

<<Android实例开发完全手册>>

图书基本信息

书名：<<Android实例开发完全手册>>

13位ISBN编号：9787115282842

10位ISBN编号：7115282846

出版时间：2012-7

出版时间：陈强 人民邮电出版社 (2012-07出版)

作者：陈强

页数：775

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实例开发完全手册>>

内容概要

Android凭借其开源开放性、优异的用户体验和极为方便的开发方式，赢得了广大用户和开发者的青睐，目前已经发展成为智能手机操作系统的翘楚。

《Android实例开发完全手册》言简意赅、通俗易懂、实例全面并典型，几乎囊括了所有的和Android应用相关的项目。

全书分为16个章，分别讲解了UI布局实例、控件实例、自动化服务实例、数据存储实例、电话和短信实例、图形图像实例和网络有关的实例，以及多媒体实例、Google地图实例。

Google API实例、平板电脑应用开发、游戏应用、程序优化等。

《Android实例开发完全手册》适合Android程序员、研发人员及Android爱好者学习，也可以作为相关培训学校和大专院校相关专业的教学用书。

书籍目录

第1章 正式开发前的准备 1.1 Windows下安装Java环境JDK 1.1.1 实例说明 1.1.2 具体实现 1.1.3 特别提醒——检测是否安装成功 1.2 在Windows环境下安装Eclipse 1.2.1 实例说明 1.2.2 具体实现 1.2.3 特别提醒——为Eclipse建立快捷方式 1.3 在Windows环境下安装Android SDK 1.1.1 实例说明 1.1.2 具体实现 1.3.3 特别提醒——不同的SDK版本 1.4 在Windows环境下安装ADT 1.4.1 实例说明 1.4.2 具体实现 1.4.3 特别提醒——不用担心安装过程慢 1.5 将Android SDK和Eclipse相关联 1.5.1 实例说明 1.5.2 具体实现 1.5.3 特别提醒——不关联启动SDK的方法 1.6 验证Android开发环境 1.6.1 实例说明 1.6.2 具体实现 1.6.3 特别提醒——快速运行Android的诀窍 1.7 使用CMD方式创建Android虚拟设备 1.7.1 实例说明 1.7.2 具体实现 1.7.3 特别提醒 1.8 使用图形界面方式创建AVD模拟器 1.8.1 实例说明 1.8.2 具体实现 1.8.3 特别提醒——删除 / 修改AVD 1.9 手动更新Android SDK 1.9.1 实例说明 1.9.2 具体实现 1.9.3 特别提醒——自定义选择安装的SDK 1.10 单独下载的方式来更新Android SDK 1.10.1 实例说明 1.10.2 具体实现 1.10.3 特别提醒——快速安装Android SDK的诀窍 1.11 在Linux环境下搭建Android平台 1.11.1 实例说明 1.11.2 具体实现 1.11.3 特别提醒 1.12 苹果Mac环境下搭建Android平台 1.12.1 实例说明 1.12.2 具体实现 1.12.3 特别提醒——都是一个原理 1.13 搭建过程中的常见错误 1.13.1 实例说明 1.13.2 最常见的三个错误 1.13.3 特别提醒——其他错误 1.14 第一个Android程序 1.14.1 实例说明 1.14.2 具体实现 1.14.3 特别提醒——解决模拟器运行时间长而引发的错误 1.15 向Eclipse中导入Android程序 1.15.1 实例说明 1.15.2 具体实现 1.15.3 特别提醒——一次向Eclipse中导入多个Android程序 1.16 断点调试Android程序 1.16.1 实例说明 1.16.2 具体实现 1.16.3 特别提醒——其他调试方法 第2章 界面布局 2.1 使用线性布局 (LinearLayout) 2.1.1 实例说明 2.1.2 具体实现 2.1.3 特别提醒——布局类型的继承 2.2 使用相对布局 (Relative Layout) 2.2.1 实例说明 2.2.2 具体实现 