

## <<Android开发权威指南>>

### 图书基本信息

书名：<<Android开发权威指南>>

13位ISBN编号：9787115257147

10位ISBN编号：7115257140

出版时间：2011-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：李宁

页数：582

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开发权威指南>>

### 内容概要

本书内容上涵盖了用最新的Android版本开发的大部分场景。全书分4个部分，分别从Android基础介绍、环境搭建、SDK介绍，到应用剖析、组件介绍、综合实例演示，以及符合潮流的、最新的移动开发技术，如HTML5、OpenGL ES、NDK编程、Android测试驱动开发等几个方面讲述。从技术实现上，讲解了6大完整综合案例及源代码分析，分别是新浪微博客户端、蓝牙聊天、全键盘输入法、月球登陆(游戏)、贪吃蛇(游戏)、笑脸连连看(游戏)。

本书注重对实际动手能力的指导，在遵循技术研发知识体系严密性的同时，在容易产生错误、不易理解的环节上配备了翔实的开发情景截图；并将重要的知识点和开发技巧以“多学一招”、“扩展学习”、“技巧点拨”等的活泼形式呈现给读者。在程序实例的讲解方面，主要将实例安插在Android开发的精髓知识章节，这为读者学习与实践结合提供了很好的指导。

本书配套光盘包含开发视频及全部源程序，指导读者快速、无障碍地学通Android实战开发技术。

本书适合具备一定软件开发经验、想快速进入Android开发领域的程序员，具备一些手机开发经验的开发者和Android开发爱好者学习使用；也适合作为相关培训学校的Android培训教材。

## <<Android开发权威指南>>

### 作者简介

李宁：东北大学计算机专业硕士，拥有超过10年的软件开发经验。  
曾任某知名企业项目经理，国内第一批Android实践者，对Android有深入的研究。  
eoeAndroid论坛版主。  
中国移动开发者社区Android专家。  
精通Java、C、C++等语言，曾在《程序员》、IT168等媒体上发表150多篇技术文章。  
曾出版畅销书《Android/iPhone开发完全讲义》。

## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第一部分 准备篇

## 第1章 初识庐山真面目——Android开发简介

## 1.1 Android的基本概念

## 1.1.1 Android简介

## 1.1.2 Android的版本

## 1.1.3 Android的系统构架

## 1.1.4 Android的应用程序框架

## 1.2 JIL Widget介绍

## 1.3 小结

## 第2章 工欲善其事，必先利其器——搭建和使用Android开发环境

## 2.1 开发包及工具的安装

## 2.1.1 开发Android程序都需要些什么

## 2.1.2 安装JDK和配置Java开发环境

## 2.1.3 Eclipse的安装与汉化

## 2.1.4 安装AndroidSDK

## 2.1.5 安装Eclipse插件ADT

## 2.2 真实体验——编写第一个Android程序(随机绘制圆饼)

## 2.2.1 创建Android工程

## 2.2.2 在模拟器中运行Android程序

## 2.2.3 界面控件的布局

## 2.2.4 编写代码

## 2.2.5 调试程序

## 2.2.6 在手机上运行和调试程序

## 2.3 迁移Android工程可能发生的错误

## 2.4 不需要写一行代码的开发工具：AppInventor

## 2.4.1 AppInventor简介

## 2.4.2 AppIntentor的下载和安装

## 2.4.3 用拖曳控件的方式设计界面

## 2.4.4 像拼图一样拼装代码

## 2.5 小结

## 第二部分 基础篇

## 第3章 千里之行始于足下——Android程序设计基础

## 3.1 Android应用程序框架

## 3.1.1 Android项目的目录结构

## 3.1.2 AndroidManifest.xml文件的结构

## 3.2 Android应用程序中的资源

## 3.3 Android的应用程序组件

## 3.3.1 Activity(Android的窗体)

## 3.3.2 Service(服务)

## 3.3.3 Broadcast Receiver(广播接收器)

## 3.3.4 Content Provider(内容提供者)

## 3.4 Android程序的UI设计

## 3.4.1 手工配置XML布局文件

## 3.4.2 ADT自带的可视化UI设计器

## 3.4.3 使用DroidDraw设计UI布局

## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

- 3.5 小结
- 第4章 我的UI我做主——用户界面开发基础
  - 4.1 Activity的使用方法
    - 4.1.1 创建Activity
    - 4.1.2 配置Activity
    - 4.1.3 显示其他的Activity(Intent与Activity)
  - 4.2 Activity的生命周期
  - 4.3 在不同Activity之间传递数据
    - 4.3.1 使用Intent传递数据
    - 4.3.2 使用静态变量传递数据
    - 4.3.3 使用剪切板传递数据
    - 4.3.4 使用全局对象传递数据
    - 4.3.5 返回数据到前一个Activity
  - 4.4 视图(View)
    - 4.4.1 视图简介
    - 4.4.2 使用XML布局文件定义视图
    - 4.4.3 在代码中控制视图
  - 4.5 布局(Layout)
    - 4.5.1 框架布局(FrameLayout)
    - 4.5.2 线性布局(LinearLayout)
    - 4.5.3 相对布局(RelativeLayout)
    - 4.5.4 表格布局(TableLayout)
    - 4.5.5 绝对布局(AbsoluteLayout)
    - 4.5.6 重用XML布局文件
    - 4.5.7 优化XML布局文件
    - 4.5.8 查看apk文件中的布局
  - 4.6 小结
- 第5章 良好的学习开端——控件(Widget)详解
  - 5.1 常用XML属性解析
    - 5.1.1 android:id属性
    - 5.1.2 控件的宽度(android:layout\_width)和高度(android:layout\_height)
    - 5.1.3 android:layout\_margin属性
    - 5.1.4 android:padding属性
    - 5.1.5 android:layout\_weight属性
    - 5.1.6 android:layout\_gravity和android:gravity属性
    - 5.1.7 android:visibility属性
    - 5.1.8 android:background属性
    - 5.1.9 指定单击事件方法(android:onClick属性)
    - 5.1.10 控件焦点属性(android:focusable和android:focusable-InTouchMode)
  - 5.2 TextView(显示文本的控件)
    - 5.2.1 显示富文本(URL、不同大小、字体、颜色的文本)
    - 5.2.2 在TextView中显示表情图像和文字
    - 5.2.3 单击链接弹出Activity
    - 5.2.4 为指定文本添加背景
    - 5.2.5 带边框的TextView
    - 5.2.6 设置行间距
    - 5.2.7 在未显示完的文本后面加省略号(...)

## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

- 5.2.8 用TextView实现走马灯效果
  - 5.2.9 垂直滚动TextView中的文本
  - 5.3 EditText(编辑文本的控件)
    - 5.3.1 像QQ一样输入表情图像
    - 5.3.2 在EditText中输入特定的字符
    - 5.3.3 AutoCompleteText-View(自动完成输入内容的控件)
  - 5.4 按钮和复选框控件
    - 5.4.1 Button(普通按钮控件)
    - 5.4.2 图文混排的按钮
    - 5.4.3 ImageButton(图像按钮控件)
    - 5.4.4 RadioButton(选项按钮控件)
    - 5.4.5 ToggleButton(开关状态按钮控件)
    - 5.4.6 CheckBox(复选框控件)
  - 5.5 ImageView(显示图像的控件)
    - 5.5.1 ImageView控件的基本用法
    - 5.5.2 显示指定区域的图像
    - 5.5.3 缩放和旋转图像
  - 5.6 时间与日期控件
    - 5.6.1 DatePicker(输入日期的控件)
    - 5.6.2 TimePicker(输入时间的控件)
    - 5.6.3 DatePicker、TimePicker与TextView同步显示日期和时间
    - 5.6.4 AnalogClock和DigitalClock(显示时钟的控件)
  - 5.7 进度条控件
    - 5.7.1 ProgressBar(进度条控件)
    - 5.7.2 SeekBar(拖动条控件)
    - 5.7.3 设置ProgressBar和SeekBar的颜色及背景图
    - 5.7.4 RatingBar(评分控件)
  - 5.8 列表控件
    - 5.8.1 ListView(普通列表控件)
    - 5.8.2 为ListView列表项添加复选框和选项按钮
    - 5.8.3 对列表项进行增、删、改操作
    - 5.8.4 改变列表项的背景色
    - 5.8.5 ListActivity(封装ListView的Activity)
    - 5.8.6 ExpandableListView(可扩展的列表控件)
    - 5.8.7 Spinner(下拉列表控件)
  - 5.9 滚动控件
    - 5.9.1 ScrollView(垂直滚动控件)
    - 5.9.2 HorizontalScrollView(水平滚动控件)
    - 5.9.3 可垂直和水平滚动的视图
    - 5.9.4 Gallery(画廊控件)
  - 5.10 ImageSwitcher(图像切换控件)
  - 5.11 GridView(网格控件)
  - 5.12 TabHost(标签控件)
  - 5.13 ViewStub(惰性装载控件)
  - 5.14 小结
- 第6章 友好的菜单——Menu介绍与实例
- 6.1 菜单的基本用法

## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

- 6.1.1 创建选项菜单(Options Menu)
  - 6.1.2 带图像的选项菜单
  - 6.1.3 关联Activity
  - 6.1.4 响应菜单的单击动作
  - 6.1.5 动态添加、修改和删除选项菜单
  - 6.1.6 带复选框和选项按钮的子菜单
  - 6.1.7 上下文菜单
  - 6.1.8 菜单事件
  - 6.1.9 从菜单资源中装载菜单
  - 6.2 菜单特效
    - 6.2.1 自定义菜单
    - 6.2.2 模拟UCWeb效果菜单
    - 6.2.3 QuickContactBadge与联系人菜单
  - 6.3 小结
- 第7章 友好地互动交流——信息提醒(对话框、Toast与Notification)
- 7.1 对话框的基本用法
    - 7.1.1 带2个按钮(确认/取消)的对话框
    - 7.1.2 带3个按钮(覆盖/忽略/取消)的对话框
    - 7.1.3 简单列表对话框
    - 7.1.4 单选列表对话框
    - 7.1.5 多选列表对话框
    - 7.1.6 进度对话框
    - 7.1.7 登录对话框
    - 7.1.8 使用Activity托管对话框
  - 7.2 对话框的高级应用
    - 7.2.1 阻止单击按钮关闭对话框
    - 7.2.2 改变对话框的显示位置
    - 7.2.3 在对话框按钮和内容文本中插入图像
    - 7.2.4 改变对话框的透明度
  - 7.3 Toast
    - 7.3.1 Toast的基本用法
    - 7.3.2 永不关闭的Toast
    - 7.3.3 用PopupWindow模拟Toast提示信息框
  - 7.4 通知(Notification)
    - 7.4.1 在状态栏上显示通知信息
    - 7.4.2 Notification的清除动作
    - 7.4.3 永久存在的Notification
    - 7.4.4 自定义Notification
  - 7.5 小结
- 第8章 移动的信息仓库——数据存储
- 8.1 读写key-value对: SharedPreferences
    - 8.1.1 SharedPreferences的基本用法
    - 8.1.2 数据的存储位置和格式
    - 8.1.3 存取复杂类型的数据
    - 8.1.4 设置数据文件的访问权限
    - 8.1.5 可以保存设置的Activity: PreferenceActivity
  - 8.2 文件存储

## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

- 8.2.1 openFileOutput和openFileInput方法
- 8.2.2 读写SD卡中的文件
- 8.2.3 SAX引擎读取XML文件的原理
- 8.2.4 将XML文件转换成Java对象
- 8.2.5 文件压缩(Jar、Zip)
- 8.3 SQLite数据库
  - 8.3.1 SQLite数据库管理工具
  - 8.3.2 SQLiteOpenHelper类与自动升级数据库
  - 8.3.3 数据绑定与SimpleCursorAdapter类
  - 8.3.4 操作SD卡上的数据库
  - 8.3.5 将数据库与应用程序一起发布
  - 8.3.6 内存数据库
- 8.4 小结
- 第9章 Android中的窗口——Activity
  - 9.1 调用其他程序中的Activity
    - 9.1.1 直接拨号
    - 9.1.2 将电话号传入拨号程序
    - 9.1.3 调用拨号程序
    - 9.1.4 浏览网页
    - 9.1.5 向E-mail客户端传递E-mail地址
    - 9.1.6 发送E-mail
    - 9.1.7 查看联系人
    - 9.1.8 显示系统设置界面(设置主界面、Wifi设置界面)
    - 9.1.9 启动处理音频的程序
  - 9.2 自定义Activity Action
  - 9.3 Activity的高级应用
    - 9.3.1 ActivityGroup
    - 9.3.2 自定义半透明窗口
    - 9.3.3 Activity之间切换的动画效果
  - 9.4 小结
- 第10章 全局事件——广播(Broadcast)
  - 10.1 什么是广播
  - 10.2 接收系统广播
    - 10.2.1 短信拦截
    - 10.2.2 用代码注册广播接收器
    - 10.2.3 广播接收器的优先级
    - 10.2.4 来去电拦截
    - 10.2.5 截获屏幕休眠与唤醒
    - 10.2.6 开机自动运行
    - 10.2.7 显示手机电池的当前电量
  - 10.3 发送广播
  - 10.4 验证广播接收器是否注册
  - 10.5 小结
- 第11章 跨应用数据源——Content Provider
  - 11.1 Content Provider的作用
  - 11.2 获得系统数据
    - 11.2.1 读取联系人信息



## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

- 11.2.2 查看收到的短信
- 11.3 自定义Content Provider
  - 11.3.1 查询城市信息
  - 11.3.2 为Content Provider添加访问权限
- 11.4 小结
- 第12章 一切为用户服务——Service基础与实例
  - 12.1 Service基础
    - 12.1.1 Service的生命周期
    - 12.1.2 绑定Activity和Service
    - 12.1.3 开机启动Service
    - 12.1.4 判断Service是否已注册
    - 12.1.5 判断Service是否已开始
  - 12.2 跨进程访问(AIDL服务)
    - 12.2.1 什么是AIDL服务
    - 12.2.2 建立AIDL服务的步骤
    - 12.2.3 建立AIDL服务
    - 12.2.4 传递复杂数据的AIDL服务
    - 12.2.5 AIDL与来去电自动挂断
  - 12.3 小结
- 第13章 做好应用桥梁——网络与通信
  - 13.1 WebView控件
    - 13.1.1 用WebView控件浏览网页
    - 13.1.2 用WebView控件装载HTML代码
  - 13.2 访问HTTP资源
    - 13.2.1 提交HTTP GET和HTTP POST请求
    - 13.2.2 HttpURLConnection类
    - 13.2.3 上传文件
  - 13.3 客户端Socket
    - 13.3.1 连接服务器
    - 13.3.2 扫描服务器打开的端口
    - 13.3.3 发送和接收数据
    - 13.3.4 获得无线路由分配给手机的IP地址
    - 13.3.5 设置Socket选项
  - 13.4 服务端Socket
    - 13.4.1 手机服务器的实现
    - 13.4.2 利用Socket在应用程序之间通信
  - 13.5 蓝牙通信
    - 13.5.1 蓝牙简介
    - 13.5.2 打开和关闭蓝牙设备
    - 13.5.3 搜索蓝牙设备
    - 13.5.4 蓝牙数据传输
  - 13.6 小结
- 第14章 炫酷你的应用——多媒体开发
  - 14.1 音乐
    - 14.1.1 播放音乐
    - 14.1.2 录音
  - 14.2 视频

## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

- 14.2.1 使用VideoView播放视频
- 14.2.2 使用SurfaceView播放视频
- 14.2.3 录制视频
- 14.3 相机
  - 14.3.1 调用系统的拍照功能
  - 14.3.2 自定义拍照功能
- 14.4 铃声
- 14.5 小结
- 第15章 2D游戏开发
  - 15.1 绘制游戏的画布
    - 15.1.1 在View上实现动画效果
    - 15.1.2 在SurfaceView上实现动画效果
  - 15.2 图形绘制基础
    - 15.2.1 绘制像素点
    - 15.2.2 绘制直线
    - 15.2.3 绘制圆形
    - 15.2.4 绘制弧
    - 15.2.5 绘制文本
    - 15.2.6 综合绘制各种图形
  - 15.3 高级图像处理技术
    - 15.3.1 绘制位图
    - 15.3.2 图像的透明度
    - 15.3.3 旋转图像
    - 15.3.4 路径
    - 15.3.5 Shader的渲染效果
  - 15.4 帧(Frame)动画
    - 15.4.1 AnimationDrawable与帧动画
    - 15.4.2 播放Gif动画
  - 15.5 补间(Tween)动画
    - 15.5.1 移动补间动画
    - 15.5.2 缩放补间动画
    - 15.5.3 旋转补间动画
    - 15.5.4 透明度补间动画
  - 15.6 小结
- 第16章 有趣的Android应用
  - 16.1 传感器
    - 16.1.1 如何使用传感器
    - 16.1.2 加速度传感器(Accelerometer)
    - 16.1.3 重力传感器(Gravity)
    - 16.1.4 光线传感器(Light)
    - 16.1.5 陀螺仪传感器(Gyroscope)
    - 16.1.6 方向传感器(Orientation)
    - 16.1.7 其他传感器
  - 16.2 输入输出技术
    - 16.2.1 语音识别
    - 16.2.2 手势输入
    - 16.2.3 语音朗读(TTS)

## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

- 16.3 Google地图
- 16.4 GPS定位
- 16.5 桌面上的小东西
  - 16.5.1 窗口小部件(AppWidget)
  - 16.5.2 快捷方式
  - 16.5.3 实时文件夹
- 16.6 应用更华丽——动态壁纸
- 16.7 小结
- 第三部分 高级篇
- 第17章 HTML5与移动Web开发
  - 17.1 HTML5简介
  - 17.2 HTML5精彩效果演示
  - 17.3 HTML5在Android中的应用
  - 17.4 HTML5的画布(Canvas)
    - 17.4.1 Canvas概述
    - 17.4.2 检测浏览器是否支持Canvas
    - 17.4.3 在Web页面中使用Canvas
    - 17.4.4 使用路径(Path)
    - 17.4.5 设置线条风格
    - 17.4.6 设置填充类型
    - 17.4.7 填充矩形区域
    - 17.4.8 使用渐变色(Gradient)
    - 17.4.9 拉伸画布对象
    - 17.4.10 在Canvas上绘制文本
    - 17.4.11 使用阴影
  - 17.5 调试JavaScript
  - 17.6 小结
- 第18章 输入法开发
  - 18.1 Android输入法简介
  - 18.2 控制输入法
  - 18.3 输入法实战
    - 18.3.1 实现输入法的步骤
    - 18.3.2 编写输入法程序
    - 18.3.3 输入法服务的生命周期
    - 18.3.4 预输入文本
    - 18.3.5 输入法设置
  - 18.4 小结
- 第19章 Android OpenGL ES开发基础
  - 19.1 OpenGL简介
  - 19.2 什么是OpenGL ES
  - 19.3 多边形
  - 19.4 颜色
  - 19.5 旋转三角形
  - 19.6 旋转立方体
  - 19.7 小结
- 第20章 OpenGL ES的超酷效果
  - 20.1 保持平衡的旋转文本

## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

- 20.2 左右摇摆的Android机器人
- 20.3 纠缠在一起的旋转立方体
- 20.4 透明背景的旋转立方体
- 20.5 触摸旋转的立方体
- 20.6 2D和3D的综合旋转效果
- 20.7 旋转立体天空
- 20.8 小结
- 第21章 Android NDK编程
  - 21.1 Android NDK简介
  - 21.2 安装、配置和测试NDK开发环境
    - 21.2.1 系统和软件要求
    - 21.2.2 下载和安装Android NDK
    - 21.2.3 下载和安装Cygwin
    - 21.2.4 配置Android NDK的开发环境
  - 21.3 第一个NDK程序：世界你好
    - 21.3.1 编写和调用NDK程序
    - 21.3.2 用命令行方式编译NDK程序
    - 21.3.3 在Eclipse中集成Android NDK
  - 21.4 背景不断变化的三角形(NDK 版OpenGL ES)
  - 21.5 使用NDK OpenGL ES API实现千变万化的3D效果
  - 21.6 使用NDK调用音频API
  - 21.7 本地Activity(Native Activity)
  - 21.8 Android NDK配置文件详解
    - 21.8.1 Android NDK定义的变量
    - 21.8.2 Android NDK定义的函数
    - 21.8.3 描述模块的变量
    - 21.8.4 配置Application.mk文件
  - 21.9 小结
- 第22章 测试驱动开发(TDD)
  - 22.1 JUnit测试框架
  - 22.2 测试Activity
  - 22.3 测试Content Provider
  - 22.4 测试Service
  - 22.5 测试普通类
  - 22.6 小结
- 第四部分 综合实例篇
  - 第23章 Android综合案例一——蓝牙聊天
    - 23.1 蓝牙聊天主界面
    - 23.2 添加选项菜单
    - 23.3 搜索和连接蓝牙设备
    - 23.4 使设备可被其他蓝牙设备发现
    - 23.5 发送和接收聊天信息
    - 23.6 小结
  - 第24章 Android综合案例二——月球登陆(游戏)
    - 24.1 游戏的玩法
    - 24.2 实现游戏界面
    - 24.3 设置游戏难度

## &lt;&lt;Android开发权威指南&gt;&gt;

- 24.4 开始游戏
- 24.5 控制飞船喷火
- 24.6 控制飞船改变飞行方向
- 24.7 判断飞船是否成功着陆
- 24.8 小结
- 第25章 Android综合案例三——全键盘输入法(应用)
  - 25.1 安装输入法
  - 25.2 输入法的初始化工作
  - 25.3 响应键盘操作
  - 25.4 根据EditText控件的属性显示不同的软键盘
  - 25.5 小结
- 第26章 Android综合案例四——贪吃蛇(游戏)
  - 26.1 游戏玩法
  - 26.2 游戏主界面设计
  - 26.3 控制小蛇的移动
  - 26.4 小结
- 第27章 Android综合案例五——新浪微博客户端(应用)
  - 27.1 新浪微博简介
    - 27.1.1 新浪微博客户端
    - 27.1.2 新浪微博开放API
  - 27.2 使用新浪微博开发API
  - 27.3 创建和配置新浪微博客户端工程
  - 27.4 登录新浪微博
  - 27.5 功能按钮
  - 27.6 显示“我的首页”的微博
  - 27.7 评论微博
  - 27.8 转发微博
  - 27.9 写微博
  - 27.10 小结
- 第28章 Android综合案例六——笑脸连连看(游戏)
  - 28.1 游戏玩法
  - 28.2 准备图像素材
  - 28.3 实现主界面
  - 28.4 随机生成连连看图像
  - 28.5 选中两个相同图像后消失
  - 28.6 用定时器限制游戏时间
  - 28.7 小结

