

<<Android应用开发详解>>

图书基本信息

书名：<<Android应用开发详解>>

13位ISBN编号：9787121108754

10位ISBN编号：7121108755

出版时间：2010-6

出版时间：电子工业出版社

作者：郭宏志

页数：490

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应用开发详解>>

前言

移动互联网时代来临，一个崭新的时代开始了。

所谓移动互联网就是将移动通信和互联网整合在一起，使移动设备（包括手机和上网本）可以随时随地地访问互联网资源和应用。

互联网时代创造了一个经济神话，也造就了很多时代英雄，他们一个个令人仰慕。

试想为数亿的手机用户和数亿的网民建立一个共同的平台，使其应用到企业、商业和农村之间，又会是怎样一个惊天动地的伟业呢？

新时代开始了，你愿意输在起跑线上吗？

智能手机是移动互联网时代一个标志性的客户端工具，它和传统的手机是有区别的，它就像一台“小电脑”，具有独立的操作系统，可以自由安装、卸载软件，具有强大的计算和存储能力，可以通过移动通信网络来实现无线网络接入。

智能手机一般具备如下特点：高速度处理芯片、大存储芯片和存储扩展能力、面积大、标准化、可触摸的显示屏、摄像头至少300万像素、支持播放式的手机电视、必须支持GPS导航、操作系统必须支持新应用的安装等。

互联网的竞争格局基本定型，那么移动互联网时代竞争的焦点在智能手机终端上，软件部分包括智能手机操作系统和应用软件。

目前智能手机操作系统有：诺基亚的Symbian、微软的Windows Mobile和Google的Android等。

Google于1998年9月7日创立，经过十几年在搜索引擎方面的精耕细作，成为全球互联网巨头，尤其在地图搜索的应用更是引人注目。

Google于2007年11月5日宣布的基于Linux平台的开源手机操作系统，名称为Android，中文译为“机器人”。

这意味着Google在移动互联网时代开始抢跑并领跑。

Android是一个真正意义上的开源智能手机操作系统，该系统由底层的Linux、中间层的软件包和上层的Java应用程序组合而成。

该系统一经推出立即受到了全球移动设备厂商和开发者的热捧。

<<Android应用开发详解>>

内容概要

作为一本Android应用开发书籍，本书既适合Android初学者，也适合具备了一定Android开发经验但需要开发案例的高级读者。

本书分为三个部分，共18章，由浅入深地详细介绍了Android的每个开发细节。

本书基础翔实，实例丰富，案例真实。

从基础到案例覆盖了Android应用开发的三大领域：基础应用、网络应用和游戏应用。

读者所需要学习的，正是本书描述的。

<<Android应用开发详解>>

作者简介

郭宏志，毕业于天津大学，1999年开始从事Java开发工作，具备十余年的开发、管理和培训经验。在无线通信、Android、Java ME、Java EE、Linux等领域都有深入的研究，现为间技术自由作家兼Android、Java ME、Java EE培训讲师。

曾出版过《Java EE Web工程师培训JDBC+Servlet+JSP整合开发》、《Java EE高级工程师培训框架核心技术Struts、Hibernate、Sprmg》等畅销书籍。

