

<<Google Android SDK开>>

图书基本信息

书名：<<Google Android SDK开发实战演练>>

13位ISBN编号：9787115273345

10位ISBN编号：7115273340

出版时间：2012-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：何孟翰

页数：584

译者：王世江

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

本书从介绍Android开发工具的安装开始,通过实战的方式,由浅入深地介绍了Android程序的设计模式、UI视图、XML应用以及Activity的生命周期与实际范例等。全面讲解Android架构、Android组件与数据存储解决方案、网络通信、地图、绘图、云备份、触控、桌面、云信息推送,以及Android版权服务技术等。

在用户界面与控件方面,介绍了如何使用各种菜单与用户互动,并介绍了可让用户自由控制的动态组件;在数据访问方面,介绍了提供用户查询和操作的函数与界面,详细介绍数据库的基本操作与用户界面的互动;在用户偏好和文档存取方面,介绍了用XML文件定义用户偏好组件,规划内部和外部空间,以及说明多线程的使用方法;在通信与网络方面,介绍了短信、E-mail、网页和下载的管理方式,利用DownloadManager以规避底层繁琐的程序设计;在位置和地图方面,结合Google地图与相关API提供地理位置、景点查询、地区标记,以及说明如何在查询精度和速度之间取得平衡等;在触控与动态桌面方面,介绍了不同的触控处理方式,并扩展到制作动态桌面与用户互动;在桌面工具与绘图方面,介绍桌面小工具的生成机制和运作原理,以及使用SurfaceView绘制2D图形;在云备份和数据安全方面,介绍了巧用云备份与设备管控,让用户在重新加载系统后能立即获取个人数据,并运行设备管控提高系统安全性;在C2DM云通信推送方面,了解云信息推送并取得Google认证账号,让应用程序服务器通过C2DM服务获取即时信息;在Android硬件功能方面,介绍Android的两个重要组件—相机与感应器,利用相机获取照片,并读取感应器数值,实现重力加速感应器和光度感应器;在Google App Inventor方面,通过可视化组件的效果与功能,快速利用网页开发Android设备应用程序等。

本书不仅可以作为致力于Android手机开发初学者的入门教程,也可作为Android手机开发程序员的参考手册。

<<Google Android SDK开>>

书籍目录

- PART Android与相关开发工具
- 第1章 Android SDK与开发工具
 - 01-01 Android应用程序基础
 - 1-1-1 应用程序的组件
 - 1-1-2 组件的启动
 - 1-1-3 组件的停止
 - 01-02 准备开发环境
 - 1-2-1 下载Java(for Linux/Windows)
 - 1-2-2 安装Java(for Windows)
 - 1-2-3 安装Java(for Linux)
 - 1-2-4 下载Java(for OS X)
 - 1-2-5 安装Java(for Mac OS X)
 - 1-2-6 安装Android SDK(for Windows/Linux/Mac OS X)
 - 1-2-7 安装Eclipse与Android ADT plug in
 - 01-03 Android项目结构与实机部署
 - 1-3-1 建立创业账本项目
 - 1-3-2 使用Eclipse项目向导新建项目
 - 1-3-3 Android的项目结构
 - 1-3-4 使用AVD来新建一组模拟器
 - 1-3-5 在Eclipse调用模拟器运行
 - 1-3-6 将手机设置在调试模式，并连接至开发主机
 - 1-3-7 使用Eclipse部署至实际的装置
 - 1-3-8 使用Gmail来部署应用程序
 - 01-04 使用AndroidManifest.xml记录重要信息
 - 1-4-1 应用程序的基本属性
 - 1-4-2 应用程序的详细设置
 - 1-4-3 应用程序的权限设置
 - 1-4-4 应用程序的效率测试
 - 1-4-5 更换应用程序的包名称(package)
- 第2章 熟悉Eclipse开发环境与相关技巧
 - 02-01 Eclipse基本设置
 - 2-1-1 workspace的建立
 - 2-1-2 workspace的首选设置
 - 2-1-3 切换Workspace
 - 2-1-4 项目的导出
 - 2-1-5 项目的导入
 - 2-1-6 Eclipse与Android SDK的在线更新
 - 2-1-7 workspace默认值的取消
 - 02-02 在Eclipse上编辑Java原始文件
 - 2-2-1 在Java Perspective编辑Android源代码
 - 2-2-2 在项目中使用code assist功能
 - 2-2-3 使用code assist编辑XML文件
 - 2-2-4 在项目中使用code format功能
 - 02-03 源代码管理
 - 2-3-1 新建一个CVS仓储

