

### 图书基本信息

书名：<<Android移动应用开发从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787115230195

10位ISBN编号：7115230196

出版时间：2010-7

出版时间：人民邮电

作者：(美)康德尔//达西|译者:张魏//李卉

页数：470

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>

## 前言

在以开放手机联盟(Open Handset Alliance, OHA)和Google公司为先驱的开拓下, Android作为一个热门、新潮、免费、开源的移动平台在无线通信领域引起了不小的波澜。

而你手中的这本书恰恰能够为软件开发团队提供设计、开发、测试、调试和发布Android应用程序的一系列指导。

如果你是一位资深的移动开发人员, 那么书中一些小提示和小技巧可以帮助你更好地利用Android的某些独特功能, 从而更加顺利地完成整个开发过程。

相反, 如果你刚刚踏入移动开发领域, 那么本书将为你提供所有需要掌握的知识和技能, 从而帮助你平稳而顺利地从传统软件开发过渡到移动开发——尤其是, 过渡到其中最富有前景的新平台: Android

。此书为谁而写 本书涵盖了作者数年来在移动开发领域所积累的经验, 以及成功进行移动项目开发所需的全部概念和实用技术, 包括移动开发过程与传统软件开发的区别, 还包括帮助你节约宝贵时间和规避隐患的技巧。

不管你的项目有多大规模, 本书都能为你提供帮助。

本书主要针对以下3类人群。

(1)想要学习编写专业Android应用程序的软件开发人员 本书主体部分主要针对有Java程序开发经验而无需具有移动开发经验的程序员。

但是, 具有丰富移动开发经验的开发人员更能够从本书中学习到如何充分运用和发挥Android的优势, 同时了解它与市面上其他移动开发技术的区别。

(2)担负Android程序测试任务的QA人员 无论QA工程师采用的是“黑盒”还是“白盒”的测试方法, 这本书对于他们而言都具有非凡的价值。

我们花了几章的篇幅来讲解有关QA的问题, 例如: 制订稳健的测试计划, 为应用程序开发漏洞跟踪系统, 管理手机设备以及利用Android工具进行完整测试的方法。

(3)筹建和管理Android开发团队的项目经理 本书可以帮助项目经理完成从筹建开发团队、聘用开发人员到执行Android项目的整个过程。

我们探讨了有关项目风险管理和顺利进行项目开发的有关话题。

这本书不仅适用于软件开发人员, 而且适用于一个正在寻找潜在的垂直市场应用软件(Vertical Market Application)的公司, 一个正在构思某个“新奇酷”手机软件的企业家, 抑或一个正在探寻新手机乐趣的发烧友。

同时, 这本书也可以帮助某些正在为某个特定目的(例如可行性分析)而对Android进行评估的企业, 或者任何拥有Android手机并且乐于创造新的移动应用软件的人。

## 内容概要

本书涵盖了Android开发从概念、技术到市场推广应用的全部话题，内容包括：Android概览、Android应用程序设计精髓、Android用户界面设计精髓、常用Android API、更多Android应用程序设计原则、对外发布你的Android应用程序和附录等7个部分。

附录还包含了Android开发常用工具(如模拟器、DDMS、调试桥和SQLite等)的使用指南。

本书不仅适合Android应用程序开发人员阅读，还能为QA测试人员提供指导。

另外本书还可以帮助项目经理更好地管理项目进程和项目团队，帮助市场推广人员更好地把握市场、创造令人瞩目的销售业绩。

## 作者简介

作者：（美国）康德尔（Shane Conder）（美国）达西（Lauren Darcey）译者：张魏 李卉Shane Conder拥有丰富的开发经验，在过去的10年中，他把主要精力集中在移动和嵌入式开发领域，迄今已设计并开发了基于BREW、J2ME、Windows Mobile和Android的诸多商业软件。Shane撰写了大量关于移动通信行业和评估移动开发平台的文章，这些文章发表在他的个人技术博客上，在领域内受到了广泛的关注。Shane获得了加州大学授予的计算机科学学士学位。Lauren Darcey是一家专注于移动开发的小软件公司的技术主管。

