

<<Android开发完全实战宝典>>

图书基本信息

书名：<<Android开发完全实战宝典>>

13位ISBN编号：9787111396079

10位ISBN编号：7111396073

出版时间：2012-10

出版时间：机械工业出版社

作者：吴善财

页数：574

字数：916000

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开发完全实战宝典>>

内容概要

本书详细讲解了Android技术在各个领域的具体应用，介绍了各个实例的具体实现过程。全书分为10章，第1、2章是基础知识，讲解了Android前景和搭建开发环境的过程；第3章详细讲解了Android在人机交互界面领域典型实例的设计过程；第4章详细讲解了Android各个组件的使用方法；第5章讲解了Android在交互式应用领域的具体应用；第6章讲解了Android在手机自动服务领域中的应用；第7章讲解了Android在娱乐和多媒体领域的具体应用；第8章讲解了Android在互联网领域各个实例的实现过程；第9章讲解了Android在官方服务绑定领域各个实例的实现过程；第10章讲解了Android在绘图和游戏开发领域的具体应用。

本书适用于Android的初、中、高级用户，既可以作为初学者的自学手册，也可以作为有一定程序开发基础人员的参考书。

<<Android开发完全实战宝典>>

书籍目录

前言

第1章揭开Android的神秘面纱

1.1 了解智能手机

1.1.1 智能手机的定义

1.1.2 智能手机的特点

1.1.3 主流智能手机系统

1.2 初识Android

1.2.1 产生背景

1.2.2 Android手机介绍

1.3 Android特性

1.4 Android组件结构应用程序框架

1.4.1 Android组件结构

1.4.2 Android应用程序框架

1.5 Android模拟器

1.5.1 Android模拟器介绍

1.5.2 模拟器和真机的区别

1.6 Android的未来发展和市场前景

1.6.1 Android的未来发展

1.6.2 Android的市场前景

第2章开始搭建Android开发环境

2.1 开发Android应用前的准备

2.1.1 基本系统要求

2.1.2 Android软件开发包

2.2 Windows开发环境搭建

2.2.1 安装JDK、Eclipse、Android SDK

2.2.2 设置Android SDKHome

2.2.3 验证开发环境

2.2.4 创建AndroidAVD虚拟设备

2.3 其他平台下的搭建

2.3.1 Linux平台下的搭建过程

2.3.2 苹果平台下的搭建过程

2.4 安装过程中的常见问题

第3章用户人机界面设置

3.1 更改、显示文字标签

3.1.1 设计理念

3.1.2 具体实现

3.2 更改屏幕背景颜色

3.2.1 设计理念

3.2.2 具体实现

3.3 更改文字颜色

3.3.1 设计理念

3.3.2 具体实现

3.4 替换TextView文字

3.4.1 设计理念

3.4.2 具体实现

<<Android开发完全实战宝典>>

- 3.5 获取手机分辨率的大小
 - 3.5.1 设计理念
 - 3.5.2 具体实现
- 3.6 样式化处理对象
 - 3.6.1 设计理念
 - 3.6.2 具体实现
- 3.7 响应按钮事件
 - 3.7.1 设计理念
 - 3.7.2 具体实现
- 3.8 页面的转换处理
 - 3.8.1 设计理念
 - 3.8.2 具体实现
- 3.9 调用另一个Activity
 - 3.9.1 设计理念
 - 3.9.2 具体实现
- 3.10 不同Activity之间的数据传递
 - 3.10.1 设计理念
 - 3.10.2 具体实现
- 3.11 返回数据到前一个Activity
 - 3.11.1 设计理念
 - 3.11.2 具体实现
- 3.12 实现交互对话框
 - 3.12.1 设计理念
 - 3.12.2 具体实现
- 3.13 置换文字颜色
 - 3.13.1 设计理念
 - 3.13.2 具体实现
- 3.14 设置文字字体
 - 3.14.1 设计理念
 - 3.14.2 具体实现
- 3.15 拖动相片特效
 - 3.15.1 设计理念
 - 3.15.2 具体实现
- 3.16 制作一个计算器
 - 3.16.1 设计理念
 - 3.16.2 具体实现
- 3.17 设置About(关于)信息
 - 3.17.1 设计理念
 - 3.17.2 具体实现
- 3.18 程序加载中
 - 3.18.1 设计理念
 - 3.18.2 具体实现
- 3.19 可选择的对话框
 - 3.19.1 设计理念
 - 3.19.2 具体实现
- 3.20 主题变换
 - 3.20.1 设计理念