<<Google Android SDK开>>

- 2-3-2 将创业账本check-in
- 2-3-3 将创业账本和仓储内的数据作比对
- 02-04 检查程序代码潜在的错误
- 2-4-1 Eclipse的程序代码检查
- 2-4-2 使用Eclipse检查多余的程序代码
- 2-4-3 使用proguard检查多余的程序代码
- 第3章 初探Android程序设计
- 03-01 使用XML来宣告声明Layout
- 3-1-1 LinearLayout
- 3-1-2 RelativeLayout
- 3-1-3 FrameLayout
- 3-1-4 TableLayout
- 3-1-5 修改项目画面
- 03-02 Activity的生命周期
- 3-2-1 在Activity的生命周期加载用户接口
- 03-03 Intent对象的操作
- 3-3-1 在项目中显示用户输入画面
- 03-04 手机状态改变时状态的传递
- 3-4-1 手机放置状态改变的处理
- 第4章 调试与信息传送
- 04-01 adb的使用
- 4-1-1 列出连接的装置或模拟器实例
- 4-1-2 指定装置并且安装应用程序
- 4-1-3 启动和终止adb服务
- 4-1-4 打印调试信息
- 4-1-5 过滤调试信息
- 4-1-6 设置调试信息的格式
- 04-02 使用Log来调试
- 4-2-1 在项目中利用Log类来调试
- 4-2-2 在Eclipse中检查程序的调试信息
- 4-2-3 在Eclipse中过滤多余的调试信息
- 04-03 使用Toast来传递信息
- 4-3-1 将Log的调试方式转换至Toast的调试方式
- 4-3-2 利用Toast来提传递文字信息
- 4-3-3 建立更多彩多姿的Toast内容
- 04-04 使用状态栏传递信息
- 4-4-1 新增一个服务
- 4-4-2 新增一个回传的Activity
- 4-4-3 在服务中调用状态栏的用户告知
- 4-4-4 在主Activity中调用服务
- 4-4-5 定制用户信息通知的版型
- PART Android程序开发基础
- 第5章 使用Android的资源
- 05-01 字符串的使用
- 5-1-1 处理例外字符
- 5-1-2 自定义字符串数组
- 5-1-3 处理复数的字符串

<<Google Android SDK开>>

- 5-1-4 多语系的切换
- 5-1-5 处理字符串的多语系支持
- 5-1-6 多语系的常规
- 05-02 颜色的使用
 - 5-2-1 变更项目中字体的颜色
 - 5-2-2 颜色组合的应用
- 05-03 图片(Drawable)的使用
 - 5-3-1 访问点阵类图形与设置项目的底图
 - 5-3-2 定义可扩展的PNG图文件
 - 5-3-3 图形状态组合的应用
 - 5-3-4 用颜色作为Drawable
 - 5-3-5 用几何形状作Drawable
 - 5-3-6 图片的多语系处理
- 05-04 样式的使用
 - 5-4-1 定义一组新的样式
 - 5-4-2 样式的继承
- 05-05 动画的使用
 - 5-5-1 逐格动画的使用
 - 5-5-2 在项目中加入淡出的渐变动画
 - 5-5-3 在项目中加入旋转的动画
 - 5-5-4 在项目中加入淡出且旋转的渐变动画
 - 5-5-5 利用转场动画让组件的隐藏呈现更流畅
- 第6章 静态用户界面与控件
 - 06-01 创建“ 标签 ”式的版面配置
 - 6-1-1 创建个别的Activity类
 - 6-1-2 在AndroidManifest.xml中注册Activity
 - 6-1-3 创建图形状态组合来作为标签
 - 6-1-4 改写版面配置, 并设置为标签主控页面
 - 6-1-5 运行标签版面配置
 - 6-1-6 使用工作集(Working Set)来整理Package Explorer
 - 06-02 运用菜单与用户互动
 - 6-2-1 Android的菜单种类
 - 6-2-2 创建菜单资源
 - 6-2-3 创建选项菜单
 - 6-2-4 创建变动的选项资源
 - 6-2-5 添加子菜单
 - 6-2-6 响应菜单的输入
 - 6-2-7 创建本文菜单
 - 6-2-8 创建群组本文菜单
 - 6-2-9 响应本文菜单的输入
 - 06-03 响应用户界面的事件
 - 6-3-1 使用“ 事件监听器 ”
 - 6-3-2 运用监听按钮事件实现离开程序
 - 06-04 创建与用户互动的“ 对话框 ”
 - 6-4-1 在警告对话框中加入按钮
 - 6-4-2 在警告对话框中加入条列的数据
 - 6-4-3 在警告对话框中加入单选按钮