## 书籍目录

第一部分 Android概览第1章 Android简介 . 移动软件开发简史 .. 遥想当年 .. “砖头” .. 无线应用协议(WAP) .. 商用移动平台 . 开放手机联盟(OHA) .. 无线Google .. 开放手机联盟成立 .. 制造商：设计Android手机 .. 内容提供商：开发Android应用程序 .. 移动操作系统：传播Android体验 .. 充分发挥Android的优势 . Android平台的不同之处 .. Android：下一代平台 .. 免费开放源代码 .. 熟悉和廉价的开发工具 .. 合理的开发人员学习曲线 .. 强大的应用程序开发支持 .. 丰富、安全的应用集成 .. 无障碍发布 .. 为应用程序提供的“自由市场” .. 新生并逐渐成长的平台 . Android平台 .. Android的基本体系结构 .. 安全与许可权限 .. 开发Android应用程序 小结 参考资料和更多信息 第2章 你的Android开发环境 . 配置你的开发环境 .. 支持的操作系统 .. 安装Java开发包(JDK) .. 安装Eclipse开发环境 .. 其他开发环境 .. 安装Android软件开发包(SDK) .. 安装与配置Android Eclipse插件(ADT) .. ADT安装释疑 .. 升级Android SDK .. Android SDK的问题 .. 配置Android编译硬件 .. 配置操作系统以适应设备编译 .. 本书使用的开发环境 . 探索Android SDK .. Android SDK许可协议 .. Android SDK文档 .. Android应用程序框架 .. Android工具 .. Android示例应用程序 小结 参考资料和更多信息 第3章 编写第一个Android应用程序 . 测试你的开发环境 .. 在Eclipse工程中导入Snake应用程序 .. 为Snake工程创建Android虚拟设备(AVD) .. 为Snake工程创建运行配置参数 .. 在Android模拟器中运行Snake应用程序 . 构建你的第一个Android应用程序 .. 创建和配置新的Android工程 .. Android应用程序的核心文件和目录 .. 为新工程创建Android虚拟设备 .. 为工程配置运行参数 .. 在模拟器中运行Android应用程序 .. 在模拟器中调试Android应用程序 .. 为Android应用程序添加日志记录 .. 为应用程序添加媒体支持 .. 为应用程序添加基于位置的服务(LBS) .. 在硬件上调试应用程序 小结 参考资料和更多信息 第二部分 Android应用程序设计精髓第4章 剖析Android应用程序 . Android应用程序的生存周期 .. 使用Activity执行应用程序任务 .. 使用Intent在不同Activity之间实现跳转 .. Android Activity的生存周期 . 使用Android Manifest文件定义应用程序 .. 管理你的应用程序身份 .. 注册Activity和其他应用程序组件 .. 使用许可权限 .. 指定应用程序所需输入设备和软件 .. 使用库和Android SDK版本 .. 在Manifest文件中定义应用程序的其他配置参数 小结 第5章 管理应用程序资源 . 什么是资源 .. 应用程序资源的存储方式和位置 .. 资源目录的层级结构 .. 资源的类型 .. 存储不同的资源类型 .. 使用程序访问资源 . 实例：使用Eclipse设置简单资源 . 使用资源 .. 使用String(字符串)资源 .. 使用格式化的String资源 .. 使用String数组 .. 使用颜色 .. 使用尺寸 .. 使用简单Drawable资源 .. 使用图像 .. 使用动画 .. 使用菜单 .. 使用XML文件 .. 使用原始文件 .. 资源引用 .. 使用布局(layout) .. 使用样式(style) .. 使用主题(theme) . 引用系统资源 . 管理各种应用程序配置 .. 为本地化和设备配置指定资源 .. 在程序中使用适当的配置资源 .. 高效地组织应用程序资源 小结 参考资料和更多信息 第三部分 Android用户界面设计精髓第6章 探索用户界面屏幕元素 . Android视图、Widget和布局简介 .. Android视图简介 .. Android Widget简介 .. Android布局简介 . 使用TextView显示文本 .. 配置布局和尺寸 .. 在文本中创建上下文链接 . 使用EditText和Spinner获取用户文本 .. 使用自动补全辅助用户 .. 使用输入过滤器约束用户输入 .. 使用Spinner Widget的下拉列表约束用户输入 . 使用按钮、多选框和单选组 .. 使用基本按钮 .. 使用多选框和Toggle按钮 .. 使用RadioGroup和RadioButton . 获取用户输入的日期和时间 . 向用户显示信息 .. 使用ProgressBar指示进度 .. 使用SeekBar指示和调整进度 .. 使用RatingBar指示和调整评分 .. 使用Chronometer指示时间推移 .. 使用AnalogClock和DigitalClock指示当前时间 . 为用户提供选项和上下文菜单 .. 使用选项菜单 .. 使用ContextMenu(上下文菜单) . 掌控用户事件 .. 监听触摸模式状态改变 .. 监听全屏幕上的事件 .. 监听长时单击 .. 监听手势 .. 监听焦点改变 .. 监听屏幕旋转 . 使用样式 . 使用主题 小结 第7章 使用布局设计Android用户界面 . 创建Android用户界面 .. 使用XML资源创建布局 .. 使用代码创建布局 . 使用ViewGroup组织用户界面 . 使用内建的布局类 .. 使用AbsoluteLayout .. 使用FrameLayout .. 使用LinearLayout .. 使用RelativeLayout .. 使用TableLayout .. 在屏幕上使用

