

<<Android应用案例开发大全>>

图书基本信息

书名：<<Android应用案例开发大全>>

13位ISBN编号：9787115260123

10位ISBN编号：7115260125

出版时间：2011-9-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：吴亚峰

页数：652

译者：百纳科技 注解

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应用案例开发大全>>

内容概要

《Android应用案例开发大全》以Android手机综合应用程序开发为主题，通过11个典型范例全面且深度地讲解了单机应用、网络应用、商业案例、2D和3D游戏等多个开发领域。

全书共分12章，主要以范例集的方式来讲述Android的开发应用，详细介绍了Android的移动查询系统、数据库客户端、网络游戏开发、动态壁纸游戏、移动管理系统、导航与地图开发（LBS）、Web端和移动客户端开发、单机项目移动开发、传感器和3D游戏开发、电子阅读器等主流的应用。随书光盘中包括了所有范例的源程序，并对程序进行了详细的注释。

《Android应用案例开发大全》以真实的项目开发为写作背景，具有很强的实用性和实战性。讲解上深入浅出、通俗易懂，既有Android开发的实战技术和技巧，也包括真实项目的策划方案。

《Android应用案例开发大全》非常适合初学者或有一定Android基础希望学习Android高级开发技术的读者使用。

作者简介

吴亚峰，毕业于北京邮电大学，后留学澳大利亚卧龙岗大学取得硕士学位，1998年开始从事Java的开发，有十多年的Java开发经验与培训经验，主要的研究方向是Java EE。

现在为Java

EE独立软件开发工程师，同时兼任Sun授权、Java培训中心认证教师，为数十家著名企业培训了上千名软件开发人员，曾编写过《精通NetBeans——Java桌面、Web与企业级程序开发详解》及《Java SE 6.0编程指南》等畅销技术书籍。

苏亚光：JavaEE独立软件工程师，有软件领域7年的从业经验，在软件开发和计算机教学方面有着丰富的经验。

早期主要从事底层软件的设计与开发工作，现主要从事JavaEE企业应用程序的开发、设计等方面的工作。

同时，在SOA领域也做了很多有益的工作。

书籍目录

第1章 初识庐山真面目——Android简介

- 1.1 Android的诞生
- 1.2 Android的特点
- 1.3 Android开发环境的搭建
 - 1.3.1 Android SDK的安装及环境变量的配置
 - 1.3.2 Eclipse集成开发环境的搭建
 - 1.3.3 模拟器的创建和运行
- 1.4 DDMS的灵活应用
 - 1.4.1 初识DDMS
 - 1.4.2 强大的日志管理功能——LogCat的使用
 - 1.4.3 Devices的管理
 - 1.4.4 模拟器控制 (EmulatorControl) 详解
 - 1.4.5 File Explorer——SD Card文件管理器
- 1.5 第一个Android程序——Hello Android
- 1.6 Android应用程序的项目结构
- 1.7 本章小结

第2章 移动查询系统——百纳铁路小助手

- 2.1 系统背景及功能概述
 - 2.1.1 背景简介
 - 2.1.2 功能概述
 - 2.1.3 开发环境和目标平台
- 2.2 开发前的准备工作
 - 2.2.1 数据库设计
 - 2.2.2 图片资源的搜集和制作
- 2.3 系统功能预览
- 2.4 界面主类LCCXActivity
- 2.5 辅助界面相关类
 - 2.5.1 欢迎界面WelcomeView类
 - 2.5.2 自定义控件GGView类
 - 2.5.3 适配器CityAdapter类
- 2.6 数据库操作相关类
 - 2.6.1 数据库表的创建——CreatTable类
 - 2.6.2 数据库操作LoadUtil类
- 2.7 知识点汇总
- 2.8 本章小结

第3章 数据库客户端应用——日程管理专家

- 3.1 开发背景及功能概述
 - 3.1.1 开发背景
 - 3.1.2 功能概述
 - 3.1.3 开发环境和目标平台
- 3.2 软件预览及功能结构
 - 3.2.1 软件预览
 - 3.2.2 功能结构
- 3.3 开发前的准备工作
 - 3.3.1 图片资源的准备