<<Android应用开发详解>>

书籍目录

第一篇 基础篇	第1章 Android概述	1.1 Android的前世今生	1.1.1 Android的产生	1.1.2
Android的发展	1.2 Android的平台架构及特性	1.2.1 Android平台特性	1.2.2 Android平	
台架构	1.3 Android Market	1.4 Android应用程序组件	1.4.1 Activity	1.4.2 Service
	1.4.3 Broadcast Receiver	1.4.4 ContentProvider	1.4.5 View	1.4.6 Intent
与Java ME的区别与联系	1.5.1 二者的区别	1.5.2 二者的联系	1.5.3 各自的优势	第
章 Android开发基础	2.1 Android开发环境的搭建	2.1.1 下载Android SDK	2.1.2 下载安	
装JDK	2.1.3 下载Eclipse	2.1.4 下载安装ADT	2.2 Android常用工具的使用	2.2.1
建Android Virtual Devices (AVD)	2.2.2 模拟器 (Emulator) 的使用	2.2.3 Android Debug		
Bridge (ADB) 的使用	2.2.4 Dalvik Debug Monitor Service (DDMS) 的使用	2.2.5 Android		
Asset Packaging Tool (AAPT) 的使用	2.2.6 DX的使用	2.2.7 mksdcard的使用	2.3 我的第	
一个Android应用	2.3.1 纯手工创建一个Android应用	2.3.2 使用Eclipse创建一个Android应用		
第二篇 技术篇	第3章 Android中的资源访问	3.1 资源简介	3.1.1 资源的类型和布局	
	3.1.2 资源文件的使用	3.2 使用颜色 (color) 资源	3.2.1 颜色值定义	3.2.2 颜色资
源XML文件的定义	3.2.3 使用颜色资源	3.3 使用字符串 (string) 资源	3.3.1 字符串资	
源XML文件的定义	3.3.2 字符串资源XML文件的使用	3.4 使用尺寸 (dimen) 资源	3.4.	
Android中支持的尺寸单位	3.4.2 尺寸资源XML文件的定义	3.4.3 尺寸资源XML文件的使用		
3.5 使用原始XML资源	3.5.1 原始XML资源文件的定义	3.5.2 原始XML文件的使用		
3.6 使用drawables资源	3.7 使用布局 (layout) 资源	3.7.1 布局文件的定义	3.7.2 布局	
文件的使用	3.8 使用菜单 (menu) 资源	3.8.1 菜单资源文件的定义	3.8.2 菜单资源文件	
的使用	第4章 Android用户界面	4.1 菜单	4.1.1 选项菜单 (Option Menu)	4.1.2 上
文菜单 (Context Menu)	4.1.3 子菜单 (Sub Menu)	4.2 对话框	4.3 提示信息 (Toast)	
4.4 事件处理	4.4.1 事件处理机制	4.4.2 Android中的事件监听器	4.4.3 事件处理步	
骤	4.5 布局管理 (Layout)	4.5.1 线性布局	4.5.2 帧布局	4.5.3 表格布局
4.5.4 相对布局	4.5.5 绝对布局	4.6 组件 (Widget)	4.6.1 常用组件	4.6.2 自动
完成文本框 (AutoCompleteTextView)	4.6.3 选项卡 (Tab)	4.6.4 进度条 (ProgressBar)		
4.6.5 日期、时间选择对话框 (DatePickerDialog、TimePickerDialog)	4.6.6 列表视图			
(ListView)	4.6.7 网格视图 (GridView)	4.6.8 画廊视图 (Gallery)	4.6.9 地图视图	
(MapView)	4.6.10 网络视图 (WebView)	第5章 Android基本程序单元Activity	5.1 何谓回	
调	5.2 Activity简介	5.2.1 Activity的创建	5.2.2 启动另一个Activity	5.2.3 Activity之
间传递数据	5.2.4 启动另一个Activity并返回结果	5.3 Activity的生命周期	第6章 Android组件	
之间的信使Intent	6.1 Intent对象及其属性	6.1.1 Intent的ComponentName属性	6.1.2	
Intent的Action属性	6.1.3 Intent的Data属性	6.1.4 Intent的Category属性	6.1.5 Intent	
的Extras属性	6.2 系统标准Activity Action应用	6.2.1 和打电话相关的标准Activity Action应用		
6.2.2 访问浏览器和地图	6.2.3 发邮件	6.3 Intent的实现策略	第7章 Android Service组件	
7.1 Service简介	7.1.1 创建一个Service	7.1.2 启动和停止Service	7.1.3 绑定一个已	
经存在的Service	7.1.4 Service实例演示	7.2 远程Service调用	7.2.1 创建一个AIDL文件	
7.2.2 实现AIDL文件生成的Java接口	7.2.3 将你的接口暴露给客户端	7.2.4 客户端调用		
第8章 Android广播事件处理 Broadcast Receiver	8.1 自己定义Broadcast Receiver来处理广播事件			
8.2 系统广播事件的使用	8.3 Notification和NotificationManager的使用	8.3.1 Notification		
和NotificationManager简介	8.3.2 通知实例演示	8.4 AlarmManager的使用	第9章 Android中的	
数据存取	9.1 Preference	9.1.1 Preference简介	9.1.2 Preference应用实例——保存临时短	
信	9.2 File	9.3 SQLite	9.3.1 SQLiteDatabase	9.3.2 SQLiteOpenHelper
SQLite应用实例——收藏管理	9.3.1 SQLiteDatabase	9.3.2 SQLiteOpenHelper	9.3.3	
Content Provider的常用方法	第10章 Content Provider	10.1 Content Provider简介	10.1.1	
统ContentProvider内容	10.1.2 ContentResolver	10.1.3 URI	10.1.4 查询系	
	10.1.5 添加系统ContentProvider内容	10.1.6 添加系统ContentProvider		

