

<<Android应用案例开发大全>>

图书基本信息

书名：<<Android应用案例开发大全>>

13位ISBN编号：9787115260123

10位ISBN编号：7115260125

出版时间：2011-9-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：吴亚峰

页数：652

译者：百纳科技 注解

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应用案例开发大全>>

内容概要

《Android应用案例开发大全》以Android手机综合应用程序开发为主题，通过11个典型范例全面且深度地讲解了单机应用、网络应用、商业案例、2D和3D游戏等多个开发领域。

全书共分12章，主要以范例集的方式来讲述Android的开发应用，详细介绍了Android的移动查询系统、数据库客户端、网络游戏开发、动态壁纸游戏、移动管理系统、导航与地图开发（LBS）、Web端和移动客户端开发、单机项目移动开发、传感器和3D游戏开发、电子阅读器等主流的应用。随书光盘中包括了所有范例的源程序，并对程序进行了详细的注释。

《Android应用案例开发大全》以真实的项目开发为写作背景，具有很强的实用性和实战性。讲解上深入浅出、通俗易懂，既有Android开发的实战技术和技巧，也包括真实项目的策划方案。

《Android应用案例开发大全》非常适合初学者或有一定Android基础希望学习Android高级开发技术的读者使用。

<<Android应用案例开发大全>>

作者简介

吴亚峰，毕业于北京邮电大学，后留学澳大利亚卧龙岗大学取得硕士学位，1998年开始从事Java的开发，有十多年的Java开发经验与培训经验，主要的研究方向是Java EE。

现在为Java

EE独立软件开发工程师，同时兼任Sun授权、Java培训中心认证教师，为数十家著名企业培训了上千名软件开发人员，曾编写过《精通NetBeans——Java桌面、Web与企业级程序开发详解》及《Java SE 6.0编程指南》等畅销技术书籍。

苏亚光：JavaEE独立软件工程师，有软件领域7年的从业经验，在软件开发和计算机教学方面有着丰富的经验。

早期主要从事底层软件的设计与开发工作，现主要从事JavaEE企业应用程序的开发、设计等方面的工作。

同时，在SOA领域也做了很多有益的工作。

<<Android应用案例开发大全>>

书籍目录

第1章 初识庐山真面目——Android简介

- 1.1 Android的诞生
- 1.2 Android的特点
- 1.3 Android开发环境的搭建
 - 1.3.1 Android SDK的安装及环境变量的配置
 - 1.3.2 Eclipse集成开发环境的搭建
 - 1.3.3 模拟器的创建和运行
- 1.4 DDMS的灵活应用
 - 1.4.1 初识DDMS
 - 1.4.2 强大的日志管理功能——LogCat的使用
 - 1.4.3 Devices的管理
 - 1.4.4 模拟器控制 (EmulatorControl) 详解
 - 1.4.5 File Explorer——SD Card文件管理器
- 1.5 第一个Android程序——Hello Android
- 1.6 Android应用程序的项目结构
- 1.7 本章小结

第2章 移动查询系统——百纳铁路小助手

- 2.1 系统背景及功能概述
 - 2.1.1 背景简介
 - 2.1.2 功能概述
 - 2.1.3 开发环境和目标平台
- 2.2 开发前的准备工作
 - 2.2.1 数据库设计
 - 2.2.2 图片资源的搜集和制作
- 2.3 系统功能预览
- 2.4 界面主类LCCXActivity
- 2.5 辅助界面相关类
 - 2.5.1 欢迎界面WelcomeView类
 - 2.5.2 自定义控件GGView类
 - 2.5.3 适配器CityAdapter类
- 2.6 数据库操作相关类
 - 2.6.1 数据库表的创建——CreatTable类
 - 2.6.2 数据库操作LoadUtil类
- 2.7 知识点汇总
- 2.8 本章小结

第3章 数据库客户端应用——日程管理专家

- 3.1 开发背景及功能概述
 - 3.1.1 开发背景
 - 3.1.2 功能概述
 - 3.1.3 开发环境和目标平台
- 3.2 软件预览及功能结构
 - 3.2.1 软件预览
 - 3.2.2 功能结构
- 3.3 开发前的准备工作
 - 3.3.1 图片资源的准备

