

<<Windows Phone 7程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Windows Phone 7程序设计>>

13位ISBN编号：9787115269232

10位ISBN编号：7115269238

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：佩措尔

页数：665

译者：林永坚,姜泳涛,李 鹏

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>

<<Windows Phone 7程序设计>>

内容概要

本书共分为两个部分。

第一部分通过一些示例程序介绍了Windows Phone 7编程的基本概念，包括Windows Phone

7的安装环境、系统需求、Silverlight、XNA、方向处理、触摸、位图、传感器和服务以及应用框架问题

。第二部分主要介绍Silverlight，包括XAML的威力和限制、元素和属性、布局、控件、依赖属性、数据绑定、矢量图形、栅格图形、动画和模板等内容。

本书适合具备一定基础，并且对Windows Phone 7程序设计感兴趣的人阅读。

<<Windows Phone 7程序设计>>

作者简介

佩措尔，(Charles Petzold)，Windows编程大师、世界顶级技术作家、微软资深MVP，拥有25年的Windows编程经验。1994年5月，Petzold作为唯一的作家，获得由微软公司和Window Magazine授予的Windows先锋奖（仅7人获奖），其讲授Windows开发的非凡成就得到了公认。直到今天。

他依然是Windows

GDI程序设计首席技术作家。

他出版过十几本著作，其中，《Windows程序设计》是尽人皆知的Witt32.API编程经典，《编码》、《图灵的秘密》等作品也深受好评。

林永坚，微软Windows Phone MVP、MSDN Webcast讲师。

目前就职Object

Consulting公司。

担任高级顾问主要负责互联体验（Connected

Experience）工作，致力于通过Azure云计算平台实现Windows

Phone、Android、iOS、Surface和Kinect等设备的互联，为用户提供无缝互联体验。

他平常喜欢写博客和帮助别人解决技术问题，其博客地址为

姜泳涛，微软Windows Phone MVP、TechEd讲师。

作为版主活跃于MSDN、CSDN技术社区的Windows

Phone开发版块。

对Windows Phone相关技术有着浓厚的兴趣，专注于Windows

Phone平台开发技术的研究和推广。

乐于通过微博与大家交流Windows Phone的相关信息。

李鹏，江湖人称Magic Boy，Tech

Ed / MSDN讲师。

爱编程、爱上网、爱三国杀，也爱和大家一起打僵尸。

关注云计算、关注开放平台、关注移动互联网，目前致力Windows

Phone技术的研究和推广。

<<Windows Phone 7程序设计>>

书籍目录

第一部分 基础知识

第1章 Hello, Windows Phone 7

- 1.1 Windows Phone 7目标平台
- 1.2 硬件规格
- 1.3 感应器和服务
- 1.4 文件新建项目
- 1.5 第一个Silverlight手机程序
- 1.6 标准Silverlight文件
- 1.7 主题颜色
- 1.8 点和像素
- 1.9 XAP就是ZIP
- 1.10 Windows Phone的XNA程序

第2章 方向处理

- 2.1 Silverlight与动态布局
- 2.2 方向事件
- 2.3 XNA方向
- 2.4 简易时钟

第3章 触摸简介

- 3.1 XNA的底层触摸处理
- 3.2 XNA手势接口
- 3.3 Silverlight底层触摸事件
- 3.4 Manipulation事件
- 3.5 路由事件
- 3.6 怪异的行为

第4章 位图

- 4.1 XNA纹理绘图
- 4.2 Silverlight中的Image元素
- 4.3 通过Web获取的图像
- 4.4 Image和ImageSource
- 4.5 利用代码加载本地位图
- 4.6 从相机捕获
- 4.7 手机图片库

第5章 传感器与服务

- 5.1 加速计
- 5.2 简单的气泡水平仪
- 5.3 地理位置(服务)
- 5.4 使用地图服务

第6章 应用程序架构

- 6.1 基本导航
- 6.2 页面间传递数据
- 6.3 页面间数据共享
- 6.4 保留多个实例的数据
- 6.5 多任务之梦
- 6.6 Windows Phone的任务切换
- 6.7 页面状态

