

《Android基础教程》是你的第一本Android书，Pragmatic系列图书品质保证，从这里，开始一个新的梦想。

Android是Google推出的基于Unix和Java技术的开源移动开发平台。

自2007年问世以来，得到了全球众多厂商和运营商的支持，迅速成为智能手机主流操作系统。

《Android基础教程》是一部关于Android开发的基础教程，采用Pragmatic系列图书一贯的由浅入深、循序渐进的方式讲解了Android程序设计的核心概念和技术。

《Android基础教程》不仅结合数独游戏开发案例形象生动地讲解了Android生命周期、用户界面、2D图形、多媒体以及简单的数据存储等基础知识，而且还深入探讨了外部通信、基于位置的服务、内置SQLite数据库以及强大的3D图形等高级主题。

此外，每章最后都提供“快速阅读指南”，通过它你无需按照顺序阅读，即可迅速找到需要的信息.高效地完成工作。

<<Android基础教程>>

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>