<<Android应用案例开发大全>>

- 3.3.2 数据库设计
- 3.3.3 数据库表设计
- 3.4 欢迎界面
- 3.5 数据库的开发
- 3.6 工具类Schedule
- 3.7 常量类Constant
- 3.8 主控制类RcActivity
- 3.9 主界面的开发
- 3.10 新建日程界面的开发
- 3.11 类型管理界面的开发
- 3.12 日程查找界面的开发
- 3.13 查找结果界面的开发
- 3.14 帮助界面的开发
- 3.15 更新对话框内容方法的开发
- 3.16 本章小结
- 第4章 网络游戏开发——易扑克网络对战游戏
 - 4.1 游戏的背景及功能概述
 - 4.1.1 背景概述
 - 4.1.2 功能简介
 - 4.2 游戏的策划及准备工作
 - 4.2.1 游戏的策划
 - 4.2.2 Android平台下游戏开发的准备工作
 - 4.3 游戏的框架
 - 4.3.1 各个类的简要介绍
 - 4.3.2 游戏的框架简介
 - 4.4 共有类WLQPActivity的实现
 - 4.5 辅助界面相关类的实现
 - 4.5.1 欢迎界面类
 - 4.5.2 主菜单界面类
 - 4.6 游戏界面相关类的实现
 - 4.6.1 游戏界面框架
 - 4.6.2 界面刷帧线程类
 - 4.6.3 牌图分割类
 - 4.6.4 牌的控制类
 - 4.6.5 出牌规则类
 - 4.6.6 牌型规则
 - 4.7 客户端代理线程
 - 4.8 服务器相关类
 - 4.8.1 服务器主类
 - 4.8.2 服务器代理线程
 - 4.8.3 发牌类
 - 4.9 本章小结
- 第5章 动态壁纸游戏经典——坦克大战动态壁纸
 - 5.1 动态壁纸的背景及功能概述
 - 5.1.1 背景概述
 - 5.1.2 功能简介
 - 5.2 游戏的策划及准备工作

<<Android应用案例开发大全>>

- 5.2.1 游戏的策划
 - 5.2.2 Android平台下游戏开发的准备工作
 - 5.3 游戏的架构
 - 5.3.1 游戏的框架简介
 - 5.3.2 游戏的类结构
 - 5.4 地图设计器的开发
 - 5.5 主控制类的实现
 - 5.5.1 主控制类的代码框架
 - 5.5.2 游戏引擎类的代码框架
 - 5.5.3 游戏引擎类主要方法的开发
 - 5.6 游戏工具类的开发
 - 5.6.1 常量类的代码框架
 - 5.6.2 常量类主要方法的实现
 - 5.6.3 横屏的常量类的开发
 - 5.6.4 屏幕尺寸结果类的开发
 - 5.6.5 适应屏工具类的开发
 - 5.7 游戏实体模块的开发
 - 5.7.1 英雄类的代码框架
 - 5.7.2 Hero类的部分成员方法的实现
 - 5.7.3 英雄坦克子弹相关类的开发
 - 5.7.4 敌方坦克相关类的开发
 - 5.7.5 子弹类的开发
 - 5.7.6 奖励物相关类的开发
 - 5.7.7 障碍物相关类的开发
 - 5.7.8 游戏大本营——（Home）类的开发
 - 5.8 地图的设计与实现
 - 5.8.1 地图类的代码框架
 - 5.8.2 地图类中主要方法的开发
 - 5.9 游戏后台逻辑模块的开发
 - 5.9.1 英雄走的线程类的开发
 - 5.9.2 英雄发射子弹线程类的开发
 - 5.9.3 英雄发射子弹走的线程类的开发
 - 5.9.4 产生坦克的线程类的开发
 - 5.9.5 英雄走的线程类的开发
 - 5.9.6 坦克改变方向的线程类的开发
 - 5.9.7 坦克发射子弹的线程类的开发
 - 5.9.8 修筑老窝线程类的开发
 - 5.9.9 保护英雄线程类的开发
 - 5.9.10 使坦克停止的线程类的开发
 - 5.10 游戏的优化与改进
 - 5.11 本章小结
- 第6章 移动管理系统——大学图书管理系统
- 6.1 系统分析
 - 6.1.1 需求分析
 - 6.1.2 可行性分析
 - 6.2 系统设计
 - 6.2.1 系统目标