<<Google Android SDK开>>

- 6-4-4 在警告对话框中加入多选按钮
- 6-4-5 创建可显示“不定刻度进度”的对话框
- 6-4-6 创建可显示“有刻度进度”的对话框
- 6-4-7 创建“自定义版面”的对话框
- 第7章 动态用户界面与控件
 - 07-01 使用AdapterView来连接数据
 - 7-1-1 使用ListView来建立收入菜单
 - 7-1-2 在收入画面加入标题与结尾
 - 7-1-3 加入用户的响应
 - 7-1-4 使用画廊版面来显示图片
 - 7-1-5 为画廊版面中的图片加上边框
 - 7-1-6 建立画廊版面的互动功能
 - 7-1-7 建立飞旋式选择器
 - 7-1-8 飞旋式选择器的回调函数
 - 07-02 使用系统的Intent
 - 7-2-1 在AndroidManifest中定义应用程序所需权限
 - 7-2-2 错误信息与权限设置
 - 7-2-3 使用系统的网页浏览功能
 - 07-03 窗体中的组件
 - 7-3-1 文字编辑区块
 - 7-3-2 自动完成的文字区块
 - 7-3-3 加入评分区块
- 第8章 数据存取
 - 08-01 使用“数据提供程序”读写数据
 - 8-1-1 系统中的“联系人”数据提供程序
 - 8-1-2 操作“联系人”的Data类
 - 8-1-3 操作“联系人”的其他类
 - 8-1-4 整合至AdapterView
 - 8-1-5 在数据提供程序中新增联系人
 - 08-02 使用SQL Lite读写数据
 - 8-2-1 认识关联式数据库
 - 8-2-2 新增辅助数据库的类
 - 8-2-3 使用数据定义语言
 - 8-2-4 在数据表格中加入数据
 - 8-2-5 用ListView来接收数据库查询的结果
 - 8-2-6 在数据表格中删除数据
 - 8-2-7 在数据表格中修改数据
- PART 档案与通信
- 第9章 用户首选与文件访问
 - 09-01 通过用户首选访问文件
 - 9-1-1 将数据写入用户首选
 - 9-1-2 查看用户首选文件
 - 9-1-3 将用户首选的数据读出
 - 9-1-4 使用PreferenceActivity
 - 9-1-5 在用户首选中建立选项菜单
 - 9-1-6 在用户首选中建立核选框
 - 9-1-7 将用户首选分类

<<Google Android SDK开>>

- 09-02 文件存储方式
 - 9-2-1 使用内部存储空间
 - 9-2-2 文件的持久性
 - 9-2-3 使用外部的存储空间
 - 9-2-4 访问外部存储空间的文件
 - 9-2-5 访问外部存储空间供媒体扫描器使用
 - 9-2-6 访问外部共享存储空间
- 09-03 将程序移到SD卡中运行(App2SD)
 - 9-3-1 将程序移到SD卡
 - 9-3-2 将程序从SD卡移回手机
- 09-04 使用多线程解决ANR问题
 - 9-4-1 操作UI线程
 - 9-4-2 使用View的post()函数在不同线程中变更UI
 - 9-4-3 使用View的postDelayed()函数, 以定时在不同线程中变更UI
 - 9-4-4 使用AsyncTask更新UI
 - 9-4-5 使用AsyncTask显示进度
- 第10章 通信与网络
 - 10-01 短信的处理
 - 10-1-1 发送短信
 - 10-1-2 监控短信的接收
 - 10-02 寄送E-mail
 - 10-03 再次查看Web画面
 - 10-3-1 强化Eclipse的网页编辑上传功能
 - 10-3-2 在项目中添加一个“WebView”
 - 10-3-3 一次显示多个WebView
 - 10-3-4 在WebView中使用JavaScript
 - 10-04 使用Android 2.3新增的下载管理器
 - 10-4-1 新增具有外部存储空间的Android 2.3模拟器
 - 10-4-2 新建Android 2.3的项目空间
 - 10-4-3 指定下载的路径
 - 10-4-4 新增一个广播接收器
 - 10-4-5 接收下载完成的广播
- 第11章 位置和地图
 - 11-01 使用位置服务
 - 11-1-1 使用位置服务实际面的考虑
 - 11-1-2 使用位置管理器取得所在位置
 - 11-1-3 在模拟器上设置位置
 - 11-02 结合地图信息的应用
 - 11-2-1 取得模拟器上的MD5码
 - 11-2-2 设置可用的地图类型
 - 11-2-3 设置地图的初始位置
 - 11-2-4 在地图上标注目前的所在地
 - 11-2-5 在地图上增加景点
 - 11-2-6 定位查询
- 第12章 触控与动态桌面壁纸
 - 12-01 触控的事件
 - 12-1-1 实现触控监听器OnTouchListener

