

<<C#开发Android应用实战>>

图书基本信息

书名：<<C#开发Android应用实战>>

13位ISBN编号：9787302304999

10位ISBN编号：7302304998

出版时间：2013-1

出版时间：麦克卢尔 (Wallace B. McClure)、Nathan Blevins、John J.Croft IV、Jonathan Dick 清华大学出版社 (2013-01出版)

作者：(美) 麦克卢尔(McClure, W. B.) 等著

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>

<<C#开发Android应用实战>>

内容概要

《C#开发Android应用实战——使用Mono for Android和.NET/C# 全面透彻地讲解Android应用编程知识，分析如何结合使用C#和Mono来编写在Android设备系列上运行的应用程序。在这本由多位专家联袂撰写的必备精品书籍的指引下，您不必学习其他编程语言，就可以成为一名成功的Android应用程序开发人员。您将深入理解屏幕控件、UI开发、表、布局和MonoDevelop等知识点，并驾轻就熟地使用Mono for Android来规划、构建和开发Android应用程序。

主要内容

- 介绍如何使用您已经掌握的C# 和.NET技术来构建Android app
- 详述使用数据以及将数据绑定到控件的最佳方法
- 解释如何针对Android设备硬件编写程序
- 深入分析文件系统和应用程序首选项
- 讨论如何在Mono for Android、MonoTouch和WindowsPhone 7之间共享代码
- 列出通过国际化和本地化支持功能来实现应用程序全球化的技巧
- 介绍如何使用Android 4开发平板应用

<<C#开发Android应用实战>>

作者简介

作者：（美国）麦克卢尔（Wallace B. McClure）（美国）Nathan Blevins（美国）John J. Croft IV（美国）Jonathan Dick 译者：王净 范园芳 田洪 Wallace B. McClure是微软MVP、ASPI Insider、INETASpeaker's Bureau会员，他的博客和播客广受欢迎。

Nathan Blevins是一名ASPI Insider、公众演讲者，现任Bush Brothers公司业务分析师，他的博客是<http://nathanblevins.com>。

John J. Croft IV是一名作家、开发人员，现任亚特兰大Turner Broadcasting System公司的高级技术经理。Jonathan Dick是一名移动应用开发人员，他参与和维护着多个移动开源项目。