<<Android应用案例开发大全>>

- 6.2.2 系统功能结构
- 6.2.3 构建开发环境
- 6.2.4 学生端的系统预览
- 6.2.5 管理端的系统预览
- 6.3 数据库设计
 - 6.3.1 数据库分析
 - 6.3.2 数据库结构图
 - 6.3.3 数据库表的设计
- 6.4 开发前的准备工作
- 6.5 欢迎界面的设计
- 6.6 学生端用户登录模块
 - 6.6.1 登录界面的开发
 - 6.6.2 登录界面功能的实现
 - 6.6.3 数据库操纵方法的实现
- 6.7 学生端主页模块
 - 6.7.1 学生端主界面的开发
 - 6.7.2 界面跳转控制功能
- 6.8 学生端查询功能模块
 - 6.8.1 查询主界面及功能开发
 - 6.8.2 个人已借图书查询界面及功能开发
 - 6.8.3 馆内图书查询界面及功能开发
 - 6.8.4 数据库操作方法的实现
- 6.9 学生端图书挂失功能模块
 - 6.9.1 挂失界面及功能开发
 - 6.9.2 数据库操纵方法的实现
- 6.10 学生端图书预约功能模块
 - 6.10.1 图书预约界面及功能开发
 - 6.10.2 数据库操作方法的实现
- 6.11 管理端开发
 - 6.11.1 管理员登录界面的开发
 - 6.11.2 管理员登录验证模块
- 6.12 管理端主界面的开发
- 6.13 图书管理模块
 - 6.13.1 图书管理界面的开发
 - 6.13.2 其他图书管理界面的开发
 - 6.13.3 图书管理界面监听方法
 - 6.13.4 图书入库和图书删除方法的实现
 - 6.13.5 图书查询和修改图书信息方法的实现
- 6.14 学生管理模块
 - 6.14.1 学生管理界面简介
 - 6.14.2 学生管理界面的开发
 - 6.14.3 数据库操作方法的实现
- 6.15 管理员管理模块
 - 6.15.1 管理员管理界面开发
 - 6.15.2 管理员管理界面监听方法
 - 6.15.3 数据库操作方法的实现
- 6.16 管理端图书查询模块

<<Android应用案例开发大全>>

- 6.17 管理端图书挂失模块
- 6.18 管理端图书借阅预约模块
 - 6.18.1 图书借阅功能按钮监听
 - 6.18.2 数据库操作方法的实现
- 6.19 欠款缴纳模块
 - 6.19.1 欠款缴纳界面的开发
 - 6.19.2 数据操作方法的实现
- 6.20 本章小结
- 第7章 导航与地图开发(LBS)——北京地铁小助手
 - 7.1 项目系统背景及功能介绍
 - 7.1.1 项目背景简介
 - 7.1.2 功能概述
 - 7.1.3 构建项目开发环境
 - 7.1.4 系统预览
 - 7.2 数据库设计
 - 7.2.1 数据库分析
 - 7.2.2 数据库结构图
 - 7.2.3 数据库表的设计
 - 7.3 欢迎界面的设计
 - 7.4 主界面的开发
 - 7.4.1 界面主框架的开发
 - 7.4.2 列表站点选择的界面开发
 - 7.4.3 最近站点查询界面开发
 - 7.5 列表站点选择模块的开发
 - 7.5.1 列表站点选择界面的显示
 - 7.5.2 控件中数据初始化
 - 7.5.3 Intent消息机制的开发
 - 7.6 最近站点查询模块的开发
 - 7.6.1 最近站点查询界面显示
 - 7.6.2 定位自己的当前位置
 - 7.6.3 Intent消息机制的开发
 - 7.6.4 最近站点对话框的开发
 - 7.7 地图开发的前期准备
 - 7.7.1 申请Android MapAPI Key
 - 7.7.2 地图界面布局的开发
 - 7.8 Map地图的初始化
 - 7.8.1 Intent消息的接收
 - 7.8.2 定位自己的当前位置
 - 7.8.3 地图图层加载
 - 7.9 信息图层MyBallonOverlay的开发
 - 7.9.1 提示信息窗口的开发
 - 7.9.2 站点提示图标和信息窗口的绘制
 - 7.9.3 MyBallonOverlay事件触发
 - 7.10 站点标志图层的开发
 - 7.10.1 绘制站点图标
 - 7.10.2 显示站点标志位的开发
 - 7.10.3 图标显示的决定因素