<<Android应用案例开发大全>>

- 3.3.2 数据库设计
- 3.3.3 数据库表设计
- 3.4 欢迎界面
- 3.5 数据库的开发
- 3.6 工具类Schedule
- 3.7 常量类Constant
- 3.8 主控制类RcActivity
- 3.9 主界面的开发
- 3.10 新建日程界面的开发
- 3.11 类型管理界面的开发
- 3.12 日程查找界面的开发
- 3.13 查找结果界面的开发
- 3.14 帮助界面的开发
- 3.15 更新对话框内容方法的开发
- 3.16 本章小结
- 第4章 网络游戏开发——易扑克网络对战游戏
 - 4.1 游戏的背景及功能概述
 - 4.1.1 背景概述
 - 4.1.2 功能简介
 - 4.2 游戏的策划及准备工作
 - 4.2.1 游戏的策划
 - 4.2.2 Android平台下游戏开发的准备工作
 - 4.3 游戏的框架
 - 4.3.1 各个类的简要介绍
 - 4.3.2 游戏的框架简介
 - 4.4 共有类WLQPAActivity的实现
 - 4.5 辅助界面相关类的实现
 - 4.5.1 欢迎界面类
 - 4.5.2 主菜单界面类
 - 4.6 游戏界面相关类的实现
 - 4.6.1 游戏界面框架
 - 4.6.2 界面刷帧线程类
 - 4.6.3 牌图分割类
 - 4.6.4 牌的控制类
 - 4.6.5 出牌规则类
 - 4.6.6 牌型规则
 - 4.7 客户端代理线程
 - 4.8 服务器相关类
 - 4.8.1 服务器主类
 - 4.8.2 服务器代理线程
 - 4.8.3 发牌类
 - 4.9 本章小结
- 第5章 动态壁纸游戏经典——坦克大战动态壁纸
 - 5.1 动态壁纸的背景及功能概述
 - 5.1.1 背景概述
 - 5.1.2 功能简介
 - 5.2 游戏的策划及准备工作

<<Android应用案例开发大全>>

- 5.2.1 游戏的策划
- 5.2.2 Android平台下游戏开发的准备工作
- 5.3 游戏的架构
 - 5.3.1 游戏的框架简介
 - 5.3.2 游戏的类结构
- 5.4 地图设计器的开发
- 5.5 主控制类的实现
 - 5.5.1 主控制类的代码框架
 - 5.5.2 游戏引擎类的代码框架
 - 5.5.3 游戏引擎类主要方法的开发
- 5.6 游戏工具类的开发
 - 5.6.1 常量类的代码框架
 - 5.6.2 常量类主要方法的实现
 - 5.6.3 横屏的常量类的开发
 - 5.6.4 屏幕尺寸结果类的开发
 - 5.6.5 适应屏工具类的开发
- 5.7 游戏实体模块的开发
 - 5.7.1 英雄类的代码框架
 - 5.7.2 Hero类的部分成员方法的实现
 - 5.7.3 英雄坦克子弹相关类的开发
 - 5.7.4 敌方坦克相关类的开发
 - 5.7.5 子弹类的开发
 - 5.7.6 奖励物相关类的开发
 - 5.7.7 障碍物相关类的开发
 - 5.7.8 游戏大本营——（Home）类的开发
- 5.8 地图的设计与实现
 - 5.8.1 地图类的代码框架
 - 5.8.2 地图类中主要方法的开发
- 5.9 游戏后台逻辑模块的开发
 - 5.9.1 英雄走的线程类的开发
 - 5.9.2 英雄发射子弹线程类的开发
 - 5.9.3 英雄发射子弹走的线程类的开发
 - 5.9.4 产生坦克的线程类的开发
 - 5.9.5 英雄走的线程类的开发
 - 5.9.6 坦克改变方向的线程类的开发
 - 5.9.7 坦克发射子弹的线程类的开发
 - 5.9.8 修筑老窝线程类的开发
 - 5.9.9 保护英雄线程类的开发
 - 5.9.10 使坦克停止的线程类的开发
- 5.10 游戏的优化与改进
- 5.11 本章小结
- 第6章 移动管理系统——大学图书管理系统
 - 6.1 系统分析
 - 6.1.1 需求分析
 - 6.1.2 可行性分析
 - 6.2 系统设计
 - 6.2.1 系统目标