2.2.3 特别提醒——RelativeLayout效果结构 2.3 使用表格布局 (TableLayout) 2.3.1 实例说明 2.3.2 具体实现 2.3.3 特别提醒——使用表格布局的注意事项 2.4 使用绝对布局 (AbsoluteLayout) 2.4.1 实例说明 2.4.2 具体实现 2.4.3 特别提醒——为什么不推荐使用AbsoluteLayout 2.5 使用标签布局 (TabLayout) 2.5.1 实例说明 2.5.2 具体实现 2.5.3 特别提醒——计算器的升级理念 2.6 使用层布局 (FrameLayout) 2.6.1 实例说明 2.6.2 具体实现 2.6.3 特别提醒——层与层的覆盖 2.7 演示Layout布局的综合应用 2.7.1 实例说明 2.7.2 具体实现 2.7.3 特别提醒——设置的图片不能太大 2.8 创建一个桌面组件Widget 2.8.1 实例说明 2.8.2 具体实现 2.8.3 特别提醒——其他的实例 2.9 在屏幕中实现一个按钮效果 2.9.1 实例说明 2.9.2 具体实现 2.9.3 特别提醒——更加漂亮的按钮 2.10 在屏幕中显示文字 2.10.1 实例说明 2.10.2 具体实现 2.10.3 特别提醒——Color属性代表的颜色 2.11 设置手机屏幕中的字体 2.11.1 实例说明 2.11.2 具体实现 2.11.3 特别提醒——更改TextView文字的颜色 2.12 在屏幕中显示编辑框 2.12.1 实例说明 2.12.2 具体实现 2.12.3 特别提醒——限制文本框中文字字数 2.14 在屏幕中显示复选框 2.14.1 实例说明 2.14.2 具体实现 2.14.3 特别提醒——RadioButton (单选框) 控件 2.15 在屏幕中显示单选框 2.15.1 实例说明 2.15.2 具体实现 2.15.3 特别提醒——按钮的不同状态 2.16 在屏幕中显示下拉列表框 2.16.1 实例说明 2.16.2 具体实现 2.16.3 特别提醒——Spinner的属性和方法 2.17 在屏幕中实现自动输入文本效果 2.17.1 实例说明 2.17.2 具体实现 2.17.3 特别提醒——下拉框的雾化效果 2.18 使用日期选择器控件DatePicker 2.18.1 实例说明 2.18.2 具体实现 2.18.3 特别提醒——控件DatePicker中的方法 2.19 使用时间选择器控件TimePicker 2.19.1 实例说明 2.19.2 具体实现 2.19.3 特别提醒——在屏幕中同时显示日期和时间 2.20 在屏幕内实现滚动效果 2.20.1 实例说明 2.20.2 具体实现 2.20.3 特别提醒——解决ScrollView控件中的内容不能完整显示的问题 2.21 在屏幕内实现进度条效果 2.21.1 实例说明 2.22.2 具体实现 2.22.3 特别提醒——为控件Progressbar设置样式 2.23 在屏幕内使用拖动条功能 2.23.1 实例说明 2.23.2 具体实现 2.23.3 特别提醒——在拖动条中显示提示文字 2.24 在屏幕内使用评分组件 2.24.1 实例说明 2.24.2 具体实现 2.24.3 特别提醒——使用RatingBar控件的流程 2.25 在屏幕内显示一副图片 2.25.1 实例说明 2.25.2 具体实现 2.25.3 特别提醒——制作一个相框 2.26 设置一副图片当作按钮 2.26.1 实例说明 2.26.2 具体实现 2.26.3 特别提醒——图片按钮控件的事件响应 2.27 实现类似QQ空间的照片效果 2.27.1 实例说明 2.27.2 具体实现 2.27.3 特别提醒——ImageSwitcher控件的三个方法 2.28 使用网格视图控件布局屏幕 2.28.1 实例说明 2.28.2 具体实现 2.28.3 特别提醒——升级实例 2.29 在屏幕内实现多个标签栏样式的效果 2.29.1 实例说明 2.29.2 具体实现 2.29.3 特别提醒——TabView的标准用法格式 第3章 基本控件应用 3.1 使用EditText控件和setOnKeyListener事件实现文本处理 3.1.1 实例说明