<<Android应用案例开发大全>>

- 7.10.4 图层开发的部分方法实现
 - 7.11 地铁线路图层的开发
 - 7.11.1 求两点间距离方法的开发
 - 7.11.2 求路线方向角方法的开发
 - 7.11.3 地铁路线图绘制思路
 - 7.11.4 绘制路线的节点排序
 - 7.11.5 地铁路线图层开发
 - 7.11.6 地铁路线选择显示
 - 7.12 捕捉触控事件MyMapOverlay的开发
 - 7.12.1 地球上两点之间求距离
 - 7.12.2 MyMapOverlay捕捉触控事件
 - 7.13 用DOM解析XML文件
 - 7.13.1 DOM解析器
 - 7.13.2 网上获取行车路线信息的XML文档
 - 7.13.3 从XML文档获取路径节点列表
 - 7.14 地图线路导航的开发
 - 7.14.1 导航中的线路绘制
 - 7.14.2 和自己当前位置实现线路导航
 - 7.15 地图汽车导航的开发
 - 7.15.1 导航方向的开发
 - 7.15.2 绘制导航图标——汽车
 - 7.15.3 动态汽车行驶导航的实现
 - 7.16 本章小结
- 第8章 Web端和移动客户端开发——酒店预订系统
- 8.1 系统背景及功能概述
 - 8.1.1 背景简介
 - 8.1.2 功能概述
 - 8.1.3 开发环境和目标平台
 - 8.2 开发前的准备工作
 - 8.2.1 数据库设计
 - 8.2.2 数据库表设计
 - 8.2.3 表的创建和测试数据的插入
 - 8.2.4 数据源的配置
 - 8.2.5 服务器端的部署
 - 8.3 系统功能预览及总体架构
 - 8.3.1 服务器端预览
 - 8.3.2 客户端功能预览
 - 8.3.3 系统服务器端总框架
 - 8.3.4 系统Android端目录结构
 - 8.4 Web端的实现
 - 8.4.1 管理员登录功能的开发
 - 8.4.2 分组管理功能的开发
 - 8.4.3 资源管理功能的开发
 - 8.4.4 订单管理功能的开发
 - 8.5 Android端的准备工作
 - 8.5.1 图片资源的准备
 - 8.5.2 xml资源文件的准备

<<Android应用案例开发大全>>

- 8.6 客户端登录注册模块的实现
 - 8.6.1 欢迎界面的开发
 - 8.6.2 用户登录功能的开发
 - 8.6.3 用户注册功能的开发
 - 8.6.4 显示及修改用户信息功能的开发
 - 8.6.5 用户注销功能的开发
- 8.7 客户端显示资源模块的实现
 - 8.7.1 主界面布局的设计
 - 8.7.2 主界面功能的开发
 - 8.7.3 显示全部资源信息功能的开发
 - 8.7.4 分组资源信息界面的设计开发
 - 8.7.5 显示分组资源信息功能的开发
- 8.8 客户端订单模块的实现
 - 8.8.1 订单列表功能的开发
 - 8.8.2 订单明细功能的开发
 - 8.8.3 订单删除功能的开发
- 8.9 本章小结
- 第9章 单机项目移动开发——百纳理财专家
 - 9.1 系统背景及功能概述
 - 9.1.1 背景简介
 - 9.1.2 功能概述
 - 9.1.3 开发环境和目标平台
 - 9.2 开发前的准备工作
 - 9.2.1 数据库设计
 - 9.2.2 数据库操作类
 - 9.3 系统功能预览
 - 9.4 欢迎界面的设计
 - 9.5 主界面的实现
 - 9.6 辅助类的开发
 - 9.6.1 日期工具类
 - 9.6.2 数据转换类
 - 9.6.3 广告插件类
 - 9.7 主控制类框架及数据库部分方法的开发
 - 9.7.1 主控制类的整体框架
 - 9.7.2 数据库操纵方法的实现
 - 9.8 主控制类部分方法实现
 - 9.8.1 类别维护
 - 9.8.2 日常收入
 - 9.8.3 创建对话框方法的实现
 - 9.8.4 日常支出
 - 9.8.5 收入、支出统计
 - 9.8.6 计算器
 - 9.8.7 收入查询
 - 9.8.8 支出查询
 - 9.8.9 收入、支出数据显示界面
 - 9.8.10 收入、支出详细数据界面
 - 9.8.11 个人信息