<<Android应用案例开发大全>>

- 6.2.2 系统功能结构
- 6.2.3 构建开发环境
- 6.2.4 学生端的系统预览
- 6.2.5 管理端的系统预览
- 6.3 数据库设计
 - 6.3.1 数据库分析
 - 6.3.2 数据库结构图
 - 6.3.3 数据库表的设计
- 6.4 开发前的准备工作
- 6.5 欢迎界面的设计
- 6.6 学生端用户登录模块
 - 6.6.1 登录界面的开发
 - 6.6.2 登录界面功能的实现
 - 6.6.3 数据库操纵方法的实现
- 6.7 学生端主页模块
 - 6.7.1 学生端主界面的开发
 - 6.7.2 界面跳转控制功能
- 6.8 学生端查询功能模块
 - 6.8.1 查询主界面及功能开发
 - 6.8.2 个人已借图书查询界面及功能开发
 - 6.8.3 馆内图书查询界面及功能开发
 - 6.8.4 数据库操作方法的实现
- 6.9 学生端图书挂失功能模块
 - 6.9.1 挂失界面及功能开发
 - 6.9.2 数据库操纵方法的实现
- 6.10 学生端图书预约功能模块
 - 6.10.1 图书预约界面及功能开发
 - 6.10.2 数据库操作方法的实现
- 6.11 管理端开发
 - 6.11.1 管理员登录界面的开发
 - 6.11.2 管理员登录验证模块
- 6.12 管理端主界面的开发
- 6.13 图书管理模块
 - 6.13.1 图书管理界面的开发
 - 6.13.2 其他图书管理界面的开发
 - 6.13.3 图书管理界面监听方法
 - 6.13.4 图书入库和图书删除方法的实现
 - 6.13.5 图书查询和修改图书信息方法的实现
- 6.14 学生管理模块
 - 6.14.1 学生管理界面简介
 - 6.14.2 学生管理界面的开发
 - 6.14.3 数据库操作方法的实现
- 6.15 管理员管理模块
 - 6.15.1 管理员管理界面开发
 - 6.15.2 管理员管理界面监听方法
 - 6.15.3 数据库操作方法的实现
- 6.16 管理端图书查询模块

<<Android应用案例开发大全>>

- 6.17 管理端图书挂失模块
- 6.18 管理端图书借阅预约模块
 - 6.18.1 图书借阅功能按钮监听
 - 6.18.2 数据库操作方法的实现
- 6.19 欠款缴纳模块
 - 6.19.1 欠款缴纳界面的开发
 - 6.19.2 数据操作方法的实现
- 6.20 本章小结
- 第7章 导航与地图开发 (LBS) ——北京地铁小助手
 - 7.1 项目系统背景及功能介绍
 - 7.1.1 项目背景简介
 - 7.1.2 功能概述
 - 7.1.3 构建项目开发环境
 - 7.1.4 系统预览
 - 7.2 数据库设计
 - 7.2.1 数据库分析
 - 7.2.2 数据库结构图
 - 7.2.3 数据库表的设计
 - 7.3 欢迎界面的设计
 - 7.4 主界面的开发
 - 7.4.1 界面主框架的开发
 - 7.4.2 列表站点选择的界面开发
 - 7.4.3 最近站点查询界面开发
 - 7.5 列表站点选择模块的开发
 - 7.5.1 列表站点选择界面的显示
 - 7.5.2 控件中数据初始化
 - 7.5.3 Intent消息机制的开发
 - 7.6 最近站点查询模块的开发
 - 7.6.1 最近站点查询界面显示
 - 7.6.2 定位自己的当前位置
 - 7.6.3 Intent消息机制的开发
 - 7.6.4 最近站点对话框的开发
 - 7.7 地图开发的前期准备
 - 7.7.1 申请Android MapAPI Key
 - 7.7.2 地图界面布局的开发
 - 7.8 Map地图的初始化
 - 7.8.1 Intent消息的接收
 - 7.8.2 定位自己的当前位置
 - 7.8.3 地图图层加载
 - 7.9 信息图层MyBallonOverlay的开发
 - 7.9.1 提示信息窗口的开发
 - 7.9.2 站点提示图标和信息窗口的绘制
 - 7.9.3 MyBallonOverlay事件触发
 - 7.10 站点标志图层的开发
 - 7.10.1 绘制站点图标
 - 7.10.2 显示站点标志位的开发
 - 7.10.3 图标显示的决定因素