3.1.2 具体实现 3.1.3 特别提醒——实现文字过滤 3.2 在屏幕中实现一个背景图片按钮 3.2.1 实例说明 3.2.2 具体实现 3.2.3 特别提醒——“res/drawable”目录的作用 3.3 使用Toast实现提醒 3.3.1 实例说明 3.3.2 具体实现 3.3.3 特别提醒——Toast的优势 3.4 用RadioGroup控件实现选择处理 3.4.1 实例说明 3.4.2 具体实现 3.4.3 特别提醒——RadioGroup控件的特殊作用 3.5 使用CheckBox实现一个购物清单 3.5.1 实例说明 3.5.2 具体实现 3.5.3 特别提醒——应用触摸屏技术 3.6 使用CheckBox实现同意条款效果 3.6.1 实例说明 3.6.2 具体实现 3.6.3 特别提醒——处理CheckBox的状态 3.7 使用ImageView控件实现相框效果 3.7.1 实例说明 3.7.2 具体实现 3.7.3 特别提醒——ImageButton的按钮切换 3.8 使用Spinner实现选择处理 3.8.1 实例说明 3.8.2 具体实现 3.8.3 特别提醒——设置下拉菜单中的TextView 3.9 使用Gallery控件实现个人相簿功能 3.9.1 实例说明 3.9.2 具体实现 3.9.3 特别提醒——设置Gallery图片的宽高 3.10 在手机中实现文件搜索功能 3.10.1 实例说明 3.10.2 具体实现 3.10.3 特别提醒——搜索子目录 3.11 使用ImageButton控件实现按钮置换功能 3.11.1 实例说明 3.11.2 具体实现 3.11.3 特别提醒——操作显示的默认图片 3.12 使用AnalogClock实现一个时钟效果 3.12.1 实例说明 3.12.2 具体实现 3.13.3 特别提醒——三种常用的System Clock 3.14 在手机屏幕中实现不同的进度条效果 3.14.1 实例说明 3.14.2 具体实现 3.14.3 特别提醒——在进度条中的4种不同风格 3.15 在屏幕中手动选择日期和时间 3.15.1 实例说明 3.15.2 具体实现 3.15.3 特别提醒——控件TimePicker中的主要方法 3.16 动态排版手机屏幕 3.16.1 实例说明 3.16.2 具体实现 3.16.3 特别提醒——总结UI界面布局 3.17 使用ListActivity实现界面布局 3.17.1 实例说明 3.17.2 具体实现 3.17.3 特别提醒——ListActivity的用法总结 3.18 加载手机磁盘中的文件 1463.18.1 实例说明 3.18.2 具体实现 3.18.3 特别提醒——解析Android中的图片素材目录 3.19 使用菜单控件MENU 3.19.1 实例说明 3.19.2 具体实现 3.19.3 特别提醒——Android系统中的3种菜单类型 3.20 使用SimpleAdapter实现ListView效果 3.20.1 实例说明 3.20.2 具体实现 3.20.3 特别提醒——ArrayAdapter接受一个数组或者List作为参数 3.21 在屏幕中实现抽屉样式效果 3.21.1 实例说明 3.21.2 具体实现 3.21.3 特别提醒——实现可拖拉的抽屉效果 3.22 在屏幕中演示使用多种对话框 3.22.1 实例说明 3.22.2 具体实现 3.22.3 特别提醒——自定义消除AlertDialog的黑、白边框 3.23 联合使用Toast和Notification实现提醒 3.23.1 实例说明 3.23.2 具体实现 3.23.3 特别提醒——更新通知信息 3.24 动态添加 / 删除Spinner菜单 3.24.1 实例说明 3.24.2 具体实现 3.24.3 特别提醒——改变TextView内容 3.25 自定义一个Android控件 3.25.1 实例说明 3.25.2 具体实现 3.25.3 特别提醒——将属性值绑定到控件的基本步骤 3.26 设置控件的外观样式 3.26.1 实例说明 3.26.2 具体实现 3.26.3 特别提醒——查看Android源代码 3.27 使用自定义控件在屏幕中绘制一条虚线 3.27.1 实例说明 3.27.2 具体实现 3.27.3 特别提醒——总结实现自定义控件的流程 3.28 实现自定义组合控件和自定义对话框 3.28.1 实例说明 3.28.2 具体实现 3.28.3 特别提醒——应吸取的经验 3.29 使用OptionsMenu在屏幕中自定义菜单 3.29.1 实例说明 3.29.2 具体实现 3.29.3 特别提醒——编写自定义样式 3.30 使用ExpandableListView实现手风琴效果 3.30.1 实例说明 3.30.2 具体实现 3.30.3 特别提醒——ExpandableListAdapter接口 3.31 基于自定义适配器的ExpandableListView 3.31.1 实例说明 3.31.2 具体实现 3.31.3 特别提醒——实现规整的布局 3.32 使用Chronometer在屏幕中实现定时器效果 3.32.1 实例说明 3.32.2 具体实现 3.32.3 特别提醒——进一步设置时间 3.33 使用控件SlidingDrawer在屏幕中实现滑动式抽屉的效果 3.33.1 实例说明 3.33.2 具体实现 3.33.3 特别提醒——布局SlidingDrawer里面的控件 第4章 屏幕显示应用 4.1 在屏幕中输出显示一段文字 4.1.1 实例说明 4.1.2 具体实现 4.1.3 特别提醒——处理超出屏幕宽度的文字 4.2 更改屏幕背景颜色 4.2.1 实例说明 4.2.2 具体实现 4.2.3 特别提醒——“res/values”目录保存设置颜色 4.3 更改屏幕中的文字颜色 4.3.1 实例说明 4.3.2 具体实现 4.3.3 特别提醒——遵循MVC开发模式 4.4 置换屏幕中TextView文字的颜色 4.4.1 实例说明 4.4.2 具体实现 4.4.3 特别提醒——使用转义字符 4.5 获取手机屏幕的分辨率 4.5.1 实例说明 4.5.2 具体实现 4.5.3 特别提醒——DisplayMetrics的用法 4.6 设置屏幕中的文字样式 4.6.1 实例说明 4.6.2 具体实现 4.6.3 特别提醒——更改Layout中对象的外观 4.7 响应按钮事件 4.7.1 实例说明 4.7.2 具体实现 4.7.3 特别提醒——两个注意事项 4.8 实现屏幕界面的转换 4.8.1 实例说明 4.8.2 具体实现 4.8.3 特别提醒——setContentview转换屏幕界面 4.9 在一个Activity中调用另一个Activity 4.9.1 实例说明 4.9.2 具体实现 4.9.3 特别提醒——Intent的作用 4.10 计算标准体重 4.10.1 实例说明 4.10.2 具体实现 4.10.3 特别提醒——Activity的原理 4.11 将数据返回到前一个Activity 4.11.1 实例说明 4.11.2 具体实现 4.11.3 特别提醒——重新返回给主Activity 4.12 单击按钮后改变文字颜色 4.12.1 实例说明 4.12.2 具体实现 4.12.3 特别提醒——使用HTML控制颜色 4.13 设置手机屏幕中文本的字体 4.13.1 实例说明 4.13.2 具体实现 4.13.3 特别提醒——

