

图书基本信息

书名：<<Symbian OS C++手机应用开发（第3卷）>>

13位ISBN编号：9787115204417

10位ISBN编号：7115204411

出版时间：2009-5

出版时间：Richard Harrison、Mark Shackman、曾严 人民邮电出版社（2009-05出版）

作者：（美）哈里森，（美）肖克曼 著

页数：516

译者：曾严

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>

内容概要

《SymbianOSC++手机应用开发(第3卷)》深入介绍了Symbian操作系统C++手机开发的各方面知识，吸收了Symbian公司工程师的丰富经验，为使用Symbian操作系统v9.0及其以上版本的手机编写C++应用程序提供了完整的基础知识体系。

《SymbianOSC++手机应用开发(第3卷)》在前两卷的基础上，对Symbian操作系统v8.0以上版本的新特性进行了有效的补充，并全面介绍了平台安全和应用程序发布、插件和可扩展性以及Symbian操作系统上的数据库管理等方面的知识。

对于从事与Symbian操作系统相关工作的读者来说，《SymbianOSC++手机应用开发(第3卷)》将引导你成为一名高效的Symbian操作系统的开发者，并且让你对Symbian操作系统的基本原则有深刻的理解。

对于期待使用Symbian技术开发移动解决方案的程序员或者管理人员，以及考虑使用Symbian操作系统技术从事相关活动的咨询师和培训师，《SymbianOSC++手机应用开发(第3卷)》也是一本宝贵的参考书。