<<Android应用案例开发大全>>

- 7.10.4 图层开发的部分方法实现
- 7.11 地铁线路图层的开发
 - 7.11.1 求两点间距离方法的开发
 - 7.11.2 求路线方向角方法的开发
 - 7.11.3 地铁路线图绘制思路
 - 7.11.4 绘制路线的节点排序
 - 7.11.5 地铁路线图层开发
 - 7.11.6 地铁路线选择显示
- 7.12 捕捉触控事件MyMapOverlay的开发
 - 7.12.1 地球上两点之间求距离
 - 7.12.2 MyMapOverlay捕捉触控事件
- 7.13 用DOM解析XML文件
 - 7.13.1 DOM解析器
 - 7.13.2 网上获取行车路线信息的XML文档
 - 7.13.3 从XML文档获取路径节点列表
- 7.14 地图线路导航的开发
 - 7.14.1 导航中的线路绘制
 - 7.14.2 和自己当前位置实现线路导航
- 7.15 地图汽车导航的开发
 - 7.15.1 导航方向的开发
 - 7.15.2 绘制导航图标——汽车
 - 7.15.3 动态汽车行驶导航的实现
- 7.16 本章小结
- 第8章 Web端和移动客户端开发——酒店预订系统
 - 8.1 系统背景及功能概述
 - 8.1.1 背景简介
 - 8.1.2 功能概述
 - 8.1.3 开发环境和目标平台
 - 8.2 开发前的准备工作
 - 8.2.1 数据库设计
 - 8.2.2 数据库表设计
 - 8.2.3 表的创建和测试数据的插入
 - 8.2.4 数据源的配置
 - 8.2.5 服务器端的部署
 - 8.3 系统功能预览及总体架构
 - 8.3.1 服务器端预览
 - 8.3.2 客户端功能预览
 - 8.3.3 系统服务器端总框架
 - 8.3.4 系统Android端目录结构
 - 8.4 Web端的实现
 - 8.4.1 管理员登录功能的开发
 - 8.4.2 分组管理功能的开发
 - 8.4.3 资源管理功能的开发
 - 8.4.4 订单管理功能的开发
 - 8.5 Android端的准备工作
 - 8.5.1 图片资源的准备
 - 8.5.2 xml资源文件的准备