—使用字体的问题 4.14 在手机屏幕中实现拖动图片特效 4.14.1 实例说明 4.14.2 具体实现 4.14.3 特别提醒
—导入外部图片作为内置图 4.15 制作一个简单的计算器 4.15.1 实例说明 4.15.2 具体实现 4.15.3 特别提醒
—计算小数 4.16 在屏幕中实现一个About (关于) 信息效果 4.16.1 实例说明 4.16.2 具体实现 4.16.3 特别提醒
—实现一个确认对话框 4.17 在手机屏幕中实现程序加载效果 4.17.1 实例说明 4.17.2 具体实现 4.17.3 特别提醒
—ProgressDialog类 4.18 创建一个有选择项的对话框 4.18.1 实例说明 4.18.2 具体实现 4.18.3 特别提醒
—AlertDialog.Builder的内部组成 4.19 改变手机的主题 4.19.1 实例说明 4.19.2 具体实现 4.19.3 特别提醒
—设置Style 4.20 在屏幕中自动显示输入的数据 4.20.1 实例说明 4.20.2 具体实现 4.20.3 特别提醒
—链接字符串的妙用 4.21 实现手机振动效果 4.21.1 实例说明 4.21.2 具体实现 4.21.3 特别提醒
—Vibrator对象实现振动 4.22 实现图文提醒效果 4.22.1 实例说明 4.22.2 具体实现 4.22.3 特别提醒
—带图提醒的妙用 4.23 实现类似于MSN/QQ状态效果 4.23.1 实例说明 4.23.2 具体实现 4.23.3 特别提醒
—使用NotificationManager的基本步骤 4.24 检索手机中的通讯录 4.24.1 实例说明 4.24.2 具体实现 4.24.3 特别提醒
—URL介绍和ContentResolver的用法剖析 4.25 管理手机系统中的文件 4.25.1 实例说明 4.25.2 具体实现 4.25.3 特别提醒
—同时显示文件名、图标和文件夹名 4.26 清除、还原手机桌面 4.26.1 实例说明 4.26.2 具体实现 4.26.3 特别提醒
—类ContextWrapper的根类 4.27 “修改 / 删除”手机中的文件 4.27.1 实例说明 4.27.2 具体实现 4.27.3 特别提醒
—I/O类的操作流程 4.28 获取当前运行程序的路径 4.28.1 实例说明 4.28.2 具体实现 4.28.3 特别提醒
—两种表示目录的方式 4.29 获取手机内SIM卡的信息 4.29.1 实例说明 4.29.2 具体实现 4.29.3 特别提醒
—SIM卡的意义 4.30 查看当前系统中正在运行的程序 4.30.1 实例说明 4.30.2 具体实现 4.30.3 特别提醒
—AndroidManifest.xml中的权限 4.31 修改手机屏幕的显示方向 4.31.1 实例说明 4.31.2 具体实现 4.31.3 特别提醒
—切换和不切换的实现方法 第5章 自动为您服务 5.1 获取手机屏幕的分辨率 5.1.1 实例说明 5.1.2 具体实现 5.1.3 特别提醒
—一个模拟器模拟短信操作 5.2 获取手机剩余的电池容量 5.2.1 实例说明 5.2.2 具体实现 5.2.3 特别提醒
—Reseiver的作用 5.3 来电时自动发送信息提醒 5.3.1 实例说明 5.3.2 具体实现 5.3.3 特别提醒
—TelephonyManager和PhoneStateListener 5.4 获取手机中存储卡的容量 5.4.1 实例说明 5.4.2 具体实现 5.4.3 特别提醒
—使用FAT32格式的磁盘镜像作为SD卡的模拟 5.5 操作存储卡和内存卡中的信息 5.5.1 实例说明 5.5.2 具体实现 5.5.3 特别提醒
