

图书基本信息

书名：<<Windows Phone Mango开发实践>>

13位ISBN编号：9787115264718

10位ISBN编号：7115264716

出版时间：2011-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：高雪松

页数：342

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>

内容概要

《Windows Phone Mango开发实践》深入浅出地讲解了微软的Windows Phone Mango开发技术，每章均以实例的形式讲解，注重动手实践能力的培养。

全书共分为3篇：基础篇、Silverlight交互篇和XNA游戏篇。
基础篇重点讲解了Silverlight和XNA的基本技术、多点触控、传感器和服务等。
Silverlight交互篇包含Windows Phone Mango的新技术、新功能，涵盖Silverlight开发的应用程序栏、数据存储、必应地图、数据绑定、计划操作、全景和枢轴控件、启动器和选择器、应用程序生命周期，以及MVVM模式的应用等开发技术。
XNA游戏篇以Mango游戏开发新功能为重点，讲解集成Silverlight和XNA框架的3D应用，介绍Visual Basic开发XNA，以及XNA二维游戏开发和3D模型展示的应用，以动手实践为核心贯穿整篇。

《Windows Phone Mango开发实践》可供微软移动开发的程序员、爱好者阅读参考，也适合作为相关培训课程的教学用书。

书籍目录

第一篇 基础篇

第1章 初识庐山真面目——Windows Phone Mango

- 1.1 概述
- 1.2 Windows Phone Mango的新特性
 - 1.2.1 执行模式和应用程序快速切换
 - 1.2.2 后台代理(计划通知和计划任务)
 - 1.2.3 后台音频
 - 1.2.4 后台文件传输
 - 1.2.5 传感器
 - 1.2.6 Socket支持
 - 1.2.7 网络信息
 - 1.2.8 推送通知
 - 1.2.9 Live Tiles
 - 1.2.10 整合Silverlight和XNA
 - 1.2.11 应用程序分析
 - 1.2.12 Windows Phone模拟器
 - 1.2.13 支持Visual Basic
 - 1.2.14 多目标和应用程序的兼容性
 - 1.2.15 WebBrowser控件
 - 1.2.16 设备状态
 - 1.2.17 本地数据库
 - 1.2.18 启动器和选择器
 - 1.2.19 联系人和日历
 - 1.2.20 加密的凭据存储区
 - 1.2.21 搜索可扩展性
 - 1.2.22 系统托盘和进度指示器
 - 1.2.23 OData客户端
 - 1.2.24 全球化和本地化
- 1.3 构建Windows Phone Mango的开发环境
 - 1.3.1 下载Windows Phone开发工具
 - 1.3.2 开发工具安装包的内容
 - 1.3.3 Windows Phone的系统
- 1.4 创建Windows Phone应用程序
- 1.5 Windows Phone的分析工具

第2章 Windows Phone入门——探索火星

- 2.1 概述——开创新领域
- 2.2 什么是微软的“Dallas”
- 2.3 动手实践——探索Dallas(火星)
 - 2.3.1 开发时的先决条件
 - 2.3.2 创建程序
 - 2.3.3 在项目中添加资源
 - 2.3.4 页面布局
 - 2.3.5 与Dallas通信
 - 2.3.6 触控事件处理
 - 2.3.7 实现页面跳转

- 2.3.8 调试应用程序
- 第3章 多点触控
 - 3.1 多点触控技术概述
 - 3.2 Windows Phone支持的触控指令
 - 3.3 动手实践——Silverlight的多点触控
 - 3.3.1 动手实践实例
 - 3.3.2 测试应用程序
 - 3.4 耀眼的火花——XNA多点触控游戏
 - 3.4.1 创建应用程序
 - 3.4.2 启用手势操作支持
 - 3.4.3 处理使用者的手势操作
 - 3.4.4 处理手势操作的要诀
 - 3.4.5 读取多点触控的数据
 - 3.4.6 设计支持手势操作的XNA游戏
 - 3.4.7 游戏程序部署
- 第4章 传感器和服务
 - 4.1 认知传感器
 - 4.2 重力加速传感
 - 4.2.1 应用重力加速传感器的体感游戏设计
 - 4.2.2 动手实践——Silverlight获取重力加速度感应数据
 - 4.2.3 动手实践——XNA中使用传感器移动物体
 - 4.3 地理位置服务
 - 4.3.1 动手实践——读取地理位置信息
 - 4.4 云计算服务
 - 4.4.1 开发云计算客户端的先决条件
 - 4.4.2 动手实践——Windows Phone的云计算客户端应用程序
 - 4.5 设备状态和网络信息
 - 4.5.1 动手实践——获取和显示设备状态和网络信息
- 第二篇 Silverlight交互篇
- 第5章 应用程序栏(Application Bar)最佳实践——开发炫彩页面
 - 5.1 应用程序栏(Application Bar)介绍
 - 5.2 动手实践——设计应用程序栏
 - 5.2.1 添加图标按钮的图像
 - 5.2.2 C#创建应用程序栏
 - 5.2.3 在XAML中创建应用程序栏
 - 5.3 动手实践——本地化应用程序栏(Localizing an Application Bar)
 - 5.3.1 添加资源文件以实现对本地化的支持
 - 5.3.2 定义默认的区域
 - 5.3.3 其他区域性语言
 - 5.3.4 资源文件的字符串替换
 - 5.3.5 本地化应用程序栏
 - 5.3.6 运行结果
 - 5.4 应用Expression Blend炫彩Silverlight页面
 - 5.4.1 Expression Blend的应用
- 第6章 数据存储
 - 6.1 独立存储
 - 6.1.1 独立存储概述