多布局 . 使用内建的View容器类 .. 结合AdapterView使用数据驱动View容器 .. 使用TabActivity和TabHost组织视图 .. 探索其他视图容器 . 使用AppWidget显示应用程序视图 . 成为AppWidget提供者 小结 第章 Android绘图与动画 . 屏幕绘图 . 使用文字 .. 使用默认字体 .. 使用自定义字体 .. 测量文字所需的屏幕尺寸 . 使用位图 .. 在画布上绘制位图 .. 缩放位图 .. 使用Matrix变换位图 . 使用图形 .. 用XML资源定义图形 .. 使用程序定义图形 .. 绘制各种图形 . 使用动画 .. 使用逐帧动画 .. 使用补间动画 小结 第四部分 常用Android API第章 使用Android数据和存储API . 使用应用程序首选项 .. 创建私有和共享首选项 .. 搜索和读取首选项 .. 新增、修改和删除首选项 .. 使用Android文件系统查找首选项数据 . 使用文件和目录 .. 探索Android应用程序目录 .. 在默认应用程序目录中创建和写入文件 .. 在默认应用程序目录中读取文件内容 .. 使用Android文件系统操作其他目录和文件 . 使用SQLite数据库存储结构化数据 .. 创建SQLite数据库 .. 创建、修改和删除数据库记录 .. 在SQLite数据库中执行查询 .. 关闭和删除SQLite数据库 .. 设计持久数据库 .. 向应用程序界面绑定数据 . 使用Content Provider在应用程序间共享数据 .. 为访问图像调整Content Provider .. 探索Android的部分内建Content Provider .. 在Content Provider中修改数据 . 使用自定义Content Provider扩展你的Android应用程序 .. 继承Content Provider .. 定义数据URI .. 定义数据列 .. 实现query()、insert()、update()、delete()和getType() .. 更新Manifest文件 . 使用Live Folder 小结 参考资料和更多信息 第章 使用Android网络API . 访问因特网(HTTP) .. 从Web读取数据 .. 使用URLConnection .. 解析从网络获取的XML .. 使用线程访问网络 .. 显示从网络资源获取的图像 .. 获取Android网络状态 . 使用WebView浏览Web 小结 参考资料和更多信息 第章 使用位置服务(LBS)API . 使用全球定位服务(GPS) .. 查找你的位置 .. 定位你的模拟器 . 位置地理编码 . 在地图上标注位置 .. 地图标注内容 .. 地图标注视图 .. 获得调试API Key .. 拖曳地图视图 .. 缩放地图视图 .. 标记点 . 位置服务扩展应用 小结 参考资料和更多信息 第章 使用Android多媒体API . 