—管理SD卡中的内容 5.6 设置闹钟 5.6.1 实例说明 5.6.2 具体实现 5.6.3 特别提醒
—类AlarmManager的作用 5.7 设置黑名单来电自动静音 5.7.1 实例说明 5.7.2 具体实现 5.7.3 特别提醒
—检测Android系统是否静音 5.8 定时更换手机桌面背景 5.8.1 实例说明 5.8.2 具体实现 5.8.3 特别提醒
—AlarmManager的原理 5.9 开机后自动显示一个界面 5.9.1 实例说明 5.9.2 具体实现 5.9.3 特别提醒
—开机发送BOOT_COMPLETED广播信息 5.10 替换手机屏幕的背景图片 5.10.1 实例说明 5.10.2 具体实现 5.10.3 特别提醒
—维持图片的宽高比 5.11 在手机屏幕中拖动一个按钮 5.11.1 实例说明 5.11.2 具体实现 5.11.3 特别提醒
—通过keyCode来判断A ~ Z的按键 5.12 自动控制系统服务 5.12.1 实例说明 5.12.2 具体实现 5.12.3 特别提醒
—Service的作用 5.13 手机背面朝上时自动启动振动模式 5.13.1 实例说明 5.13.2 具体实现 5.13.3 特别提醒
—registerListener () 的参数 第6章 数据存储服务 6.1 在屏幕中显示SharedPreferences存储的信息 6.1.1 实例说明 6.1.2 具体实现 6.1.3 特别提醒
—存放数据的路径 6.2 演示数据添加、删除等操作 6.2.1 实例说明 6.2.2 具体实现 6.2.3 特别提醒
—打印输出级别 6.3 使用ContentProvider 6.3.1 实例说明 6.3.2 具体实现 6.3.3 特别提醒
—ContentResolver的接口 6.4 使用SQLite编写一个日记本 6.4.1 实例说明 6.4.2 具体实现 6.4.3 特别提醒
—SimpleCursorAdapter介绍 6.5 使用ContentProvider实现日记本功能 6.5.1 实例说明 6.5.2 具体实现 6.5.3 特别提醒
—使用Uri的形式 6.6 保存用户信息 6.6.1 实例说明 6.6.2 具体实现 6.6.3 特别提醒
—获取XML文件中的数据 6.7 使用文件保存数据 6.7.1 实例说明 6.7.2 具体实现 6.7.3 特别提醒
—方法openFileOutput () 6.8 将网上图片保存在SD卡中并显示出来 6.8.1 实例说明 6.8.2 具体实现 6.8.3 特别提醒
—Android的数据存储方式 第7章 电话和短信应用 7.1 一个简单的拨号程序 7.1.1 实例说明 7.1.2 具体实现 7.1.3 特别提醒
—IntentFilter实现拨号 7.2 发送短信程序 7.2.1 实例说明 7.2.2 具体实现 7.2.3 特别提醒
—android.telephony和android.telephony.gsm 7.3 一个按钮拨号程序 7.3.1 实例说明 7.3.2 具体实现 7.3.3 特别提醒
—方法isPhoneNumberValid来检查字符串 7.4 短信发送系统 7.4.1 实例说明 7.4.2 具体实现 7.4.3 特别提醒
—SmsManager类中的方法 7.5 屏幕触控拨号程序 7.5.1 实例说明 7.5.2 具体实现 7.5.3 特别提醒
—将Action动作定义成常数 7.6 实现短信群发功能 7.6.1 实例说明 7.6.2 具体实现 7.6.3 特别提醒
—群组发