<<Android应用开发详解>>

图片内容	10.2 自定义ContentProvider	10.2.1 创建ContentProvider的步骤	10.2.2
ContentProvider实例	第11章 Android中的多媒体应用	11.1 音频及视频播放	11.1.1 从源文件中播放
迷你视频播放器	11.2 从文件系统中播放	11.1.3 从网络中播放	11.2 迷你音乐播放器
在Android中访问图片	11.4 音视频的录制	11.5 Camera照相	第12章 Android中的图形图像
义Drawable属性	12.1.1 使用图片文件创建Drawable对象	12.1.2 使用XML文件定义Drawable属性	12.1.3 Bitmap和BitmapFactory
12.2.2 Frame动画	12.3 动态图形绘制	12.2 Android中的动画	12.2.1 Tween动画
态图形绘制类简介	12.3.1 绘制几何图形	12.3.1 动态图形绘制的基本思路	12.3.2 动态图形绘制类简介
放和平移	12.4.2 使用Shader类渲染图形	第13章 Android中的互联网应用	12.4 图形特效
、ServerSocket进行网络编程	13.1.1 Socket、ServerSocket编程模型	13.1 通过Socket	12.4.1 使用Matrix实现旋转、缩放和平移
13.2 通过URL进行网络编程	13.3 通过HTTP进行网络编程	13.1.2 Socket编程实例	13.2 通过URL进行网络编程
13.3.2 使用Apache HTTP客户端	13.4 通过Web Service进行网络编程	13.3.1 使用URLConnection	13.3 通过HTTP进行网络编程
用WebView视图组件显示网页	13.5.1 使用WebView打开网页	13.5 直接使用WebView视图组件显示网页	13.4 通过Web Service进行网络编程
载HTML	第14章 Android中的GPS应用	14.1 LocationManager和LocationProvider简介	13.5.2 使用WebView加载HTML
LocationManager	14.2 LocationProvider	14.2 通过模拟器测试位置服务	14.1.1 LocationManager
得LocationProvider	14.3.1 通过名称获得LocationProvider	14.3 获得LocationProvider	14.2 LocationProvider
的LocationProvider	14.3.3 根据Criteria条件获得LocationProvider	14.4 定位和跟踪	14.3.1 通过名称获得LocationProvider
定位	14.4.2 跟踪	14.5 趋近警告	14.3.2 获得当前可利用的LocationProvider
14.6.2 反向编码	14.6 Geocoder正逆向编解码	14.6.1 正向编码	14.4.1 定位
分析	第三篇 应用篇	第15章 Android应用案例——移动警务通	14.6.2 反向编码
15.3 移动警务通详细设计	15.2 移动警务通总体设计	15.1 移动警务通需求	15.1 移动警务通需求
序执行流程	15.3.1 系统包及其资源规划	15.2.1 系统架构	15.2 移动警务通总体设计
实现	15.3.2 Activity界面规划及其程序执行流程	15.2.2 技术选型	15.3 移动警务通详细设计
15.4.7 信息采集子菜单实现	15.4 系统编码实现	15.4.1 登录模块Android客户端实现	15.3.1 系统包及其资源规划
15.4.8 机动车违章信息采集Android客户端实现	15.4.3 程序主菜单实现	15.4.2 登录模块服务器端实现	15.3.2 Activity界面规划及其程序执行流程