<<Android开发完全实战宝典>>

3.20.2 具体实现

第4章玩转Android组件

4.1 EditText和setOnKeyListener事件实现文本处理

4.2 实现背景图片按钮

4.3 Toast实现温馨提示

4.4 CheckBox实现一个简单物品清单

4.5 单选按钮组实现选择处理

4.6 ImageView实现相框效果

4.7 Spinner实现选择处理

4.8 Gallery实现相簿功能

4.9 java.io.File实现文件搜索

4.10 ImageButton实现按钮置换

4.11 AutoCompleteTextView实现输入提示

4.12 AnalogClock实现时钟效果

4.13 DatePicker和TimePicker实现时间选择

4.14 ProgressBar和Handler实现进度条提示

4.15 网格视图控件和ArrayAdapter实现动态排版

4.16 使用ListActivity

4.16.1 ListActivity介绍

4.16.2 Listactivity应用方法

4.17 Matrix实现图片缩放

4.18 Bitmap和Matrix实现图片旋转

4.19 decodeFile加载手机磁盘文件

第5章手机交互应用服务

5.1 TextView小试牛刀

5.1.1 功能介绍

5.1.2 具体实现

5.2 拨打电话

5.2.1 功能介绍

5.2.2 具体实现

5.3 发送短信

5.3.1 功能介绍

5.3.2 具体实现

5.4 自制发送Email程序

5.4.1 功能介绍

5.4.2 具体实现

5.5 手机震动效果

5.5.1 实现原理

5.5.2 具体实现

5.6 图文提醒

5.6.1 实现原理

5.6.2 具体实现

5.7 状态栏提醒

5.7.1 实现原理

5.7.2 具体实现

5.8 ContentResolver检索手机通讯录

5.8.1 实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 5.8.2 ContentResolver介绍
- 5.8.3 具体实现
- 5.9 手机文件管理器
 - 5.9.1 实现原理
 - 5.9.2 具体实现
- 5.10 清除、还原手机桌面
 - 5.10.1 实现原理
 - 5.10.2 具体实现
- 5.11 手机背景图变换处理
 - 5.11.1 实现原理
 - 5.11.2 具体实现
- 5.12 对文件的一些操作——修改和删除
 - 5.12.1 实现原理
 - 5.12.2 Java I/O基本类库介绍
 - 5.12.3 具体实现
- 5.13 获取File和Cache的路径
 - 5.13.1 实现原理
 - 5.13.2 具体实现
- 5.14 控制Wi-Fi服务
 - 5.14.1 Wi-Fi简介
 - 5.14.2 实现原理
 - 5.14.3 具体实现
- 5.15 获取SIM卡内信息
 - 5.15.1 SIM卡简介
 - 5.15.2 实现原理
 - 5.15.3 具体实现
- 5.16 实现触摸拨号按钮
 - 5.16.1 实现原理
 - 5.16.2 具体实现
- 5.17 查看正在运行的程序
 - 5.17.1 实现原理
 - 5.17.2 具体实现
- 5.18 更改屏幕方向
 - 5.18.1 实现原理
 - 5.18.2 具体实现
- 5.19 获取网络 and 手机相关信息
 - 5.19.1 实现原理
 - 5.19.2 具体实现
- 第6章 手机自动服务
 - 6.1 短信提醒
 - 6.1.1 实现原理
 - 6.1.2 具体实现
 - 6.2 电池容量提醒
 - 6.2.1 实现原理
 - 6.2.2 具体实现
 - 6.3 短信群发
 - 6.3.1 实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 6.3.2具体实现
- 6.4发送短信实现Email通知
 - 6.4.1实现原理
 - 6.4.2具体实现
- 6.5来电的信息提醒
 - 6.5.1实现原理
 - 6.5.2 TelephonyManager和PhoneStateListener
 - 6.5.3具体实现
- 6.6获取存储卡容量
 - 6.6.1实现原理
 - 6.6.2具体实现
- 6.7来电邮件通知你
 - 6.7.1实现原理
 - 6.7.2具体实现
- 6.8内存和存储卡控制
 - 6.8.1实现原理
 - 6.8.2具体实现
- 6.9实现定时闹钟
 - 6.9.1实现原理
 - 6.9.2具体实现
- 6.10黑名单来电自动静音
 - 6.10.1实现原理
 - 6.10.2具体实现
- 6.11指定时间置换桌面背景
 - 6.11.1实现原理
 - 6.11.2具体实现
- 6.12监听短信状态
 - 6.12.1实现原理
 - 6.12.2具体实现
- 6.13设计开机显示程序
 - 6.13.1实现原理
 - 6.13.2具体实现
- 第7章娱乐和多媒体编程
 - 7.1获取图片的宽高
 - 7.1.1实现原理
 - 7.1.2具体实现
 - 7.2几何图形绘制
 - 7.2.1实现原理
 - 7.2.2具体实现
 - 7.3手机屏幕保护程序
 - 7.3.1实现原理
 - 7.3.2具体实现
 - 7.4点击移动照片
 - 7.4.1实现原理