<<Android应用案例开发大全>>

8.6 客户端登录注册模块的实现

8.6.1 欢迎界面的开发

8.6.2 用户登录功能的开发

8.6.3 用户注册功能的开发

8.6.4 显示及修改用户信息功能的开发

8.6.5 用户注销功能的开发

8.7 客户端显示资源模块的实现

8.7.1 主界面布局的设计

8.7.2 主界面功能的开发

8.7.3 显示全部资源信息功能的开发

8.7.4 分组资源信息界面的设计开发

8.7.5 显示分组资源信息功能的开发

8.8 客户端订单模块的实现

8.8.1 订单列表功能的开发

8.8.2 订单明细功能的开发

8.8.3 订单删除功能的开发

8.9 本章小结

第9章 单机项目移动开发——百纳理财专家

9.1 系统背景及功能概述

9.1.1 背景简介

9.1.2 功能概述

9.1.3 开发环境和目标平台

9.2 开发前的准备工作

9.2.1 数据库设计

9.2.2 数据库操作类

9.3 系统功能预览

9.4 欢迎界面的设计

9.5 主界面的实现

9.6 辅助类的开发

9.6.1 日期工具类

9.6.2 数据转换类

9.6.3 广告插件类

9.7 主控制类框架及数据库部分方法的开发

9.7.1 主控制类的整体框架

9.7.2 数据库操纵方法的实现

9.8 主控制类部分方法实现

9.8.1 类别维护

9.8.2 日常收入

9.8.3 创建对话框方法的实现

9.8.4 日常支出

9.8.5 收入、支出统计

9.8.6 计算器

9.8.7 收入查询

9.8.8 支出查询

9.8.9 收入、支出数据显示界面

9.8.10 收入、支出详细数据界面

9.8.11 个人信息

<<Android应用案例开发大全>>

9.9 知识点汇总

9.10 本章小结

第10章 3D游戏开发——国际象棋网络对战

10.1 游戏的背景及功能概述

10.1.1 背景概述

10.1.2 功能介绍

10.2 游戏的策划及准备工作

10.2.1 游戏的策划

10.2.2 Android平台下游戏的准备工作

10.3 游戏的架构

10.3.1 各个类简要介绍

10.3.2 游戏框架简介

10.4 公共类GJXQActivity

10.5 辅助界面相关类

10.5.1 欢迎界面WelcomeView类的介绍

10.5.2 菜单界面MenuView的介绍

10.6 游戏界面相关类

10.6.1 游戏界面绘制类MySurfaceView

10.6.2 颜色方格类ColorRect

10.6.3 纹理梯形类FoundationSquar

10.6.4 棋盘绘制类Chess boardForDraw

10.6.5 底座绘制类Chess Foundation

10.6.6 指示黑白方标志牌类TriangleS

10.6.7 指示下棋方标志牌类TriangleX

10.6.8 棋子模型类LoadedObjectVertexNormalTexture

10.6.9 棋子类ChessFor Control

10.6.10 常量类Constant

10.7 国际象棋规则类

10.8 客户端代理线程类

10.8.1 服务器和客户端协议图

10.8.2 客户端代理线程类

10.9 服务器相关类

10.9.1 服务器主线程类

10.9.2 服务器代理线程类

10.10 本章小结

第11章 传感器和3D游戏开发——迷宫重力球游戏

11.1 游戏的背景及功能概述

11.1.1 背景概述

11.1.2 功能介绍

11.2 游戏的策划及准备工作

11.2.1 游戏的策划

11.2.2 Android平台下游戏开发的准备工作

11.3 游戏的架构

11.3.1 各个类简要介绍

11.3.2 游戏框架简介

11.4 公共类MapMasetActivity

11.5 辅助界面相关类

<<Android应用案例开发大全>>

- 11.5.1 欢迎界面WelcomeView类的介绍
- 11.5.2 排行榜界面GameView的介绍
- 11.6 游戏界面相关类
 - 11.6.1 游戏界面绘制类GameSurfaceView
 - 11.6.2 迷宫地板类Floor
 - 11.6.3 迷宫墙壁类Wall
 - 11.6.4 金属球类BallTextureByVertex
 - 11.6.5 纹理矩形类RectWall
 - 11.6.6 绘制时间数字类TextureRect
 - 11.6.7 时间标志牌类Number
 - 11.6.8 数据库操作类SQLiteUtil
 - 11.6.9 游戏引擎BallGDThread类
 - 11.6.10 常量类Constant
- 11.7 迷宫地图设计器
 - 11.7.1 设计器主界面类MapDesigner
 - 11.7.2 输入行列对话框类MapColRow Dialog
 - 11.7.3 绘制表格面板类MapDesignPanel
 - 11.7.4 生成代码框架类CodeFrame
- 11.8 本章小结
- 第12章 电子阅读器——酷读阅读器
 - 12.1 酷读阅读器的背景及功能概述
 - 12.1.1 背景概述
 - 12.1.2 功能概述
 - 12.1.3 开发环境和目标平台
 - 12.2 软件预览及功能结构
 - 12.2.1 软件预览
 - 12.2.2 功能结构
 - 12.3 开发前的准备工作
 - 12.3.1 图片资源的准备
 - 12.3.2 数据库设计
 - 12.3.3 数据库表设计
 - 12.3.4 服务器的架设
 - 12.4 欢迎界面的实现
 - 12.5 主控制类的实现
 - 12.5.1 主控制类的整体框架
 - 12.5.2 主控制类中相关方法的实现
 - 12.6 工具类的开发
 - 12.6.1 常量类的开发
 - 12.6.2 加载文本的工具类的开发
 - 12.7 绘制读书界面——ReaderView类的实现
 - 12.7.1 阅读界面类的代码框架
 - 12.7.2 阅读界面类的各成员变量的实现
 - 12.8 找书功能的实现
 - 12.8.1 在SDCARD中找书
 - 12.8.2 在网络中找书
 - 12.9 数据库——工具类的实现
 - 12.9.1 数据库工具类的代码框架

