第一图书网, tushu007.com

<<Google Android SDK开>>

图书基本信息

书名：<<Google Android SDK开发实战演练>>

13位ISBN编号：9787115273345

10位ISBN编号：7115273340

出版时间：2012-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：何孟翰

页数：584

译者：王世江

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

第一图书网, tushu007.com

<<Google Android SDK开>>

内容概要

本书从介绍Android开发工具的安装开始，通过实战的方式，由浅入深地介绍了Android程序的设计模式、UI视图、XML应用以及Activity的生命周期与实际范例等。
全面讲解Android架构、Android组件与数据存储解决方案、网络通信、地图、绘图、云备份、触控、桌面、云信息推送，以及Android版权服务技术等。

在用户界面与控件方面，介绍了如何使用各种菜单与用户互动，并介绍了可让用户自由控制的动态组件；在数据访问方面，介绍了提供用户查询和操作的函数与界面，详细介绍数据库的基本操作与用户界面的互动；在用户偏好和文档存取方面，介绍了用XML文件定义用户偏好组件，规划内部和外部空间，以及说明多线程的使用方法；在通信与网络方面，介绍了短信、E-mail、网页和下载的管理方式，利用DownloadManager以规避底层繁琐的程序设计；在位置和地图方面，结合Google地图与相关API提供地理位置、景点查询、地区标记，以及说明如何在查询精度和速度之间取得平衡等；在触控与动态桌面方面，介绍了不同的触控处理方式，并扩展到制作动态桌面与用户互动；在桌面工具与绘图方面，介绍桌面小工具的生成机制和运作原理，以及使用SurfaceView绘制2D图形；在云备份和数据安全方面，介绍了巧用云备份与设备管控，让用户在重新加载系统后能立即获取个人数据，并运行设备管控提高系统安全性；在C2DM云通信推送方面，了解云信息推送并取得Google认证账号，让应用程序服务器通过C2DM服务获取即时信息；在Android硬件功能方面，介绍Android的两个重要组件—相机与感应器，利用相机获取照片，并读取感应器数值，实现重力加速感应器和光度感应器；在Google
App Inventor方面，通过可视化组件的效果与功能，快速利用网页开发Android设备应用程序等。

本书不仅可以作为致力于Android手机开发初学者的入门教程，也可作为Android手机开发程序员的参考手册。

第一图书网, tushu007.com

<<Google Android SDK开>>

书籍目录

PART Ⅰ Android与相关开发工具
第1章 Android SDK与开发工具
01-01 Android应用程序基础
1-1-1 应用程序的组件
1-1-2 组件的启动
1-1-3 组件的停止
01-02 准备开发环境
1-2-1 下载Java(for Linux/Windows)
1-2-2 安装Java(for Windows)
1-2-3 安装Java(for Linux)
1-2-4 下载Java(for OS X)
1-2-5 安装Java(for Mac OS X)
1-2-6 安装Android SDK(for Windows/Linux/Mac OS X)
1-2-7 安装Eclipse与Android ADT plug in
01-03 Android项目结构与实机部署
1-3-1 建立创业账本项目
1-3-2 使用Eclipse项目向导新建项目
1-3-3 Android的项目结构
1-3-4 使用AVD来新建一组模拟器
1-3-5 在Eclipse调用模拟器运行
1-3-6 将手机设置在调试模式，并连接至开发主机
1-3-7 使用Eclipse部署至实际的装置
1-3-8 使用Gmail来部署应用程序
01-04 使用AndroidManifest.xml记录重要信息
1-4-1 应用程序的基本属性
1-4-2 应用程序的详细设置
1-4-3 应用程序的权限设置
1-4-4 应用程序的效率测试
1-4-5 更换应用程序的包名称(package)
第2章 熟悉Eclipse开发环境与相关技巧
02-01 Eclipse基本设置
2-1-1 workspace的建立
2-1-2 workspace的首选设置
2-1-3 切换Workspace
2-1-4 项目的导出
2-1-5 项目的导入
2-1-6 Eclipise与Android SDK的在线更新
2-1-7 workspace默认值的取消
02-02 在Eclipse上编辑Java原始文件
2-2-1 在Java Perspective编辑Android源代码
2-2-2 在项目中使用code assist功能
2-2-3 使用code assist编辑XML文件
2-2-4 在项目中使用code format功能
02-03 源代码管理
2-3-1 新建一个CVS仓储

第一图书网, tushu007.com

2-3-2 将创业账本check-in
2-3-3 将创业账本和仓储内的数据作比对
02-04 检查程序代码潜在的错误
2-4-1 Eclise的程序代码检查
2-4-2 使用Eclipse检查多余的程序代码
2-4-3 使用proguard检查多余的程序代码
第3章 初探Android程序设计
03-01 使用XML来宣告声明Layout
3-1-1 LinearLayout
3-1-2 RelativeLayout
3-1-3 FrameLayout
3-1-4 TableLayout
3-1-5 修改项目画面
03-02 Activity的生命周期
3-2-1 在Activity的生命周期加载用户接口
03-03 Intent对象的操作
3-3-1 在项目中显示用户输入画面
03-04 手机状态改变时状态的传递
3-4-1 手机放置状态改变的处理
第4章 调试与信息传送
04-01 adb的使用
4-1-1 列出连接的装置或模拟器实例
4-1-2 指定装置并且安装应用程序
4-1-3 启动和终止adb服务
4-1-4 打印调试信息
4-1-5 过滤调试信息
4-1-6 设置调试信息的格式
04-02 使用Log来调试
4-2-1 在项目中利用Log类来调试
4-2-2 在Eclipse中检查程序的调试信息
4-2-3 在Eclipse中过滤多余的调试信息
04-03 使用Toast来传递信息
4-3-1 将Log的调试方式转换至Toast的调试方式
4-3-2 利用Toast来提传递文字信息
4-3-3 建立更多彩多姿的Toast内容
04-04 使用状态栏传递信息
4-4-1 新增一个服务
4-4-2 新增一个回传的Activity
4-4-3 在服务中调用状态栏的用户告知
4-4-4 在主Activity中调用服务
4-4-5 定制用户信息通知的版型
PART II Android程序开发基础
第5章 使用Android的资源
05-01 字符串的使用
5-1-1 处理例外字符
5-1-2 自定义字符串数组
5-1-3 处理复数的字符串