送 7.7 发送短信时实现E-mail邮件通知 7.7.1 实例说明 7.7.2 具体实现 7.7.3 特别提醒——Intent机制的通信

7.8 来电后自动发送邮件通知 7.8.1 实例说明 7.8.2 具体实现 7.8.3 特别提醒——模拟器失败提示 7.9 监听短信是否发送成功 7.9.1 实例说明 7.9.2 具体实现 7.9.3 特别提醒——短信发送的两种状态 7.10 监控手机拨接状态 7.10.1 实例说明 7.10.2 具体实现 7.10.3 特别提醒——系统服务的返回对象 7.11 监控收取的短信中是否含有某关键字 7.11.1 实例说明 7.11.2 具体实现 7.11.3 特别提醒——Activity程序的唤醒

第8章 图形和图像处理 8.1.1 实例说明 8.1.2 具体实现 8.1.3 特别提醒——类Paint中的方法 8.2 在手机屏幕中绘制一个画布 8.2.1 实例说明 8.2.2 具体实现 8.2.3 特别提醒——生成图片水印 8.3 在手机屏幕中绘制各种图形 8.3.1 实例说明 8.3.2 具体实现 8.3.3 特别提醒——方法save和restore 8.4 在手机屏幕中模拟实现水纹效果 8.4.1 实例说明 8.4.2 实例说明 8.4.3 特别提醒——Bitmap类缩放图片 8.5 在手机屏幕中渲染一个几何图形 8.5.1 实例说明 8.5.2 具体实现 8.5.3 特别提醒——类Shader的直接子类 8.6 在手机屏幕中实现动画效果 8.6.1 实例说明 8.6.2 具体实现 8.6.3 特别提醒——Tween的4种动画效果 8.7 在手机屏幕中实现Frame动画效果 8.7.1 具体实现 8.7.2 特别提醒——使用Frame动画的流程 8.8 使用Matrix实现图片缩放 8.8.1 实例说明 8.8.2 具体实现 8.8.3 特别提醒——4种缩放位图的方法 8.9 旋转屏幕中的图片 8.9.1 实例说明 8.9.2 具体实现 8.9.3 特别提醒——Matrix或Canvas旋转位图 8.10 实现天上移动星星的效果 8.10.1 实例说明 8.10.2 具体实现 8.10.3 特别提醒——OpenGL技术 8.11 构建一个模拟3D场景效果 8.11.1 实例说明 8.11.2 具体实现 8.11.3 特别提醒——OpenGL标准接口 8.12 实现浮动的旗帜效果 8.12.1 实例说明 8.12.2 具体实现 8.12.3 特别提醒——OpenGL ES绘图的基本流程 8.13 屏幕中显示多个物体 8.13.1 实例说明 8.13.2 具体实现 8.13.3 特别提醒——类FloatBuffer 8.14 模拟实现粒子系统效果 8.14.1 实例说明 8.14.2 具体实现 8.14.3 特别提醒——粒子系统的实现流程 8.15 移动手机屏幕中的图片 8.15.1 实例说明 8.15.2 具体实现 8.15.3 特别提醒——save和restore实现绘制 8.16 在Canvas画布中绘制字符串 8.16.1 实例说明 8.16.2 具体实现 8.16.3 特别提醒——设置画布的属性 8.17 在手机屏幕中移动一个不断变换颜色的图形 8.17.1 实例说明 8.17.2 具体实现 8.17.3 特别提醒——SurfaceView的用法 8.18 在手机屏幕中实现一个图片移动的动画效果 8.18.1 实例说明 8.18.2 具体实现 8.18.3 特别提醒——SurfaceHolder.Callback回调接口方法 8.19 绘制一个三维圆柱体 8.19.1 实例说明 8.19.2 具体实现 8.19.3 特别提醒——数学中的圆柱体 8.20 在手机屏幕中混合图像 8.20.1 实例说明 8.20.2 具体实现 8.20.3 特别提醒——常用的混合方式 8.21 显示图片的宽和高 8.21.1 实例说明 8.21.2 具体实现 8.21.3 特别提醒——处理位图 8.22 绘制各种空心图形、实心图形和渐变图形 8.22.1 实例说明 8.22.2 具体实现 8.22.3 特别提醒——Canvas与ImageView 8.23 编写一个屏保程序 8.23.1 实例说明 8.23.2 具体实现 8.23.3 特别提醒——Runnable的作用 8.24 在屏幕中通过触摸单击的方式移动图片 8.24.1 实例说明 8.24.2 具体实现 8.24.3 特别提醒——Bitmap的用法 8.25 在手机屏幕中绘制一个矩形 8.25.1 实例说明 8.25.2 具体实现 8.25.3 特别提醒——模拟器中创建虚拟SD卡 8.26 在手机屏幕中显示系统内的图片信息 8.26.1 实例说明 8.26.2 具体实现 8.26.3 特别提醒——类Canvas显示位图