- 6.1.2 最佳实践
- 6.2 动手实践——独立存储实战
- 6.3 本地数据库
 - 6.3.1 定义数据上下文
 - 6.3.2 数据库查询
 - 6.3.3 插入数据
 - 6.3.4 更新数据
 - 6.3.5 删除数据
 - 6.3.6 更改数据库架构
 - 6.3.7 数据库安全
- 6.4 动手实践——本地数据库
 - 6.4.1 开发环境配置
 - 6.4.2 MVVM设计模型
 - 6.4.3 添加引用
 - 6.4.4 创建模型Model
 - 6.4.5 创建ViewModel
 - 6.4.6 创建View
 - 6.4.7 调试应用程序
- 第7章 推送通知(PushNotifications)
 - 7.1 推送通知概述
 - 7.2 推送通知的工作原理
 - 7.3 推送通知的类型
 - 7.3.1 Toast通知
 - 7.3.2 Tile通知
 - 7.3.3 Raw通知
 - 7.3.4 推送通知类型选择
 - 7.4 动手实践——sub-tiles and deep toast通知(Windows Phone Mango)
 - 7.4.1 开发前提
 - 7.4.2 Sub-Tiles
 - 7.4.3 Deep toast通知
 - 7.5 动手实践——深度分析推送通知实现架构
 - 7.5.1 Windows Phone推送通知类型
 - 7.5.2 推送通知的工作流
 - 7.5.3 推送通知的消息类
 - 7.5.4 发送Tile通知
 - 7.5.5 发送Toast通知
 - 7.5.6 发送Raw通知
 - 7.5.7 客户端设定启动推送通知
 - 7.5.8 Web Service设定推送通知功能
- 第8章 必应地图——导航先锋
 - 8.1 Windows Phone必应地图概述
 - 8.2 动手实践——必应地图导航
 - 8.2.1 先决条件
 - 8.2.2 创建必应地图导航工程
 - 8.2.3 绑定密钥
 - 8.2.4 航测图模式和路线图模式
 - 8.2.5 设定地图中心位置

- 8.2.6 创建图钉(pushpin)图层
- 8.2.7 定制图钉样式
- 8.2.8 变焦按钮
- 8.2.9 横向和纵向视图的设定
- 8.2.10 计算导航路线
- 8.2.11 测试应用程序
- 8.3 必应地图开发资源
 - 8.3.1 开发者资源
 - 8.3.2 账户访问问题
- 第9章 数据绑定
 - 9.1 数据绑定概述
 - 9.2 绑定单项数据
 - 9.3 使用数据模板绑定数据对象集
 - 9.3.1 定义数据源
 - 9.3.2 创建数据模板
 - 9.3.3 数据转换
- 第10章 计划操作(ScheduledActions)
 - 10.1 计划操作(Scheduled Actions)
 - 10.1.1 计划通知
 - 10.1.2 计划任务
 - 10.2 动手实践——提醒(Reminders)
 - 10.2.1 创建提醒的显示列表
 - 10.2.2 创建添加提醒的页面
 - 10.2.3 创建提醒启动页面
 - 10.2.4 调试应用程序
- 第11章 全景(Panorama)和枢轴(Pivot)
 - 11.1 全景(Panorama)控件简介
 - 11.1.1 外观和感觉
 - 11.1.2 全景体验控件构成
 - 11.1.3 最佳实践
 - 11.2 动手实践——Windows Phone Blog client微软官方博客客户端
 - 11.2.1 设置应用程序启动图标并添加资源文件
 - 11.2.2 首页画面和事件处理
 - 11.2.3 添加引用和服务
 - 11.2.4 设计制作全景视图及其事件处理
 - 11.2.5 程序运行结果
 - 11.3 枢轴(Pivot)控件介绍
 - 11.3.1 枢轴的外观和感觉
 - 11.3.2 枢轴控件构成
 - 11.3.3 枢轴最佳实践
 - 11.4 动手实践——Windows Phone Blog Client+微软官方博文客户端(Pivot版)
 - 11.5 全景控件和枢轴控件的比较
- 第12章 启动器和选择器
 - 12.1 启动器与选择器概述
 - 12.2 Windows Phone模拟器对启动器和选择器的支持
 - 12.3 动手实践——启动器和选择器的应用
 - 12.3.1 启动器之EmailComposeTask(Email发送功能)