<<Android应用案例开发大全>>

- 9.9 知识点汇总
- 9.10 本章小结
- 第10章 3D游戏开发——国际象棋网络对战
 - 10.1 游戏的背景及功能概述
 - 10.1.1 背景概述
 - 10.1.2 功能介绍
 - 10.2 游戏的策划及准备工作
 - 10.2.1 游戏的策划
 - 10.2.2 Android平台下游戏的准备工作
 - 10.3 游戏的架构
 - 10.3.1 各个类简要介绍
 - 10.3.2 游戏框架简介
 - 10.4 公共类GJXQActivity
 - 10.5 辅助界面相关类
 - 10.5.1 欢迎界面WelcomeView类的介绍
 - 10.5.2 菜单界面MenuView的介绍
 - 10.6 游戏界面相关类
 - 10.6.1 游戏界面绘制类MySurfaceView
 - 10.6.2 颜色方格类ColorRect
 - 10.6.3 纹理梯形类FoundationSquar
 - 10.6.4 棋盘绘制类Chess boardForDraw
 - 10.6.5 底座绘制类Chess Foundation
 - 10.6.6 指示黑白方标志牌类TriangleS
 - 10.6.7 指示下棋方标志牌类TriangleX
 - 10.6.8 棋子模型类LoadedObjectVertexNormalTexture
 - 10.6.9 棋子类ChessFor Control
 - 10.6.10 常量类Constant
 - 10.7 国际象棋规则类
 - 10.8 客户端代理线程类
 - 10.8.1 服务器和客户端协议图
 - 10.8.2 客户端代理线程类
 - 10.9 服务器相关类
 - 10.9.1 服务器主线程类
 - 10.9.2 服务器代理线程类
 - 10.10 本章小结
- 第11章 传感器和3D游戏开发——迷宫重力球游戏
 - 11.1 游戏的背景及功能概述
 - 11.1.1 背景概述
 - 11.1.2 功能介绍
 - 11.2 游戏的策划及准备工作
 - 11.2.1 游戏的策划
 - 11.2.2 Android平台下游戏开发的准备工作
 - 11.3 游戏的架构
 - 11.3.1 各个类简要介绍
 - 11.3.2 游戏框架简介
 - 11.4 公共类MapMasetActivity
 - 11.5 辅助界面相关类

<<Android应用案例开发大全>>

- 11.5.1 欢迎界面WelcomeView类的介绍
- 11.5.2 排行榜界面GameView的介绍
- 11.6 游戏界面相关类
 - 11.6.1 游戏界面绘制类GameSurfaceView
 - 11.6.2 迷宫地板类Floor
 - 11.6.3 迷宫墙壁类Wall
 - 11.6.4 金属球类BallTextureByVertex
 - 11.6.5 纹理矩形类RectWall
 - 11.6.6 绘制时间数字类TextureRect
 - 11.6.7 时间标志牌类Number
 - 11.6.8 数据库操作类SQLiteUtil
 - 11.6.9 游戏引擎BallGDThread类
 - 11.6.10 常量类Constant
- 11.7 迷宫地图设计器
 - 11.7.1 设计器主界面类MapDesigner
 - 11.7.2 输入行列对话框类MapColRow Dialog
 - 11.7.3 绘制表格面板类MapDesignPanel
 - 11.7.4 生成代码框架类CodeFrame
- 11.8 本章小结
- 第12章 电子阅读器——酷读阅读器
 - 12.1 酷读阅读器的背景及功能概述
 - 12.1.1 背景概述
 - 12.1.2 功能概述
 - 12.1.3 开发环境和目标平台
 - 12.2 软件预览及功能结构
 - 12.2.1 软件预览
 - 12.2.2 功能结构
 - 12.3 开发前的准备工作
 - 12.3.1 图片资源的准备
 - 12.3.2 数据库设计
 - 12.3.3 数据库表设计
 - 12.3.4 服务器的架设
 - 12.4 欢迎界面的实现
 - 12.5 主控制类的实现
 - 12.5.1 主控制类的整体框架
 - 12.5.2 主控制类中相关方法的实现
 - 12.6 工具类的开发
 - 12.6.1 常量类的开发
 - 12.6.2 加载文本的工具类的开发
 - 12.7 绘制读书界面——ReaderView类的实现
 - 12.7.1 阅读界面类的代码框架
 - 12.7.2 阅读界面类的各成员变量的实现
 - 12.8 找书功能的实现
 - 12.8.1 在SDCARD中找书
 - 12.8.2 在网络中找书
 - 12.9 数据库——工具类的实现
 - 12.9.1 数据库工具类的代码框架