<<Google Android SDK开>>

- 12-1-2 加上速度侦测器VelocityTracker
- 12-1-3 触控区域和多点触控
- 12-1-4 建立手势数据库
- 12-1-5 在程序中调用手势标识
- 12-02 活动壁纸
 - 12-2-1 实现动态壁纸 422
- PART Device相关信息/Google云端服务与Android应用
- 第13章 桌面小工具与绘图
 - 13-01 桌面小工具
 - 13-1-1 在程序中声明小工具
 - 13-1-2 小工具的版面配置
 - 13-1-3 实现小工具
 - 13-1-4 实现小工具的配置组件
 - 13-1-5 小工具和用户互动
 - 13-02 2D绘图的功能
 - 13-2-1 画布与定制的ViewA
 - 13-2-2 设置绘制样式——画圆和椭圆
 - 13-2-3 设置线条与扇形圆弧
 - 13-2-4 设置文字和路径
 - 13-2-5 结合绘图与触控
- 第14章 云备份与数据安全
 - 14-01 云备份
 - 14-1-1 创建云备份用的项目
 - 14-1-2 创建备份
 - 14-1-3 使用云备份辅助程序来备份用户首选
 - 14-1-4 操作云备份辅助程序来备份内部文件
 - 14-02 装置控管
 - 14-2-1 创建装置管理器
 - 14-2-2 设置密码并锁定屏幕
 - 14-2-3 设置密码的强度
 - 14-2-4 设置系统重置
- 第15章 C2DM云信息推送
 - 15-01 云信息推送的架构
 - 15-1-1 注册C2DM服务
 - 15-1-2 云信息推送的组件
 - 15-1-3 云信息推送的生命周期
 - 15-1-4 用户对云信息的设置
 - 15-02 云信息客户端的实现
 - 15-2-1 修改Manifest文件
 - 15-2-2 注册/取消注册C2DM服务
 - 15-2-3 聆听注册/取消注册的广播事件
 - 15-2-4 登录模拟器的账户
 - 15-2-5 取得注册码
 - 15-3 云信息服务器端的实现
 - 15-3-1 简化实现的情境
 - 15-3-2 取得认证的代码
 - 15-3-3 发送信息至C2DM服务器

<<Google Android SDK开>>

15-3-4 客户端接收C2DM服务器传回的信息

第16章 Android的硬件功能

16-01 使用相机

16-1-1 使用相机的组件

16-1-2 SurfaceView的运作周期

16-1-3 相机的运作周期

16-1-4 新增相机的项目与设置权限

16-1-5 相机操作的用户界面

16-1-6 添加SurfaceView与相机相关组件

16-1-7 实现主程序逻辑

16-1-8 模拟器的旋转与实机测试

16-02 使用感应器

16-2-1 取得感应器的列表

16-2-2 取得感应器的数值

16-2-3 使用光度感应器

16-2-4 重力加速度与坐标系

16-2-5 使用重力加速度感应器

附录A Google App Inventor

A-1 登录Google App Inventor服务

A-2 安装客户端的组件

A-2-1 组件在OSX环境的安装

A-2-2 组件在Windows环境的安装

A-2-3 组件在Ubuntu环境的安装

A-3 进入应用程序创作家

A-3-1 按钮组件与使用区块编辑器

A-3-2 触控组件与区块编辑器的参数传送

A-3-3 使用计时器组件

附录B Android的版权服务

B-1 Android的付费机制

B-1-1 版权服务的架构

B-1-2 取得版权服务的公开密钥

B-1-3 版权服务器的响应代码

B-1-4 测试账号与测试周期

B-2 实现Android版权服务

B-2-1 下载版权验证函数库

B-2-2 设立一个版权验证函数库项目

B-2-3 在主程序中加载函数库项目

B-2-4 增加Android的权限

B-2-5 使用严格模式

B-2-6 调整静态服务器传回值以测试结果

B-2-7 服务器端的版权检查策略

B-2-8 实现加密编码函数

B-2-9 使用服务器的版权检查模式

编辑推荐

何孟翰编著的《Google Android SDK开发实战演练》使用循序渐进的方式来描述与介绍Android程序开发的方法与技巧，通过实例的演练让读者了解Android程序开发的内涵。

Android操作系统整合了三大成熟的信息技术：Linux Kernel、Java以及XML。

LinuxKernel代表基础，Java用在中介软件，XML

则用来描述资料、管理权限等。

后两者Java与XML技术，再加上面向对象的软件工程概念，成就了Android框架。

同时，软件工程还须依赖软件工具来开发程序、调试程序、测试程序以及验证程序。

作为一个成功的软件计划，Android开发环境当然包含这些软件工具——Eclipse IDE（整合图形界面）、AndroidSDK、AndroidADTplugin，以及其他开发工具，如AndroidDDMS、adb等。

本书将为读者深入浅出地介绍这些工具在开发程序中所扮演的角色，相信搭配实例演练，可以达到事半功倍的效果。

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>