第9章 互联网应用 9.1 传递HTTP参数 9.1.1 实例说明 9.1.2 具体实现 9.1.3 特别提醒——在Android系统中打开链接 9.2 在手机中浏览网页 9.2.1 实例说明 9.2.2 具体实现 9.2.3 特别提醒——loadUrl方法访问网页 9.3 在手机中使用HTML程序打开网页 9.3.1 实例说明 9.3.2 具体实现 9.3.3 特别提醒——开发Android网络项的注意事项 9.4 使用内置浏览器打开网页 9.4.1 实例说明 9.4.2 具体实现 9.4.3 特别提醒——WebSettings设置WebView属性 9.5 在屏幕上显示QQ空间中的图片 9.5.1 实例说明 9.5.2 具体实现 9.5.3 特别提醒——Gallery控件在游戏中的应用 9.5.4 实例说明 9.5.5 具体实现 9.5.6 特别提醒——将InputStream转换为String 9.6 将文件上传至服务器 9.6.1 实例说明 9.6.2 具体实现 9.6.3 特别提醒——表单上传程序实现文件上传 9.7 实现一个RSS系统 9.7.1 实例说明 9.7.2 具体实现 9.7.3 特别提醒——RSS2.0的语法规则 9.8 远程下载并安装一个软件 9.8.1 实例说明 9.8.2 具体实现 9.8.3 特别提醒——APK文件介绍 9.9 开发一个移动微博发布者 9.9.1 实例说明 9.9.2 具体实现 9.9.3 特别提醒——乐多博客的接口

第10章 多媒体应用 10.1 调节手机音量的大小 10.1.1 实例说明 10.1.2 具体实现 10.1.3 特别提醒——AudioManager管理手机声音 10.2 在手机中播放MP3文件 10.2.1 实例说明 10.2.2 具体实现 10.2.3 特别提醒——播放手机卡里的音乐或者网络中的流媒体 10.3 编写一个录音程序 10.3.1 实例说明 10.3.2 具体实现 10.3.3 特别提醒——Android的开源多媒体框架 10.4 在手机中实现相机预览和拍照功能 10.4.1 实例说明 10.4.2 具体实现 10.4.3 特别提醒——使用摄像头的方法 10.5 在手机中播放影片 10.5.1 实例说明 10.5.2 具体实现 10.5.3 特别提醒——VideoView类的构造函数 10.6 编程的方式设置手机中的铃声 10.6.1 实例说明 10.6.2 具体实现 10.6.3 特别提醒——设置3种声音 10.7 播放远程网络中