## 章节摘录

版权页：插图：一个带界面的Android应用程序可以由一个或多个Activity组成。

至于这些Activity如何工作，或者它们之间有什么依赖关系，则完全取决于应用程序的业务逻辑。

例如，一种典型的设计方案是使用一个Activity作为主Activity（相当于主窗体，程序启动时会首先显示这个Activity），在这个Activity中通过菜单、按钮等方式显示其他的Activity。

在Android自带的程序中有很多都是这种类型的。

每一个Activity都会有一个窗口，在默认情况下，这个窗口是充满整个屏幕的，也可以将窗口变得比手机屏幕小，或者悬浮在其他的窗口上面。

Activity窗口中的可视化组件由View及其子类组成，这些组件按照XML布局文件中指定的位置在窗口上进行摆放。

3.3.2 Service（服务）服务没有可视化接口，但可以在后台运行。

例如，当用户进行其他操作时，可以利用服务在后台播放音乐，或者当来电时，可以利用服务同时进行其他操作。

服务类必须从android.app.Service继承。

现在举一个非常简单的使用服务的例子。

在手机中会经常使用播放音乐的软件，在这类软件中往往会有循环播放或随机播放的功能。

虽然在软件中可能会有相应的功能（通过按钮或菜单进行控制），但用户可能会一边放音乐，一边在手机上做其他的事，例如，与朋友聊天、看小说等。

在这种情况下，用户不可能当一首音乐放完后再回到软件界面去进行重放的操作。

因此，可以在播放音乐的软件中启动一个服务，由这个服务来控制音乐的循环播放，而且服务对用户是完全透明的，这样用户完全感觉不到后台服务的运行，甚至可以在音乐播放软件关闭的情况下，仍然可以播放后台背景音乐。

除此之外，其他的程序还可以与服务进行通信。

当与服务连接成功后，就可以利用服务中共享出来的接口与服务进行通信了。

例如，控制音乐播放的服务允许用户暂停、重放、停止音乐的播放。

3.3.3 Broadcast Receiver（广播接收器）广播接收器组件的唯一功能就是接收广播动作，以及对广播动作做出响应。

有很多时候，广播动作是由系统发出的，例如，时区的变化、电池的电量不足、收到短信等。

除此之外，应用程序还可以发送广播动作，例如，通知其他的程序数据已经下载完毕，并且这些数据已经可以使用了。

## <<Android开发权威指南>>

### 编辑推荐

《Android开发权威指南》内容全面，不仅详细讲解了Android框架、Android控件、用户界面开发、游戏开发、数据存储和网络开发等，还深入阐述了传感器、语音识别、桌面组件开发、多媒体开发、OpenGL ES、HTML5、Android NDK编程、Android平台测试等高级知识。

《Android开发权威指南》注重对实际动手能力的指导，在容易产生错误、不易理解的环节都配以了详实的开发情景截图，并将重要的知识点、开发技巧以“多学一招”、“扩展学习”、“技巧点拨”等活泼的形式呈现给读者。

体现创新的6大综合案例，如新浪微博客户端、蓝牙聊天、全键盘输入弦、月球登陆游戏、贪吃蛇游戏、笑脸连连看游戏。

6大完整综合案例：新浪微博客户端、蓝牙聊天、全键盘输入法、月球登陆游戏、贪吃蛇游戏、笑脸连连看游戏。

《Android开发权威指南》基于最新的Android 2.3 SDK。

分析常用控件和API的源代码，帮助读者更深入地了解其内部实现原理。

超过200个例子、50000行代码。

大多数实例稍加改动就可用于实际的项目中。

开发视频讲解光盘，帮助读者快速、无障碍地学通Android实战开发。

从事一线开发的作者提供微博、博客等在线答疑。

<<Android开发权威指南>>

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>