作者简介

作者：(美国)Richard Harrison (美国)Mark Shackman 译者：曾严

书籍目录

第1章 起步1.1 使用仿真器1.1.1 启动仿真器1.1.2 GUI样式1.2 HeUo World之文本版本1.2.1 程序heUotxt1.2.2 项目规范文件1.2.3 组件定义文件1.2.4 从命令行生成1.2.5 使用多个SDK1.2.6 在Carbide.C++ IDE中生成1.3 小结第2章 Symbian 操作系统概述2.1 Symbian操作系统基础2.1.1 关于内核2.1.2 线程和进程模型2.1.3 用户内存及内存管理2.1.4 Symbian操作系统服务器2.1.5 Symbian操作系统进程间通信2.1.6 电源管理2.1.7 定时器2.1.8 可拙行程序和共事库2.1.9 可写静态数据的优化2.1.10 文件和文件系统2.1.11 平台安全2.2 框架基础2.2.1 Symbian操作系统C++2.2.2 并发和活动对象2.2.3 Symbian操作系统C++异常处理2.2.4 Symbian操作系统C++命名规则2.3 本书覆盖的API2.4 小结第3章 Symbian操作系统C++3.1 基本数据类型3.2 命名约定3.2.1 类名3.2.2 数据名3.2.3 函数名3.2.4 宏名3.2.5 间隔 (Indentation)、分杆 (LineBreaks) 和括号 (Bracketing) 3.3 函数3.4 API3.4.1 函数类型3.4.2 DLL和其他API元素3.4.3 导出函数3.4.4 虚函数和APH3.5 模板3.5.1 瘦模板模式3.5.2 模板中的数字3.6 类型转换3.7 类3.7.1 接口3.7.2 不良做法3.8 设计模式3.9 小结第4章 对象——内存管理、清理和错误处理4.1 对象的创建与销毁4.1.1 堆 (动态对象) 4.1.2 程序栈 (自动对象) 4.2 Symbian操作系统中的类的分类4.2.1 T类和C类4.2.2 R类4.2.3 M类4.3 错误处理4.3.1 框架能处理的错误类型4.3.2 严重错误4.3.3 异常退出与捕获初制4.4 清理栈4.4.1 使用清理栈4.4.2 不必要时不要饮用清理栈4.4.3 如果CleanupStack : : PushLO失败怎么办4.4.4 CBase和清理栈4.4.5 清理栈上的R类4.5 两阶段构造4.5.1 分离安全构造和不安全构造4.5.2 在NewLO和NewLCO中封装ConstructLO4.6 小结第5章 描述符5.1 概述5.2 描述符内部结构5.3 文字5.4 栈描述符5.5 指针描述符5.5.1 TFtC描述符5.5.2 类型2 TPtr描述符5.5.3 类型4 TPtr描述符5.5.4 使用TPtr : : SdtO5.6 堆描述符5.6.1 HBuf描述符5.6.2 RBuf描述符5.7 窄、宽、中性的描述符5.8 描述符和二进制数据5.9 描述符函数5.9.1 描述符作为参数5.9.2 从函数中返回描述符5.10 描述符的一些操作5.10.1 描述符和文本控制台5.10.2 转换描述符到数字。5.10.3 转换数字到描述符5.10.4 外部化和内部化描述符5.10.5 把二进制数据放到LIT5.10.6 描述符和字符串的转换5.11 描述符的正确使用5.11.1 不要声明TDesC或者了des变量5.11.2 以引用传递TDesC和TDes5.11.3 声明TDesC时不要忽略了const5.11.4 运行时不要设置缓冲描述符的大小5.11.5 不要将大的栈描述符放置在栈上5.11.6 不要在堆上分配大的栈描述符5.11.7 警惕TPtr : : =0 (操作符) 5.11.8 警惕TPtr和C++传统不一致处5.11.9 正确使用HBufC : : DesO5.11.10 从描述符创建HBufC时使用AllocO5.11.11 警惕HBufC : : ReAllocLO和HBufC : : ReAllocO5.11.12 格式化时注意%s和%S的区别5.12 操控描述符5.12.1 折叠比较5.12.2 校对比较5.12.3 基本函数5.12.4 操作数据5.12.5 子字符串函数5.12.6 格式化5.12.7 ITDcxS函数5.12.8 TDcs函数5.12.9 HBufC函数5.12.10 RBuf函数5.12.11 TDuf函数5.12.12 TBufC函数5.12.13 TPtr函数5.12.14 TPtrC函数5.13 小结第6章 活动对象6.1 异步服务6.1.1 初始化阶段6.1.2 等待阶段6.1.3 键盘事件调度阶段6.1.4 等待阶段26.1.5 定时器事件调度阶段6.1.6 等待阶段36.2 多任务处理和抢占6.3 更深入地研究活动对象6.3.1 “ Set hello ” 菜单项6.3.2 “ Start flashing ” 菜单项6.4 工作方式6.5 活动对象优先级6.6 取消活动对象6.6.1 处理一个不能运行的请求6.6.2 正常处理后完成请求6.6.3 取消请求发生较早6.6.4 取消请求发生较晚6.6.5 服务提供者异常终止时取消请求6.6.6 异步服务器资源耗尽时取消请求6.7 启动和终止调度器6.8 理解游离信号6.8.1 忘记设置对象为激活的6.8.2 忘记放置请求为挂起6.8.3 第二个请求6.8.4 完成请求两次6.8.5 以KRequest Pending完成请求6.8.6 设置已完成的请求的状态为KRequestPending6.8.7 使用RThrea : : RequestSignalO和活动对象框架6.8.8 使用活动对象并调用User : : WaitForRcqcstO6.8.9 将来完成活动对象从队列中移出6.8.10 做出异步请求后调用异常退出函数6.9 其他常见活动对象错误6.9.1 直接调用DoCancelO6.9.2 从析构函数调用CancelO失败6.9.3 调用CancelO前检查IsActiveO6.9.4 没有正确实现DoCancelO6.9.5 忽略错误处理6.9.6 在RunELO使用宏TRAP6.9.7 在自我析构的RunLO中调用异常退出代码6.9.8 用operator=O赋值TRequestStatus6.9.9 异常退出异步函数6.9.10 从异步函数返回错误值6.10 状态机6.11 长时间运行任务和活动对象6.12 小结第7章 文件和文件系统7.1 基于文件的应用程序7.2 驱动盘和文件类型7.3 文件系统服务7.3.1 文件规范7.3.2 操作文件名7.3.3 文件服务器会话7.3.4 目录7.3.5 文件7.3.6 共享文件句柄7.3.7 RFileBuf7.3.8 结论7.4 流7.4.1 基类7.4.2 使用操作符《和》7.4.3 内部化和外部化7.4.4 写入和读取流函数7.5 存储7.5.1 创建持久性存储7.5.2 读取持久性存储7.5.3 永久性存储7.5.4 嵌套存储7.5.5 存储和应用程序架