 - 7.4.2具体实现
 - 7.5显示存储卡中的照片
 - 7.5.1实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 7.5.2具体实现
- 7.6获取内置媒体中的图片文件
 - 7.6.1实现原理
 - 7.6.2具体实现
- 7.7调节音量大小
 - 7.7.1实现原理
 - 7.7.2具体实现
- 7.8播放MP3文件
 - 7.8.1实现原理
 - 7.8.2具体实现
- 7.9录音处理
 - 7.9.1实现原理
 - 7.9.2具体实现
- 7.10相机预览及拍照
 - 7.10.1实现原理
 - 7.10.2编程思想
 - 7.10.3具体实现
- 7.113印影片播放器
 - 7.11.1实现原理
 - 7.11.2具体实现
- 7.12铃声设置
 - 7.12.1实现原理
 - 7.12.2具体实现
- 第8章网络应用
 - 8.1最常见的传递HTTP参数
 - 8.1.1实现原理
 - 8.1.2具体实现
 - 8.2实现网页浏览
 - 8.2.1实现原理
 - 8.2.2具体实现
 - 8.3手机使用HTML程序
 - 8.3.1实现原理
 - 8.3.2具体实现
 - 8.4用内置浏览器打开网页
 - 8.4.1实现原理
 - 8.4.2具体实现
 - 8.5 GaUery中显示网络照片
 - 8.5.1实现原理
 - 8.5.2具体实现
 - 8.6网络播放MP3
 - 8.6.1实现原理
 - 8.6.2具体实现
 - 8.7远程下载手机铃声
 - 8.7.1实现原理
 - 8.7.2具体实现
 - 8.8远程下载屏幕背景
 - 8.8.1实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 8.8.2具体实现
- 8.9文件上传至服务器
 - 8.9.1实现原理
 - 8.9.2具体实现
- 8.10实现一个简单的RSS阅读器
 - 8.10.1实现原理
 - 8.10.2具体实现
- 8.11远程下载安装Android程序
 - 8.11.1 APK简介
 - 8.11.2 下载APK应用程序
 - 8.11.3 安装APK应用程序
 - 8.11.4 移除APK应用程序
 - 8.11.5 实现原理
 - 8.11.6 具体实现
- 8.12 下载观看3gp视频
 - 8.12.1 实现原理
 - 8.12.2 具体实现
- 第9章绑定官方的服务
 - 9.1 模拟验证官方账号
 - 9.1.1 Google Account Authentication Service介绍
 - 9.1.2 具体实现
 - 9.2 模拟实现Google搜索
 - 9.2.1 Google SearchAPI的使用流程
 - 9.2.2 具体实现
 - 9.3 Google CllartAPI生成二维条码
 - 9.3.1 Google ChartAPI基础
 - 9.3.2 具体实现
 - 9.4 Google地图的典型运用
 - 9.4.1 Google MapView基础
 - 9.4.2 具体实现
 - 9.5 Geocoder实现地址查询
 - 9.5.1 Geocoder基础
 - 9.5.2 具体实现一
 - 9.6 Directions Route实现路径导航
 - 9.6.1 实现原理
 - 9.6.2 具体实现
 - 9.7 LocationListener和MapView实时更新
 - 9.7.1 实现原理
 - 9.7.2 具体实现
 - 9.8 Google TrailslateAPI翻译
 - 9.8.1 GoogleTranslateAPI介绍
 - 9.8.2 具体实现
 - 9.9 画图并计算距离
 - 9.9.1 实现原理
 - 9.9.2 具体实现
 - 9.10 生成二维条码
 - 9.10.1 实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 9 . 10 . 2具体实现
- 9 . 11动态二维条码扫描仪
- 9 . 11 . 1实现原理
- 9 . 11 . 2具体实现
- 9 . 12设置手机屏幕颜色
- 9 . 12 . 1实现原理
- 9 . 12 . 2具体实现
- 第10章典型手机游戏应用
- 10 . 1 Graphics绘图处理
- 10 . 1 . 1 Color类
- 10 . 1 . 2 Paint类
- 10 . 1 . 3 Canvas
- 10 . 1 . 4 Rcct类
- 10 . 1 . 5 NinePatch类
- 10 . 1 . 6 Matrix类
- 10 . 1 . 7 Bitmap类
- 10 . 1 . 8 BitmapFactory类
- 10 . 1 . 9 Region类
- 10 . 1 . 10 Typeface类
- 10 . 1 . 11 Shader类
- 10 . 2游戏框架
- 10 . 2 . 1 View类
- 10 . 2 . 2 SurfaceView类
- 10 . 3动画处理
- 10 . 3 . 1 Tween动画
- 10 . 3 . 2 Frame动画
- 10 . 4手机游戏——魔塔游戏
- 10 . 4 . 1 Java游戏开发流程
- 10 . 4 . 2设计游戏框架
- 参考文献

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>