书籍目录

第1章Android、移动设备和Marketplace简介 1.1产品比较 1.1.1.NET Framework 1.1.2 Mono 1.1.3 Mono for Android 1.1.4开发工具 1.2移动开发 1.2.1解决支持问题 1.2.2设计问题 1.3 Android 1.3.1 Android发展简史 1.3.2为Android编写基于Web的应用程序 1.3.3为Android编写本机应用程序 1.3.4 Android开发问题 1.3.5 Android SDK工具 1.3.6 Android开发成本 1.4跨平台替代方案 1.4.1其他跨平台工具 1.4.2选择跨平台工具时的注意事项 1.5小结 第2章Mono forAndroid简介 2.1开始开发前的准备工作 2.1.1 Mon0的含义 2.1.2 Mono for Android的含义 2.1.3使用Mono for Android的原因 2.1.4在使用Mono for Android时需要权衡的事项 2.1.5 Mono forAndroid开发环境需要的其他工具 2.2利用Mono for Android进行Visual Studio开发 2.2.1一般设置 2.2.2生成Hello Android 2.2.3 日志记录 2.2.4调试 2.2.5测试 2.2.6部署 2.3使用MonoDevelop进行Mono for Android开发 2.3.1一般设置 2.3.2构建Hello Android 2.3.3 日志记录 2.3.4调试 2.3.5测试 2.3.6部署 2.4小结 第3章 了解AndroidMono for Android应用程序 3.1 Android应用程序的含义 3.1.1 Android应用程序的构建基块 3.1.2组件之间的通信：Android意图 3.2绑定组件：Android清单 3.2.1 Android清单的基础知识 3.2.2通过Visual Studio为Mono forAndroid编辑清单 3.3 小结 第4章规划和构建应用程序 用户界面 4.1成功构建移动UI的指导原则 4.2构建Android UI 4.2.1视图 4.2.2设计表面 4.3选择控件布局 4.3.1 AbsoluteLayout 4.3.2 FrameLayout 4.3.3 LinearLayout 4.3.4 RelativeLayout 4.3.5 TableLayout 4.3.6优化布局 4.4设计自己的用户界面控件 4.4.1 TextView 4.4.2 EditText 4.4.3 AutoCompleteTextView 4.4.4 Spinner 4.4.5 Button 4.4.6 CheckBox 4.4.7 RadioButton和组 4.4.8 Clock 4.4.9 Picker 4.4.10 Image 4.4.11虚拟键盘 4.5控制菜单 4.5.1菜单系统介绍 4.5.2菜单 4.5.3子菜单 4.5.4上下文菜单 4.5.5将菜单定义为资源 4.6独立于分辨率的UI 4.6.1支持各种屏幕资源 4.6.2使用Android Market支持 4.6.3多个屏幕分辨率的最佳做法 4.7构建用户界面：手机和平板电脑示例 4.8 小结 第5章使用数据 5.1使用SQLite 5.1.1建立数据库 5.1.2建立表 5.1.3使用SQL语句 5.2升级策略 5.2.1就地升级 5.2.2复制数据 5.3特定于Android的数据库选项 5.4使用远程数据 5.4.1访问企业服务 5.4.2使用SOAP 5.4.3使用基于REST的Web服务 5.4.4使用JSON 5.4.5利用POST发送数据 5.5使用LINQ和XML检索数据 5.6以负责任的态度使用Web服务 5.7使用远程SQL Server数据库 5.8小结 第6章将数据绑定到控件 6.1 Mono forAndroid中的数据绑定 6.1.1数据适配器的含义 6.1.2适配器视图的含义 6.1.3这三项彼此之间的关联方式 6.1.4使用适配器视图和大型数据集 6.1.5进一步探究适配器 6.1.6使用本机适配器 6.1.7进一步探究适配器视图 6.1.8使用本机适配器视图 6.2使用光标 6.2.1使用光标填充Spinner 6.2.2使用带有Gallery的光标 6.3使用列表 6.3.1在列表中显示简单数据 6.3.2使用Android的ListAdapter 6.3.3使用自定义列表适配器来自定义ListView 6.3.4处理ListView事件 6.3.5首选项屏幕 6.3.6嵌套导航 6.3.7分组列表 6.3.8在网格中显示数据 6.4小结 第7章使用文件系统和应用程序首选项 7.1使用文件系统 7.1.1文件系统类型和结构 7.1.2 QuickEdit示例程序：使用文件存储的例子 7.2使用应用程序首选项 7.2.1应用程序首选项类型 7.2.2创建自己的应用程序首选项 7.2.3首选项程序 7.2.4侦听首选项的更改 7.2.5处理XML 7.3小结 第8章针对设备硬件编程 8.1使用传感器 8.1.1 引用传感器管理器 8.1.2传感器支持 8.1.3访问传感器 8.1.4使用传感器 8.1.5了解传感器类型值 8.2对加速度的响应 8.2.1使用XYZ坐标系 8.2.2对加速计进行编码 8.3构建电子罗盘 8.4振动 8.5网络连接 8.5.1 ConnectivityManager 8.5.2检查用户通信首选项 8.5.3检查BackgroundDataSetting的更改 8.5.4检查当前网络配置 8.5.5创建网络连接通知 8.5.6 WifiManager 8.6 Bluetooth管理器 8.7在应用程序中启用语音识别功能 8.8获取建议路线规划指示 8.9小结 第9章使用多媒体——音频、视频和照相机 9.1 Android媒体类 9.2播放音频和视频 9.2.1 媒体播放器支持的格式 9.2.2音频播放编程 9.2.3视频播放编程 9.2.4控制播放 9.2.5管理播放输出 9.3录制音频和视频 9.3.1使用意图来录制视频 9.3.2使用媒体记录器 9.4 图像和使用照相机 9.4.1使用意图拍照 9.4.2控制照相机 9.4.3管理照相机设置和图片选项 9.5 向媒体存储器添加新媒体 9.5.1使用媒体扫描程序 9.5.2向存储器添加新媒体 9.6语音识别 9.7小结 第10章与其他应用程序和库通信 10.1 Android应用程序集成 10.1.1打开浏览器 10.1.2打开电子邮件 10.1.3打电话 10.1.4发送Text/SMS消息 10.1.5在Maps应用程序中打开位置 10.1.6打开YouTube视频 10.1.7开放市场 10.2应用程序集成 10.2.1与HootSuite以及其他Twitter应用程序的简单集成 10.2.2配置意图过滤器 10.2.3处理传入的意图请求 10.3与联系人进行集成 10.3.1 显示联系人详细信息 10.3.2选择联系人 10.3.3创建新联系人 10.3.4创建新联系人或者添加到现有的联系人 10.4小结 第11章开发后台服务和异步代码 11.1服务生命周期 11.1.1创建第一个服务 11.1.2服务的优先级排序 11.2使用线