构7.6 词典存储和INI文件7.7 小结m第8章 进程间通信机制8.1 概述巾8.1.1 客户端 - 服务器会话IPC8.1.2 发布和订阅IPC8.1.3 消息队列IPC8.2 客户端 - 服务器IPC8.2.1 建立会话8.2.2 启动服务器8.2.3 使用会话8.2.4 清理8.2.5 会话和子会话8.3 发布和订阅IPC8.3.1 拥有属性8.3.2 使用属性8.3.3 决定性8.4 消息队列IPC8.4.1 创建消息队列8.4.2 使用消息队列8.5 应该使用哪种IPC机制8.5.1 客户端-服务器8.5.2 发布和订阅8.5.3 消息队列8.6 小结第9章 平台安全和应用程序发布9.1 释放应用程序9.2 平台安全的工作方式9.2.1 能力9.2.2 通过Symbian签名授权9.2.3 不带Symbian签名授权9.2.4 一次性授予9.3 如何支持平台安全9.3.1 项目定义文件9.3.2 安全标识9.3.3 数据锁定9.4 准备发布应用程序9.4.1 生成应用程序9.4.2 产生打包文件9.4.3 生成最终的SIS文件9.5 Symbian签名概述9.5.1 测试标准9.5.2 签名或者不签名9.5.3 开发者证书9.5.4 签名流程9.6 安装SIS文件9.7 能力列表9.8 小结第10章 调试和仿真器10.1 使用仿真器10.1.1 磁盘映射10.1.2 仿真器按键10.1.3 通信10.2 仿真器调试10.2.1 Carbide.C++IDE10.2.2 Code Warrior IDE10.2.3 仿真器调试健10.2.4 仿真器设置10.2.5 仿真器测试证书10.2.6 尽可能发挥仿真器日志文件的作用10.2.7 日志10.2.8 使用eshell10.2.9 使用D_EXC工具10.2.10 内存测试10.3 联机调试10.3.1 联机调试代理10.3.2 仿真器调试与联机调试10.4 其他工具10.5 小结第11章 应用程序框架11.1 Symbian操作系统应用程序框架11.2 S60和UIQ平台应用程序框架11.3 图形化的“Hello World!”程序11.3.1 类结构11.3.2 产生示例代码11.3.3 项目描述文件11.3.4 应用程序入口11.3.5 Application真类11.3.6 Document类11.3.7 应用程序UI11.3.8 应用程序视图11.3.9 资源文件11.3.10 注册文件11.4 小结第12章 简单图形应用程序12.1 在S60上实现游戏12.1.1 应用程序类12.1.2 文档类12.1.3 应用程序UI类12.1.4 控制器类12.1.5 引擎类12.1.6 视图类.....第13章 资源文件第14章 视图和视图架构第15章 控件第16章 对话框第17章 图形显示第18章 图形交互第19章 插件和扩展性第20章 通信和消息发送服务第21章 多媒体服务第22章 SQL RDBMS介绍附录A 开发人员资源术语表参考文献

章节摘录

插图：第1章 起步对于计算机编程书籍来说，似乎从例程“Hello world”起步已经成为传统。尽管本书更多的是讲解操作系统（operating system, OS）而不是介绍编程语言，但我们仍将遵循这一传统。

在这一过程中，我们将介绍仿真器（emulator）和生成c++程序的工具。

读者在本章结束之时将会掌握如何生成和运行Symbian操作系统应用程序的基本知识。

本章不会用太多篇幅来描述Symbian操作系统编程的约定、应用程序编程接口（application programming interface, API）函数等内容，而是重点介绍所需要的工具以及如何使用它们，更具体的细节将在后面章节中进行讲解。

首先简短描述仿真器。

大部分Symbian操作系统软件都是首先在仿真器上开发，然后才能移植到真实的目标硬件上。

仿真器包含大量Symbian操作系统应用程序，因此能非常接近地模拟真实的Symbian操作系统手机。

读者需要熟悉仿真器，而在熟悉仿真器期间，可以利用该机会探讨应用程序和UIQ的一些与众不同的特征。

UIQ是Symbian操作系统使用的各种图形用户界面（graphical user interface, GUI）之一。

接下来我们创建一个程序。

最容易生成的程序是文本模式的控制台程序，因此，这里使用了这种形式的经典“Hello world”应用程序。

这一章将演示如何在仿真器或目标Symbian操作系统手机上编译该程序，还将演示如何使用Carbide.c++IDE来启动和调试它。

编辑推荐

《SymbianOSC++手机应用开发(第3卷)》是移动开发系列丛书之一，由人民邮电出版社出版发行的。

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>