15.4.9 机动车违章信息采集服务器端实现	15.4.4 信息查询子菜单实现	15.4.3 程序主菜单实现	15.4 系统编码实现
15.4.10 文件上传子菜单实现	15.4.5 在逃人员查询模块客户端实现	15.4.4 信息查询子菜单实现	15.4.3 程序主菜单实现
15.4.11 现场照片上传Android客户端实现	15.4.6 在逃人员查询模块服务器端实现	15.4.5 在逃人员查询模块客户端实现	15.4.4 信息查询子菜单实现
15.4.12 现场照片上传服务器端实现	15.4.7 信息采集子菜单实现	15.4.6 在逃人员查询模块服务器端实现	15.4.5 在逃人员查询模块客户端实现
15.4.13 GPS定位“我的位置”的实现	15.4.8 机动车违章信息采集Android客户端实现	15.4.7 信息采集子菜单实现	15.4.6 在逃人员查询模块服务器端实现
15.4.14 GPS定位“按地址查询”的实现	15.4.9 机动车违章信息采集服务器端实现	15.4.8 机动车违章信息采集Android客户端实现	15.4.7 信息采集子菜单实现
第16章 Android应用案例——雷电游戏	15.4.10 文件上传子菜单实现	15.4.9 机动车违章信息采集服务器端实现	15.4.8 机动车违章信息采集Android客户端实现
16.1 Android游戏开发基本框架	15.4.11 现场照片上传Android客户端实现	15.4.10 文件上传子菜单实现	15.4.9 机动车违章信息采集服务器端实现
16.1.1 Android游戏开发基础	15.4.12 现场照片上传服务器端实现	15.4.11 现场照片上传Android客户端实现	15.4.10 文件上传子菜单实现
16.1.2 Android游戏开发基本框架	15.4.13 GPS定位“我的位置”的实现	15.4.12 现场照片上传服务器端实现	15.4.11 现场照片上传Android客户端实现
16.2 将Java ME游戏API嫁接到Android	15.4.14 GPS定位“按地址查询”的实现	15.4.13 GPS定位“我的位置”的实现	15.4.12 现场照片上传服务器端实现
16.2.1 Layer类的移植	第17章 Android应用案例——备忘录	15.4.14 GPS定位“按地址查询”的实现	15.4.13 GPS定位“我的位置”的实现
16.2.2 Sprite类的移植	17.1 备忘录数据存储实现	第16章 Android应用案例——雷电游戏	15.4.14 GPS定位“按地址查询”的实现
16.2.3 TiledLayer类的移植	17.2 备忘录列表展示	16.1 Android游戏开发基本框架	第17章 Android应用案例——备忘录
16.3 Android版雷电游戏的实现	17.3 备忘录维护	16.1.1 Android游戏开发基础	17.1 备忘录数据存储实现
16.3.1 雷电游戏介绍	17.4 备忘录定时提醒	16.1.2 Android游戏开发基本框架	17.2 备忘录列表展示
16.3.2 雷电游戏的实现	17.4.1 定义提醒广播接收器	16.2 将Java ME游戏API嫁接到Android	17.3 备忘录维护
第18章 Android应用案例——无线点餐系统	17.4.2 显示提醒Activity	16.2.1 Layer类的移植	17.4 备忘录定时提醒
18.1 无线点餐系统需求分析	第18章 Android应用案例——无线点餐系统	16.2.2 Sprite类的移植	17.4.1 定义提醒广播接收器
18.2 无线点餐系统概要设计	18.1 无线点餐系统需求分析	16.2.3 TiledLayer类的移植	17.4.2 显示提醒Activity
18.3 无线点餐系统详细设计	18.2.1 系统物理架构	16.3 Android版雷电游戏的实现	第18章 Android应用案例——无线点餐系统