操作静态图像 .. 使用摄像头捕捉静态图像 .. 分享图像 .. 将图像指定为墙纸 . 使用视频 .. 录制视频 .. 播放视频 . 使用音频 .. 录制音频 .. 播放音频 .. 共享音频 .. 使用铃音 小结 第章 使用Android电话API . 使用电话功能包 .. 为获取手机状态信息取得许可权限 .. 请求获取通话状态 .. 请求获取服务信息 .. 使用电话号码 . 使用短消息 .. 获得发送和接收短消息的许可权限 .. 发送短消息 .. 接收短消息 . 拨打电话 小结 参考资料和更多信息 第章 通过OpenGL ES使用Android D图形 . 定义OpenGL ES . 使用基于OpenGL ES的Android D应用程序 .. 创建SurfaceView .. 启动OpenGL ES线程 .. 初始化EGL .. 初始化GL .. 绘制 . 绘制D物体 .. 绘制顶点(vertices) .. 为顶点着色 .. 绘制更多复杂物体 .. 照亮你的场景 .. 为对象赋予材质 . 同Android视图和事件进行交互 .. 允许OpenGL线程向应用程序线程发送信息 .. 允许应用程序线程向OpenGL线程发送信息 . 清理OpenGL ES . 使用GLSurfaceView类 小结 参考资料和更多信息 第章 使用Android可选硬件API . 使用设备传感器 . 使用Wi-Fi . 监视电池 小结 第五部分 更多Android应用程序设计原则第章 使用通知 . 使用状态栏发布通知 . 让手机震动 . 灯光闪烁 . 发出声响 . 自定义通知 小结 第章 使用服务 . 创建服务 . 控制服务 . 实现远程接口 . 实现可包装(parcelable)类 小结 第六部分 对外发布你的Android应用程序第章 移动软件开发过程 . 移动开发过程概览 . 选择一种软件开发方法 .. 理解“瀑布模型”的危险 .. 认识迭代式开发的价值 . 整合应用程序需求 .. 确定工程需求 .. 为移动应用程序开发用例 .. 吸纳第三方需求 .. 管理手机设备数据库 . 项目风险评估 .. 确定目标手机 .. 获取目标手机 .. 确定应用程序需求的可行性 .. 理解质量保障的风险 . 编写基本项目文档 .. 为质量保障制定测试计划 .. 提供第三方所需的文档 .. 提供维护和移植所需的文档 . 实现移动应用程序配置管理系统 .. 选择一个源代码控制系统 .. 实现一个可用的版本管理系统 . 设计移动应用程序 .. 认识移动设备的局限 .. 移动应用程序体系结构探索 .. 可扩展和维护设计 .. 应用程序交互设计 . 开发移动应用程序 . 测试移动应用程序 . 发布移动应用程序 .. 确定目标市场 .. 将市场需求引入应用程序需求 . 支持和维护移动应用程序 .. 维护适当的应用程序文档 .. 管理服务器的动态更改 .. 确定低风险移植机会 小结 参考资料和更多信息 第章 开发和测试“防弹”Android应用程