<<Windows Phone 7程序设计>>

- 6.8 独立存储
- 6.9 XNA的墓碑化和设置
- 6.10 测试和实验
- 第二部分 Silverlight
- 第7章 XAML的威力和局限
 - 7.1 代码中的TextBlock
 - 7.2 属性继承
 - 7.3 属性元素语法
 - 7.4 颜色和画刷
 - 7.5 内容和内容属性
 - 7.6 资源集合
 - 7.7 共享画刷
 - 7.8 x:Key 和x:Name
 - 7.9 样式简介
 - 7.10 样式继承
 - 7.11 主题
 - 7.12 渐变强调
- 第8章 元素与属性
 - 8.1 基本形状
 - 8.2 变换
 - 8.3 类视频动画
 - 8.4 处理Manipulation事件
 - 8.5 Border元素
 - 8.6 TextBlock的属性和内联
 - 8.7 深入解析Image
 - 8.8 播放视频
 - 8.9 Opacity模式
 - 8.10 非平铺Tile画刷
- 第9章 布局的复杂性
 - 9.1 唯一单元格Grid
 - 9.2 StackPanel栈
 - 9.3 StackPanel中的文本串联
 - 9.4 嵌套面板类
 - 9.5 Visibility与布局
 - 9.6 两个ScrollViewer应用程序
 - 9.7 布局机制
 - 9.8 深入理解面板类
 - 9.9 复制只包含一个单元格的Grid
 - 9.10 自定义垂直的StackPanel
 - 9.11 复古的Canvas
 - 9.12 Canvas与ZIndex
 - 9.13 Canvas和触摸处理
 - 9.14 强大的Grid
- 第10章 App Bar和控件
 - 10.1 ApplicationBar图标
 - 10.2 Jot和Application设置
 - 10.3 Jot和Touch

<<Windows Phone 7程序设计>>

- 10.4 Jot和ApplicationBar
- 10.5 Elements和Controls
- 10.6 RangeBase和Slider
- 10.7 基础Button
- 10.8 Content概念
- 10.9 主题样式和优先级
- 10.10 Button层次结构
- 10.11 切换运行的秒表
- 10.12 按钮和样式
- 10.13 TextBox和键盘输入
- 第11章 依赖属性
 - 11.1 问题说明
 - 11.2 依赖属性的特别之处
 - 11.3 继承UserControl
 - 11.4 新型开关按钮
 - 11.5 带属性的面板
 - 11.6 附加属性
- 第12章 数据绑定
 - 12.1 绑定源与目标
 - 12.2 Target和Mode
 - 12.3 绑定转换器
 - 12.4 相对绑定源
 - 12.5 this绑定源
 - 12.6 通知机制
 - 12.7 简单的绑定服务
 - 12.8 DataContext设置
 - 12.9 简单的判断
 - 12.10 转换器及其属性
 - 12.11 获取与设置
 - 12.12 TextBox的绑定更新
- 第13章 矢量图形
 - 13.1 Shape库
 - 13.2 Canvas和Grid
 - 13.3 Overlapping和ZIndex
 - 13.4 Polyline和自定义曲线
 - 13.5 Cap、Join和Dash
 - 13.6 Polygon和Fill
 - 13.7 Stretch属性
 - 13.8 动态多边形
 - 13.9 Path元素
 - 13.10 Geometry和Transform
 - 13.11 复合几何图形
 - 13.12 全能的PathGeometry
 - 13.13 ArcSegment属性
 - 13.14 贝塞尔曲线
 - 13.15 Path标记语法
 - 13.16 本章的来源

<<Windows Phone 7程序设计>>

第14章 光栅图形

- 14.1 位图类继承关系
- 14.2 WriteableBitmap和UIElement
- 14.3 像素位
- 14.4 位图上的矢量图形
- 14.5 图形与墓碑化
- 14.6 保存到图片库
- 14.7 成为照片扩展程序