- 12.3.2 启动器之PhoneCallTask(拨打电话)
- 12.3.3 启动器之SerachTask(查询关键词)
- 12.3.4 启动器之SmscomposeTask(短信发送功能)
- 12.3.5 启动器之Web Search Task(浏览器)
- 12.3.6 启动器之MediaPlayerLanucher(媒体播放器)
- 12.3.7 启动器之MarketPlaceDetailTask(启动MarketPlace应用)
- 12.3.8 启动器之MarketplaceHubTask(联机到Marketplace)
- 12.3.9 启动器之MarketplaceReviewTask(连到Marketplace页面)
- 12.3.10 启动器之MarketPlaceSearchTask(搜寻Marketplace上的应用)
- 12.3.11 选择器之CameraCaptureTask(拍照)
- 12.3.12 选择器之EmailAddressChooserTask(取得Email数据)
- 12.3.13 选择器之PhoneNumberChooserTask(选择电话号码)
- 12.3.14 选择器之PhotoChooserTask(选择图片)
- 12.3.15 选择器之SaveEmailAddressTask(储存Email信息)
- 12.3.16 选择器之SavePhoneNumberTask(储存电话号码)
- 第13章 应用程序生命周期(Application Lifecycle)
 - 13.1 应用程序生命周期
 - 13.1.1 程序生命周期概述
 - 13.1.2 应用程序生命周期相关的术语
 - 13.1.3 应用程序生命周期模型
 - 13.2 逻辑删除
 - 13.2.1 导致逻辑删除发生的操作
 - 13.2.2 10秒钟原则
 - 13.3 XNA Game Studio逻辑删除
 - 13.3.1 概述
 - 13.3.2 与Silverligh逻辑删除的区别
 - 13.3.3 判断重新激活的方法
 - 13.3.4 区别游戏停用或者重新激活的事件
 - 13.3.5 保存和加载瞬态数据
 - 13.3.6 保存和加载持久数据
 - 13.3.7 在Windows Phone模拟器中调试
 - 13.4 动手实践——快速应用切换
 - 13.4.1 检测快速应用切换(FAS)
 - 13.4.2 强制逻辑删除
 - 13.5 动手实践——应用程序“足迹”
 - 13.5.1 开发前提
 - 13.5.2 创建用户界面
 - 13.5.3 创建应用程序执行逻辑
 - 13.5.4 逻辑删除处理流程
 - 13.6 Windows Phone OS 7.0应用程序的生命周期
- 第14章 MVVM设计模式的应用
 - 14.1 MVVM设计模式概述
 - 14.2 动手实践——应用MVVM设计模式的数独游戏
 - 14.2.1 创建应用程序
 - 14.2.2 ViewModelBase类
 - 14.2.3 实现各个方格
 - 14.2.4 实现GameBoard

<<Windows Phone Mango >

- 14.2.5 实现输入视图
- 14.2.6 整合视图
- 14.3 第三方MVVM框架
 - 14.3.1 MVVM Light Toolkit
 - 14.3.2 Ultra Light MVVM for Windows Phone 7
 - 14.3.3 Simple MVVM Toolkit

第三篇 XNA游戏篇

第15章 游戏开发新功能

- 15.1 Mango新功能概述
 - 15.1.1 Silverlight和XNA的集成
 - 15.1.2 执行模型和应用程序快速切换
 - 15.1.3 Windows Phone事件探查器
 - 15.1.4 Combined Motion API
- 15.2 跨平台编译
- 15.3 性能优化
 - 15.3.1 硬件性能
 - 15.3.2 运行效率
- 15.4 读写数据
- 15.5 动手实践——组合Silverlight和XNA框架的3D应用
 - 15.5.1 新建游戏应用程序
 - 15.5.2 加载3D类
 - 15.5.3 加载3D图形
 - 15.5.4 加载Silverlight控件
 - 15.5.5 事件处理
 - 15.5.6 渲染Silverlight控件
 - 15.5.7 在模拟器中运行

第16章 XNA二维动作游戏开发

- 16.1 游戏设计之初的思考
 - 16.1.1 游戏设计流程图
- 16.2 创建游戏角色
 - 16.2.1 新建游戏应用程序
 - 16.2.2 游戏角色——飞艇
 - 16.2.3 飞艇的控制
 - 16.2.4 游戏的视差背景
 - 16.2.5 创建万恶的敌人
 - 16.2.6 计算碰撞
 - 16.2.7 创建飞艇的武器——导弹
 - 16.2.8 实现爆炸效果
 - 16.2.9 游戏音乐
 - 16.2.10 在模拟器中运行

第17章 Visual Basic开发XNA

- 17.1 Visual Basic支持XNA开发
 - 17.1.1 创建Visual Basic的Windows Phone工程
 - 17.1.2 项目属性
 - 17.1.3 引用
 - 17.1.4 内容引用
 - 17.1.5 Background.png文件

- 17.1.6 Game1.ico文件
- 17.1.7 Game1.vb文件
- 17.1.8 PhoneGameThumb.png文件
- 17.1.9 Program.vb文件
- 第18章 XNA 3D模型展示
 - 18.1 概述
 - 18.2 动手实践——XNA 3D模型应用程序
 - 18.2.1 应用后台传输服务
 - 18.2.2 加载XNA 3D模型
 - 18.2.3 在模拟器中运行

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>