<<C#开发Android应用实战>>

程进行异步处理 11.2.1手动线程 11.2.2利用System.Threading.Tasks 11.2.3 带有IntentService的隐式线程 11.3
与UI进行通信 11.3.1使用Binder和服务连接方法 1 1.3.2使用广播接收器方法 11.3.3使用静态事件方法 11.4
通知用户 11.4.1通过警报和IntentService来调度意图 11.4.2使用C2DM来推送消息 11.5 小结 第12章画布和
绘制资源类型：构建自定义Android图形 12.1 在Mono forAndroid中使用图形 12.2使用Canvas对象 12.2.1
图形基元 12.2.2 Canvas对象 12.2.3 Paint对象 12.2.4 Bitmap对象 12.2.5组合在一起 12.2.6选择最佳方法 12.3
2D图形库 12.4使用绘制资源类型 12.4.1作为XML资源的绘制资源类型 第13章使用位置信息 第14章
国际化和本地化 第15章在Mono forAndroid、MonoTouch和WindowsPhone7之间共享代码 第16章准备并
向Market发布应用程序 第17章Android平板电脑 附录A针对开发人员的一些提示以及Mono for Android
的未来前景

章节摘录

版权页：插图：Android清单是一个功能强大的工具，充当了应用程序的“粘合剂”。

它不仅确定了应用程序身份和作用，还将应用程序的所有组件汇集起来。

最后，可在一个集中位置使用Android清单来精细调整所有应用程序组件的权限和常规配置属性。

如果了解关于Android清单及其组件的更多信息，请查阅Mono for Android文档或者官方的Android文档：Mono for Android：<http://mono—android.net/Documentation/Guides>

[/Working_with_AndroidManifest.xml](http://mono—android.net/Documentation/Guides/Working_with_AndroidManifest.xml) 官方Android：<http://developer.android.com/guide/topics/manifest/manifest—intro.html>

3.2.2通过Visual Studio为Mono for Android编辑清单 虽然很多“Android主义”已经很好地融入到Mono for Android世界，但仍有一些领域只适用于Mono for Android。

此时，用于编辑Android清单的位置和工具集与其他典型的Android应用程序有很大的不同。

当创建一个新应用程序时，Android清单并非项目的一部分。

如前一章所述，对于Mono for Android来说这是可能的，因为它可以在构建时生成合适的Java以及配置代码。

因此，Android清单并非一定要成为Mono for Android应用程序的一部分，因为当发布应用程序时它可以自动生成清单。

虽然Mono for Android工具集可以自动生成清单文件，但这并不意味着不需要编辑或者了解清单的内部工作原理。

在Visual Studio中有三种主要的方法来编辑清单。

其中的两种方法不需要使用物理清单文件。

第一种方法通过为许多不同的Android组件创建大量的类特性来编辑Android清单。

通过使用这些特性，可以在代码中定义配置选项。

当编译应用程序时，运行时将会读取这些特性，并向所生成的清单文件中添加对应的信息。

这种方法的一个运用示例就是本章前面讨论的“活动”。

当使用Activity特性来修饰类时，框架会自动向Android清单添加适当的活动节点。

此外，通过设置相关的属性值，还可以为所生成的活动创建合适的子节点。

请参考下面所示的代码片段：如你所见，最终的XML符合前面讨论的Android清单的层次结构和规则。

第二种方法是在Visual Studio中编辑Android清单文件，其过程是在Visual Studio应用程序属性窗口中更改选择设置。

为了方便起见，Mono for Android在该窗口中添加了全局配置工具，从而可以快速地在Android清单中添加和编辑不同项。

图3—2显示在Visual Studio中用于调整全局应用程序权限的配置窗口。

最后一种方法是编辑Android清单，其过程是在Visual Studio中编辑清单XML。

虽然默认情况下并不生成AndroidManifest.xml文件，但如果生成了，那么该文件将位于应用程序的Properties文件夹中。

如果你在该文件夹没有看到该文件，可转到应用程序设置并选择Application选项卡下的链接No AndroidManifest.xml found. Click to add one，这样将强制系统自动生成清单，如图3—3所示。

<<C#开发Android应用实战>>

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>