第15章 动画

- 15.1 基于帧与基于时间
- 15.2 动画目标
- 15.3 单击和旋转
- 15.4 一些修改
- 15.5 基于XAML的动画
- 15.6 告诫
- 15.7 关键帧动画
- 15.8 Loaded事件触发器
- 15.9 附加属性(非附加属性)动画
- 15.10 样条曲线和关键帧
- 15.11 反弹球问题
- 15.12 渐变函数
- 15.13 透视变形动画
- 15.14 动画和属性优先级

第16章 两类模板

- 16.1 ContentControl和DataTemplate
- 16.2 检查可视化树
- 16.3 ControlTemplate基础
- 16.4 Visual State Manager
- 16.5 Style和Template的共享和重用
- 16.6 库中的自定义控件
- 16.7 Slider的变体
- 16.8 方便易用的Thumb
- 16.9 自定义控件

第17章 项集合控件

- 17.1 项集合控件和可视化树
- 17.2 自定义项的显示
- 17.3 ListBox选中
- 17.4 ItemsSource绑定
- 17.5 数据库和业务对象
- 17.6 妙趣横生的DataTemplate
- 17.7 排序
- 17.8 更改Panel
- 17.9 DataTemplate条形图
- 17.10 显示完整的卡片档

第18章 Pivot和Panorama

- 18.1 Pivot和Panorama的对比
- 18.2 作曲家音乐播放器

- 18.3 与XNA关联
- 18.4 XNA音乐类：MediaLibrary
- 18.5 显示专辑
- 18.6 XNA音乐类：MediaPlayer

章节摘录

版权页：插图：□摄像头：Windows Phone要有至13500万像素并且具有闪光功能的摄像头。程序可以调用系统摄像程序来获取图像输入，或将自身注册为Photos Extra Application，然后出现在菜单中，以获取拍摄到的图像，然后可以进行某些图像处理。

□重力加速度计：加速计用来检测加速度，即物理上所说的速度的变化。摄像头在静止状态下，加速计对重力做出响应。程序可以根据获得的三维向量来判断相机相对于地球的方向。加速计也能检测到手机的剧烈移动。

□位置：如果用户想要确定自己所在位置，手机能够采用多种方式确定所在的地理位置。手机提供了硬件GPS设备，它可以从网站或手机信号塔获取信息。如果手机处于移动状态，也能获取方向和速度信息。

□振动器：通过程序可以控制手机的振动。

□调频收音机：如果手机内置调频收音机功能，可以编写程序控制调频收音机。

□推送通知：一般情况下，有些Web服务会要求手机频繁地轮询服务，以获取更新的信息。这样做容易过快消耗手机电池的电量。为了解决这个问题，可以使用推送通知服务，这样，轮询就可以在手机外部进行，手机程序中就不需要不断地轮询，手机只会在有数据更新时才需要接收通知。

<<Windows Phone 7程序设计>>

编辑推荐

《Windows Phone 7程序设计》：在权威作者的精心指导下，读者将学会构建自己的应用和实用程序。

《Windows Phone 7程序设计》介绍了基于WindowsPhone7和C语言的Silverlight开发，展示了如何从现有技术延伸到新的移动平台，如何熟练应用快速提高效率的核心工具和技术。

《Windows Phone 7程序设计》秉承作者一贯的写作风格，通过贴近实战的丰富示例。

将实用方法和设计灵感完美地结合到教学内容中。

《Windows Phone 7程序设计》的精彩主题：\$自定义页面导航和布局移使用代码和NXAML标记的最佳时机在平衡性能的前提下，获取和嵌入位图支持多点触控输入，包括轻击、拖曳、手指划过和缩放使用加速度计和位置服务使用全景控件和枢轴控件运用内置动画和自定义动画创建不同的效果管理状态、墓碑化、数据绑定和存储编写自定义模板和控件在Windows Phone Emulator上测试驱动应用对了解.NET编程基本原理并熟悉C#编程语言的读者，《Windows Phone 7程序设计》将有助于你把构思变成真正的应用。

Windows首席技术作家力作、全面剖析Windows Phone 7范例精彩、将你的构思变成真正的App。

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>