序 . “防弹”移动应用程序设计最佳实践 .. 满足移动用户的需求 .. 为移动设备设计用户界面 .. 设计稳定、灵敏的移动应用程序 .. 设计安全的移动应用程序 .. 在设计移动应用程序时考虑利益的最大化 .. 在Android应用程序设计时使用第三方标准 .. 设计便于维护和升级的移动应用程序 .. 在应用程序设计中使用Android工具 .. 避免设计时的愚蠢错误 .. “防弹”移动应用程序开发最佳实践 .. 设计有效的移动开发过程 .. 提早和经常地测试应用程序可行性 .. 使用代码标准、代码检查和单元测试以提高代码质量 .. 处理某单一手机的缺陷 .. 在应用程序开发中使用Android工具 .. 避免开发时的愚蠢错误 .. 移动应用程序测试最佳实践 .. 设计一个应用程序漏洞跟踪系统 .. 管理测试环境 .. 确定设备的“洁净”初始状态 .. 模仿现实世界的活动 .. 尽量全面地进行测试 .. 在应用程序测试中使用Android工具 .. 避免测试时的愚蠢错误 .. 外包测试的责任 小结 参考资料和更多信息 第4章 销售你的Android应用程序 . 为发布而打包你的应用程序 .. 准备封装你的代码 .. 准备你的软件包 .. 测试软件包的发布版本 .. 认证你的Android应用程序 . 赚钱 .. 在Android Market上销售你的应用程序 .. 在自己的服务器上销售你的应用程序 .. 销售应用程序的其他途径 .. 保护你的知识产权 .. 让用户付费 小结 参考资料和更多信息 第七部分 附录附录A Android模拟器快速入门 A. 玩转默认模拟器 A. 使用Android虚拟设备管理模拟器配置 A. 列表显示Android目标操作系统 A.. 创建AVD A.. 列表显示所有已知的AVD A.. 删除AVD A.. 使用其他的AVD命令 A. 使用启动选项控制模拟器行为 A.. 以命令行的方式配置模拟器启动选项 A.. 使用Eclipse配置模拟器启动选项 A. 配置模拟器的位置信息 A. 在两个模拟器实例之间拨打电话 A. 在两个模拟器实例之间发送消息 A. 通过控制台与模拟器交互 A.. 使用控制台模拟来电 A.. 使用控制台模拟短消息 A.. 使用控制台发送GPS坐标 A.. 使用控制台监视网络状态 A.. 使用控制台操作电源设置 A.. 使用其他控制台命令 A. 享受模拟器 A. 认识模拟器的局限 附录B Android DDMS快速入门 B. 独立或结合Eclipse使用DDMS B. 熟悉DDMS的关键特性 B. 使用进程 B.. 向Android应用程序关联调试器 B.. 监视Android应用程序的线程活动 B.. 在Android应用程序中触发垃圾回收(GC) B.. 监视Android应用程序的堆活动 B.. 终止Android进程 B. 使用文件浏览器 B.. 从模拟器或设备上拷贝文件 B.. 向模拟器或设备拷贝文件 B.. 删除模拟器或设备上的文件 B. 使用模拟器控制 B.. 模拟语音来电 B.. 模拟短消息接收 B.. 发送位置坐标 B. 使用应用程序日志 B. 在模拟器或目标设备上截屏 附录C Android调试桥快速入门 C. 列表显示连接到计算机的设备和模拟器 C. 针对特定设备使用ADB命令 C. 启动和停止ADB服务进程 C.. 停止ADB服务进程 C.. 启动和检测ADB服务进程 C. 使用ADB从/向Android应用程序拷贝文件 C.. 向设备发送文件 C.. 从设备提取文件 C. 使用ADB安装和卸载Android应用程序 C.. 使用ADB安装应用程序 C.. 使用ADB重装应用程序 C.. 使用ADB卸载应用程序 C. 使用LogCat记录日志 C.. 显示所有的日志信息 C.. 更改日志记录模式以包含日期和时间信息 C.. 过滤日志信息 C.. 清除日志 C.. 将日志输出重定向至一个文件 C.. 访问次级日志 C. 生成Bug报告 C. 发布Shell命令 C.. 发布单条Shell命令 C.. 启动和使用一个Shell会话 C.. 使用ADB Shell启动和终止模拟器 C.. 使用ADB Shell查看SQLite数据库 C.. 在ADB Shell中使用Monkey进行应用程序压力测试 C.. 通过Shell安装和使用自定义二进制文件 C. 其他ADB命令探索 附录D SQLite快速入门 D. 探索SQLite的常见任务 D. 使用sqlite命令行接口 D.. 启动sqlite命令行接口并连接数据库 D.. 探索你的数据库 D.. 导入和导出数据库 D.. 在命令行中执行SQL命令 D.. 窥视SQLite内部 D.. 使用其他的sqlite命令 D.. 认识SQLite的局限 D. 通过实例理解SQLite：学生成绩数据库 D.. 设计学生成绩数据库的模式 D.. 结合AUTOINCREMENT创建简单表 D.. 向表中插入数据 D.. 使用SELECT查询表数据 D.. 创建具有外键和复合主键的表 D.. 修改和更新表数据 D.. 使用JOIN进行多表查询 D.. 使用计算列 D.. 对计算列使用子查询 D.. 删除表