18.4 系统编码实现	18.2.2 技术选型	16.3.1 雷电游戏介绍	18.1 无线点餐系统需求分析
18.4.1 登录模块Android客户端实现	18.2.3 系统功能	16.3.2 雷电游戏的实现	18.2 无线点餐系统概要设计
18.4.2 登录模块服务器端实现	18.3.1 系统包及其资源规划	第17章 Android应用案例——备忘录	18.3 无线点餐系统详细设计
18.4.3 程序主菜单实现	18.3.2 系统数据库设计	17.1 备忘录数据存储实现	18.4 系统编码实现
18.4.4 点餐功能客户端实现	18.4 系统编码实现	17.2 备忘录列表展示	18.4.1 登录模块Android客户端实现
18.4.5 点餐功能服务器端实现	18.4.1 登录模块Android客户端实现	17.3 备忘录维护	18.4.2 登录模块服务器端实现
18.4.6 结算模块Android客户端实现	18.4.2 登录模块服务器端实现	17.4 备忘录定时提醒	18.4.3 程序主菜单实现
18.4.7 结算模块服务器端实现	18.4.3 程序主菜单实现	17.4.1 定义提醒广播接收器	18.4.4 点餐功能客户端实现
18.4.8 查台模块Android客户端实现	18.4.4 点餐功能服务器端实现	17.4.2 显示提醒Activity	18.4.5 点餐功能服务器端实现
18.4.9 查台模块服务器端实现	18.4.5 点餐功能服务器端实现	第18章 Android应用案例——无线点餐系统	18.4.6 结算模块Android客户端实现
18.4.10 更新模块Android客户端实现	18.4.6 结算模块服务器端实现	18.1 无线点餐系统需求分析	18.4.7 结算模块服务器端实现
18.4.11 更新模块服务器端实现	18.4.7 结算模块服务器端实现	18.2 无线点餐系统概要设计	18.4.8 查台模块Android客户端实现
18.4.12 转台模块Android客户端实现	18.4.8 查台模块服务器端实现	18.3 无线点餐系统详细设计	18.4.9 查台模块服务器端实现
18.4.13 转台模块服务器端实现	18.4.9 查台模块服务器端实现	18.4 系统编码实现	18.4.10 更新模块Android客户端实现
18.4.14 并台模块Android客户端实现	18.4.10 更新模块服务器端实现	18.4.1 登录模块Android客户端实现	18.4.11 更新模块服务器端实现
18.4.15 并台模块服务器端实现	18.4.11 更新模块服务器端实现	18.4.2 登录模块服务器端实现	18.4.12 转台模块Android客户端实现
		18.4.3 程序主菜单实现	18.4.13 转台模块服务器端实现
		18.4.4 点餐功能客户端实现	18.4.14 并台模块Android客户端实现
		18.4.5 点餐功能服务器端实现	18.4.15 并台模块服务器端实现
		18.4.6 结算模块Android客户端实现	
		18.4.7 结算模块服务器端实现	
		18.4.8 查台模块Android客户端实现	
		18.4.9 查台模块服务器端实现	
		18.4.10 更新模块Android客户端实现	
		18.4.11 更新模块服务器端实现	
		18.4.12 转台模块Android客户端实现	
		18.4.13 转台模块服务器端实现	
		18.4.14 并台模块Android客户端实现	
		18.4.15 并台模块服务器端实现	

<<Android应用开发详解>>

章节摘录

插图：

<<Android应用开发详解>>

编辑推荐

《Android应用开发详解》由电子工业出版社出版。

<<Android应用开发详解>>

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>