的MP3 10.7.1 实例说明 10.7.2 具体实现 10.7.3 特别提醒——Runnable并不一定是新开一个线程 10.8 从网络中远程下载手机铃声 10.8.1 实例说明 10.8.2 具体实现 10.8.3 特别提醒——使用Notification的注意事项 10.9 远程观看网络中的3GP视频 10.9.1 实例说明 10.9.2 具体实现 10.9.3 特别提醒——Gallery调用MediaProvider的数据 10.10 在屏幕中播放GIF动画 10.10.1 实例说明 10.10.2 具体实现 10.10.3 特别提醒——GIF动画和帧播放 10.11 编写一个简单的音乐播放器 10.11.1 实例说明 10.11.2 具体实现 10.11.3 特别提醒——SD卡支持ContentProvider接口 10.12 在手机中播放MP4视频 10.12.1 实例说明 10.12.2 具体实现 10.12.3 特别提醒——VideoView中的常用方法 第11章 地图服务 11.1 获取当前位置的坐标 11.1.1 实例说明 11.1.2 具体实现 11.1.3 特别提醒——android.location的定位功能 11.2 使用谷歌地图 11.2.1 实例说明 11.2.2 具体实现 11.2.3 特别提醒——使用Map API密钥的基本流程 11.3 输入一个坐标后在地图中实现定位 11.3.1 实例说明 11.3.2 具体实现 11.3.3 特别提醒——类GeoPoint的方法 14.4 在手机中实现地址查询 11.4.1 实例说明 11.4.2 具体实现 11.4.3 特别提醒——Google Map API解密 11.5 实现路径导航 11.5.1 实例说明 11.5.2 具体实现 11.5.3 特别提醒——起点和终点的设置 11.6 移动手机时自动实现位置更新 11.6.1 实例说明 11.6.2 具体实现 11.6.3 特别提醒——判断GPS模块是否存在或开启 11.7 在地图中绘制线路并计算距离 11.7.1 实例说明 11.7.2 具体实现 11.7.3 特别提醒——JavaScript overlay类型 11.8 在谷歌地图中显示指定的位置 11.8.1 实例说明 11.8.2 具体实现 11.8.3 特别提醒——Android的位置访问 11.9 在屏幕中显示当前位置的详细信息 11.9.1 实例说明 11.9.2 具体实现 11.9.3 特别提醒——Android中实现定位的地图 11.10 快速查询某个位置 11.10.1 实例说明 11.10.2 具体实现 11.10.3 特别提醒——谷歌地图的3种视图模式 11.11 在手机地图中查询一个地址 11.11.1 实例说明 11.11.2 具体实现 11.11.3 特别提醒——选择中文输入法 第12章 Google API 12.1 模拟验证官方账号 12.1.1 实例说明 12.1.2 具体实现 12.1.3 特别提醒——Google Account的组成 12.2 实现谷歌搜索功能 12.2.1 实例说明 12.2.2 具体实现 12.2.3 特别提醒——使用Google Search API的流程 12.3 使用Google Chart API生成二维条码 12.3.1 实例说明 12.3.2 具体实现 12.3.3 特别提醒——Google Chart API的用法详解 12.4 在手机中编写一个翻译软件 12.4.1 实例说明 12.4.2 具体实现 12.4.3 特别提醒——Ajax语言的API 12.5 在手机屏幕中生成二维条码 12.5.1 实例说明 12.5.2 具体实现 12.5.3 特别提醒——DisplayMetrics处理分辨率问题 12.6 引用qrcode项目实现二维条码 12.6.1 实例说明 12.6.2 具体实现 12.6.3 特别提醒——Android拍照的两种方式 第13章 游戏应用 13.1 五子棋游戏 13.1.1 实例说明 13.1.2 具体实现 13.2 益智类游戏——魔塔 13.2.1 实例说明 13.2.2 具体实现 13.2.3 特别提醒——一款游戏产品受到的限制 13.3 一个简单的贪吃蛇游戏 13.3.1 实例说明 13.3.2 具体实现 13.3.3 特别提醒——贪吃蛇游戏的基本思路 13.4 扑克游戏 13.4.1 实例说明 13.4.2 具体实现 13.4.3 特别提醒——游戏的大纲策划 13.5 扫雷游戏 13.5.1 实例说明 13.5.2 具体实现 13.5.3 特别提醒——用“？”标记空白 第14章 程序优化 14.1 标签在UI界面中的优化作用 14.1.1 实例说明 14.1.2 具体实现 14.1.3 特别提醒——使用标签的注意事项 14.2 测试计算机的性能 14.2.1 实例说明 14.2.2 具体实现 14.2.3 特别提醒——使用动态代理的好处 14.3 测试内存性能 14.3.1 实例说明 14.3.2 具体实现 14.3.3 特别提醒——命名问题 14.4 Android Layout优化 14.4.1 实例说明 14.4.2 具体实现 14.4.3 特别提醒——Layout布局的注意事项 14.5 优化Bitmap图片 14.5.1 实例说明 14.5.2 具体实现 14.5.3 特别提醒——Options中的属性 14.6 优化Android模拟器 14.6.1 实例说明 14.6.2 具体实现 14.6.3 特别提醒——开启动画效果选项 第15章 平板电脑应用开发 15.1 设置平板设备程序开发环境 15.1.1 实例说明 15.1.2 具体实现 15.1.3 特别提醒——平板电脑的分辨率 15.2 在平板电脑中开发一个音乐播放器 15.2.1 实例说明 15.2.2 具体实现 15.2.3 特别提醒——在平板电脑中开发一个视频播放程序 15.3 浏览指定的网页 15.3.1 实例说明 15.3.2 具体实现 15.3.3 特别提醒——设置样式自适应 15.4 开发一个天气预报系统 15.4.1 实例说明 15.4.2 具体实现 15.4.3 特别提醒——XML实现方式 15.5 使用文件存储数据的方法保存音乐状态 15.5.1 实例说明 15.5.2 具体实现 15.5.3 特别提醒——修改平板电脑程序 第16章 创意开发 16.1 开发一个控制玩具车的蓝牙遥控器 16.1.1 实例说明 16.1.2 具体实现 16.1.3 特别提醒——蓝牙在模拟器上发生问题 16.2 手机模拟实现跋杯仪式 16.2.1 实例说明 16.2.2 具体实现 16.2.3 特别提醒——使用传感器技术 16.3 随时检测当前的加速度 16.3.1 实例说明 16.3.2 具体实现 16.3.3 特别提醒——安装SensorSimulator工具 16.4 语音识别系统 16.4.1 实例说明 16.4.2 具体实现 16.4.3 特别提醒——谷歌的语音识别技术 16.5 在Android中使用JavaScript 16.5.1 实例说明 16.5.2 具体实现 16.5.3 特别提醒——在Android中做网页

章节摘录

版权页： 插图：

<<Android实例开发完全手册>>

编辑推荐

《Android实例开发完全手册》适合Android程序员、研发人员及Android爱好者学习，也可以作为相关培训学校和大专院校相关专业的教学用书。

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>