- 12.9.2 数据库工具类各成员方法的具体实现
- 12.10 书签功能模块的实现
 - 12.10.1 添加书签功能的实现
 - 12.10.2 选择书签功能的实现
 - 12.10.3 其他功能的实现
- 12.11 线程控制类的实现
 - 12.11.1 广告线程类的实现
 - 12.11.2 翻页线程类的实现
- 12.12 设置字体大小功能实现
 - 12.12.1 字体大小对话框
 - 12.12.2 字体大小变化后书签和HashMap的更新
 - 12.12.3 书签和HashMap中的数据更新
- 12.13 更换背景图片以及设置字体颜色
 - 12.13.1 自定义对话框配置文件的设置
 - 12.13.2 更换背景图片功能的实现
 - 12.13.3 设置字体颜色功能的实现
- 12.14 音乐播放功能的实现
 - 12.14.1 创建对话框
 - 12.14.2 音乐播放功能的实现
- 12.15 本章小结

章节摘录

版权页：插图：

<<Android应用案例开发大全>>

编辑推荐

技术新颖，贴近实战。

《Android应用案例开发大全》涵盖了现实中所有的流行技术，如2D、3D、传感器、OpenGL ES、动态壁纸、导航（LBS）和Google地图的二次开发、移动办公、电子阅读器。

实例丰富，讲解详细。

《Android应用案例开发大全》既包括单机版游戏开发，也有网络对战游戏；既有2D开发，也有流行的3D热门案例以及借助。

OpenGL ES渲染的逼真场景；既有单机版客户端项目，也有Web端和Android结合开发；既包括典型的商业软件，也包括休闲的娱乐项目，以及流行的导航和Google地图的二次开发。

案例经典，源于实战。

《Android应用案例开发大全》中的案例均是作者精心挑选的，不同类型的案例有着其独特的开发方式。

以真实的项目开发为讲解背景，包括大型商务软件、3D游戏以及2D游戏，讲解了笔者开发时的思路，真实项目的策划方案，以期让读者全面地掌握Android的开发技术，具有很高的含金量，非常适合各类读者学习。

索尼爱立信移动通信（中国）有限公司，Android研发工程师魏鹏飞，乐视网Android高级开发工程师于庭龙，新华网项目经理段洁男，用友软件华北区技术总监李迪锋，EoeAndroid，51CTO博客园，ZD.NET，鼎力推荐。

11大完整案例，涵盖Android单机应用、网络应用、商业案例、2D和3D游戏等多个开发领域。

10大主流开发技术，包括Android网络游戏开发、动态壁纸、移动管理系统、移动办公、导航（LBS）、移动Web客户端、OpenGL ES、Google地图二次开发、3D游戏开发、广告控件、传感器和电子阅读器。

来源于真实项目的实战案例。

易扑克网络对战游戏，给出了扑克类游戏开发的完整技术。

坦克大战动态壁纸，给出了Android平台下动态壁纸的完整案例。

3D国际象棋网络对战，介绍了如何进行3D模型的加载与渲染。

3D迷宫重力球游戏，介绍了用传感器和OpenGL ES进行全新的酷炫开发。

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>