## 章节摘录

插图：移动开发领域正处在一个转折点：移动用户的需求日益增长，他们需要具有更多功能、更为个性化的手机；移动运营商想为用户提供易于管理、获利更多的增值服务；开发人员需要获取更多自由，以开发出受用户欢迎的、功能强大的应用程序，同时避免在成功的道路上遭遇层层阻碍；而手机制造商则希望有一个稳定、安全和廉价的平台，以充分发挥硬件的性能。

到目前为止，仅有一个移动平台可以满足所有的需求——Android——在移动开发领域异军突起。具有划时代意义的开放移动平台Android横空出世，顺应潮流，定位准确而恰当，能够很好地满足市场的各方面需求。

本章将告诉读者Android是什么，为什么开发Android，它是如何成长起来的，以及它在移动领域市场中所处的位置。

1.1 移动软件开发简史要弄清楚为什么Android如此令人着迷，我们需要从移动通信的进化历程讲起，逐步了解Android同其他与其竞争的平台的不同之处。

1.1.1 遥想当年还记得电话仅仅是电话的年代么？

那时我们所能依赖的仅仅是一条固定的电话线。

当电话铃一响，我们就得匆匆奔去，而非简单地从口袋里掏出什么来；当我们在喧闹的人群中和同伴挤散时，只能踮起脚尖四处寻找，结果往往是苦苦等上好几个小时；当我们忘记了购物清单上的物品时，只能寻找公用电话或者无奈地开车回家。

这些日子早已一去不复返了。

现在（见图1.1），这种基本问题的解决方式已经变成“单键拨号”或是一条类似“哪？”

”、“20？”

”或“牛奶和？”

”的简单的短信。

手机在让我们感到安全的同时保持着与他人的联系。

当我们四处闲逛时，手机已不仅仅是用来联系朋友、家人和同事的工具，它还能够告诉我们到哪儿去、做什么以及怎么做。

如今，即使再家常的事情也可能需要手机来解决。



## 编辑推荐

《Android移动应用开发从入门到精通》提供Android开发从入门到进阶的全程指导，囊括详尽的开发实践技术和前瞻的市场应用技巧!《Android移动应用开发从入门到精通》涵盖了大量具有实践价值的信息、示例代码和最佳案例，它将成为你构造和发布Android移动应用程序，并将其推广到市场的良师益友。

凭借在移动和无线开发领域所积累的丰富经验，两位作者为你提供了打造成功的Android项目所需的全部知识和技术：从概念到设计，从代码编写、测试到应用程序打包、发布，一切囊括其中。

在书中，两位作者阐释了移动开发与传统开发的区别，Android同其他移动平台之间的差异，以及如何充分地发挥出Android平台所独有的能力与特性。

他们为Android大多数重要的API提供了详尽的代码，为系统地组织开发团队和高效地管理Android项目提供了专家级别的技术，为尽量地节省开发时间，同时避免落入开发“陷阱”提供了大量具有实践价值的技巧。

掌握最新的Android开发工具使用JavaEclipse开发环境开发和调试Android应用程序设计更加健壮、高效而易用的Android应用程序使用Android可选硬件API使用与数据存储、网络服务、通话、位置服务(LBS)、多媒体和3D图形相关的AndroidAPI使用高级Android特性，如通知、服务等通过完善的测试计划、高效的测试过程和综合的漏洞检测技术确保安全性让你的Android应用程序获取更高的回报《Android移动应用开发从入门到精通》是Android开发团队中每一位成员不可或缺的资源。

《Android移动应用开发从入门到精通》适合不同层次的软件开发人员、团队主管、项目经理、测试人员、QA专业人士、软件架构师甚至市场销售人员。

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>