

## <<Android程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Android程序设计>>

13位ISBN编号：9787512401136

10位ISBN编号：7512401132

出版时间：2010-7

出版时间：北京航空航天大学

作者：柯元旦//宋锐

页数：335

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>

## &lt;&lt;Android程序设计&gt;&gt;

## 前言

当说到Android，很多人的概念是——Google推出的一套开源操作系统，也有人会想到Google手机，也有人说是一个开源联盟。

这些都没有错，Android本是一家小公司的名字，由这家公司的几位创办人的名字组合而成的。

该公司主要做基于移动类电子设备的操作系统，与其他嵌入式操作系统不同，该操作系统是基于Java虚拟机的，后来Google收购了Android，Android的核心开发人员也就加入了Google，直到现在。

接着，Google发起了一个Open Handset Alliance，成员包括芯片制造商、设备生产商、网络运营商以及应用开发商，旨在让人们更廉价、更方便、更有趣地进行信息沟通。

所有这些会员开发的产品都会遵循约定的技术标准，主要是以Android操作系统为实现载体。

芯片制造商需要更好地兼容Android操作系统，网络运营商可以在Android的基础上定义自己所需要的服务，应用开发商也基于Android开发程序。

操作系统并不算是个新的概念，Android尽管有独特的概念或者定义，但所实现的功能（或者目标）与大多数操作系统相同。

因此，本书在每章开始时，会提出一些和应用目标相关的问题；然后再具体介绍所涉及的操作系统的技术细节，当读者理解了技术细节后，基本上就可以回答这些问题了；最后，本书会对所提出的问题做一个简要的回答，帮助读者形成一个更清晰的概念。

本书第1、2章介绍了Android操作系统的整体框架组成。

Android操作系统是使用Java语言编写的，因此第3章介绍了一些Android中常用的Java语法。

对于任何一个具有图形接口的操作系统来讲，GUI操作原理、存储系统、多线程设计都是重点，这些分别在本书的第4、11、12章进行讲解。

除此之外，Android应用程序可以分片段运行，这与其他系统不一样，本书第5~9章介绍了这些程序片段的原理与使用。

Android主要用于消费类电子产品，因此，多媒体处理和游戏中应用很普遍，第15章介绍了多媒体处理、网络通信、游戏开发等基本原理与使用。

## <<Android程序设计>>

### 内容概要

本书介绍基于Android操作系统的应用程序开发，作者力求从一般程序概念的角度去解析Android中的一些新概念，从而让程序员能够快速将已有的程序经验转移到Android平台上来。

本书内容可分为3部分，分别为Java基础、Android系统组件介绍以及开发工具的使用。

书中包含了大量的基础性实例，用于阐述一些基础组件的使用方法，这些实例大部分基于Android 1.5r2版本，并根据Android 1.6版本的更新做了一定的调整和说明。

本书除了作为Android应用程序开发者的入门读物外，也可以作为Android工程人员的基础设计参考书。

同时，本书中的游戏开发章节包含了一般的多线程、多角色游戏架构设计，也适合有意愿开发基于Android游戏类应用的爱好者。

## <<Android程序设计>>

### 作者简介

柯元旦，1981年生于陕西咸阳，2003年毕业于西安电子科技大学通信工程学院；2003～2006年，创立了一家设计公司，提供便携式媒体播放器解决方案，基于TI DSP芯片自主开发了一套操作系统，包括任务管理与调度、文件系统及GUI(图形用户接口)等；2006～2009年，就职于联想研究院，

## &lt;&lt;Android程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Android架构 本章问题 1.1 Android系统框架 1.2 Android开发的分类 1.3 Android应用程序开发环境的建立 本章问题答案第2章 Android应用程序的组成 本章问题 2.1 建立一个模拟器 2.2 Hello Android程序 2.3 Android程序基础 2.4 源文件 2.5 资源文件 2.6 自动生成的文件 2.7 AndroidManifest.xml文件 本章问题答案第3章 Java语法在Android中的使用 本章问题 3.1 interface的使用 3.2 abstract class的使用 3.3 interface与abstract class的区别 3.4 for循环的使用 3.5 Map类的使用 3.6 int与String之间的转换 3.7 synchronized同步关键字 3.8 new的使用 3.9 字节流与字符串之间的编码转换 3.10 系统时间与设备时间 本章问题答案第4章 图形用户接口 本章问题 4.1 布局 4.1.1 使用xml创建一个布局 4.1.2 视图的大小与位置 4.1.3 动态创建View和ViewGroup 4.1.4 常用ViewGroup(layout) 4.1.5 网页视图 4.2 添加用户事件响应 4.2.1 用户消息派发流程 4.2.2 添加回调函数 4.3 菜单 4.3.1 菜单概况 4.3.2 创建Option Menu 4.3.3 创建Context Menu 4.3.4 子菜单 4.3.5 单选与复选菜单 4.3.6 在xml文件中描述菜单 4.4 对话框 ...第5章 Intent与Intent Filter第6章 使用Activity第7章 使用Service第8章 使用Broadcast Receiver第9章 使用Content Provider第10章 资源文件第11章 Android本地存储系统第12章 多线程设计第13章 系统安全第14章 AndroidManifest.xml第15章 多媒体与网络开发基础第16章 Android常用调试工具的使用附录参考文献

## <<Android程序设计>>

### 章节摘录

插图：

## <<Android程序设计>>

### 编辑推荐

《Android程序设计》是由北京航空航天大学出版社出版的。

## <<Android程序设计>>

### 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>