<<Android应用案例开发大全>>

- 12.9.2 数据库工具类各成员方法的具体实现
- 12.10 书签功能模块的实现
 - 12.10.1 添加书签功能的实现
 - 12.10.2 选择书签功能的实现
 - 12.10.3 其他功能的实现
- 12.11 线程控制类的实现
 - 12.11.1 广告线程类的实现
 - 12.11.2 翻页线程类的实现
- 12.12 设置字体大小功能实现
 - 12.12.1 字体大小对话框
 - 12.12.2 字体大小变化后书签和HashMap的更新
 - 12.12.3 书签和HashMap中的数据更新
- 12.13 更换背景图片以及设置字体颜色
 - 12.13.1 自定义对话框配置文件的设置
 - 12.13.2 更换背景图片功能的实现
 - 12.13.3 设置字体颜色功能的实现
- 12.14 音乐播放功能的实现
 - 12.14.1 创建对话框
 - 12.14.2 音乐播放功能的实现
- 12.15 本章小结

章节摘录

版权页：插图：

<<Android应用案例开发大全>>

编辑推荐

技术新颖，贴近实战。

《Android应用案例开发大全》涵盖了现实中所有的流行技术，如2D、3D、传感器、OpenGL ES、动态壁纸、导航（LBS）和Google地图的二次开发、移动办公、电子阅读器。

实例丰富，讲解详细。

《Android应用案例开发大全》既包括单机版游戏开发，也有网络对战游戏；既有2D开发，也有流行的3D热门案例以及借助。

OpenGL ES渲染的逼真场景；既有单机版客户端项目，也有Web端和Android结合开发；既包括典型的商业软件，也包括休闲的娱乐项目，以及流行的导航和Google地图的二次开发。

案例经典，源于实战。

《Android应用案例开发大全》中的案例均是作者精心挑选的，不同类型的案例有着其独特的开发方式。

以真实的项目开发为讲解背景，包括大型商务软件、3D游戏以及2D游戏，讲解了笔者开发时的思路，真实项目的策划方案，以期让读者全面地掌握Android的开发技术，具有很高的含金量，非常适合各类读者学习。

索尼爱立信移动通信（中国）有限公司，Android研发工程师魏鹏飞，乐视网Android高级开发工程师于庭龙，新华网项目经理段洁男，用友软件华北区技术总监李迪锋，EoeAndroid，51CTO博客园，ZD.NET，鼎力推荐。

11大完整案例，涵盖Android单机应用、网络应用、商业案例、2D和3D游戏等多个开发领域。

10大主流开发技术，包括Android网络游戏开发、动态壁纸、移动管理系统、移动办公、导航（LBS）、移动Web客户端、OpenGL ES、Google地图二次开发、3D游戏开发、广告控件、传感器和电子阅读器。

来源于真实项目的实战案例。

易扑克网络对战游戏，给出了扑克类游戏开发的完整技术。

坦克大战动态壁纸，给出了Android平台下动态壁纸的完整案例。

3D国际象棋网络对战，介绍了如何进行3D模型的加载与渲染。

3D迷宫重力球游戏，介绍了用传感器和OpenGL ES进行全新的酷炫开发。

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>