第一图书网, tushu007.com

5-1-4 多语系的切换
5-1-5 处理字符串的多语系支持
5-1-6 多语系的常规
05-02 颜色的使用
5-2-1 变更项目中字体的颜色
5-2-2 颜色组合的应用
05-03 图片(Drawable)的使用
5-3-1 访问点阵类图形与设置项目的底图
5-3-2 定义可扩展的PNG图文件
5-3-3 图形状态组合的应用
5-3-4 用颜色作为Drawable
5-3-5 用几何形状作Drawable
5-3-6 图片的多语系处理
05-04 样式的使用
5-4-1 定义一组新的样式
5-4-2 样式的继承
05-05 动画的使用
5-5-1 逐格动画的使用
5-5-2 在项目中加入淡出的渐变动画
5-5-3 在项目中加入旋转的动画
5-5-4 在项目中加入淡出且旋转的渐变动画
5-5-5 利用转场动画让组件的隐藏呈现更流畅
第6章 静态用户界面与控件
06-01 创建“标签”式的版面配置
6-1-1 创建个别的Activity类
6-1-2 在AndroidManifest.xml中注册Activity
6-1-3 创建图形状态组合来作为标签
6-1-4 改写版面配置，并设置为标签主控页面
6-1-5 运行标签版面配置
6-1-6 使用工作集(Working Set)来整理Package Explorer
06-02 运用菜单与用户互动
6-2-1 Android的菜单种类
6-2-2 创建菜单资源
6-2-3 创建选项菜单
6-2-4 创建变动的选项资源
6-2-5 添加子菜单
6-2-6 响应菜单的输入
6-2-7 创建本文菜单
6-2-8 创建群组本文菜单
6-2-9 响应本文菜单的输入
06-03 响应用户界面的事件
6-3-1 使用“事件监听器”
6-3-2 运用监听按钮事件实现离开程序
06-04 创建与用户互动的“对话框”
6-4-1 在警告对话框中加入按钮
6-4-2 在警告对话框中加入条列的数据
6-4-3 在警告对话框中加入单选按钮

第一图书网, tushu007.com

6-4-4　在警告对话框中加入多选按钮
6-4-5　创建可显示“不定刻度进度”的对话框
6-4-6　创建可显示“有刻度进度”的对话框
6-4-7　创建“自定义版面”的对话框
第7章　动态用户界面与控件
07-01　使用AdapterView来连接数据
7-1-1　使用ListView来建立收入菜单
7-1-2　在收入画面加入标题与结尾
7-1-3　加入用户的响应
7-1-4　使用画廊版面来显示图片
7-1-5　为画廊版面中的图片加上边框
7-1-6　建立画廊版面的互动功能
7-1-7　建立飞旋式选择器
7-1-8　飞旋式选择器的回调函数
07-02　使用系统的Intent
7-2-1　在AndroidManifest中定义应用程序所需权限
7-2-2　错误信息与权限设置
7-2-3　使用系统的网页浏览功能
07-03　窗体中的组件
7-3-1　文字编辑区块
7-3-2　自动完成的文字区块
7-3-3　加入评分区块
第8章　数据存取
08-01　使用“数据提供程序”读写数据
8-1-1　系统中的“联系人”数据提供程序
8-1-2　操作“联系人”的Data类
8-1-3　操作“联系人”的其他类
8-1-4　整合至AdapterView
8-1-5　在数据提供程序中新增联系人
08-02　使用SQL Lite读写数据
8-2-1　认识关联式数据库
8-2-2　新增辅助数据库的类
8-2-3　使用数据定义语言
8-2-4　在数据表格中加入数据
8-2-5　用ListView来接收数据库查询的结果
8-2-6　在数据表格中删除数据
8-2-7　在数据表格中修改数据
PART III　档案与通信
第9章　用户首选与文件访问
09-01　通过用户首选访问文件
9-1-1　将数据写入用户首选
9-1-2　查看用户首选文件
9-1-3　将用户首选的数据读出
9-1-4　使用PreferenceActivity
9-1-5　在用户首选中建立选项菜单
9-1-6　在用户首选中建立核选框
9-1-7　将用户首选分类

第一图书网, tushu007.com

09-02 文件存储方式
9-2-1 使用内部存储空间
9-2-2 文件的持久性
9-2-3 使用外部的存储空间
9-2-4 访问外部存储空间的文件
9-2-5 访问外部存储空间供媒体扫描器使用
9-2-6 访问外部共享存储空间
09-03 将程序移到SD卡中运行(App2SD)
9-3-1 将程序移到SD卡
9-3-2 将程序从SD卡移回手机
09-04 使用多线程解决ANR问题
9-4-1 操作UI线程
9-4-2 使用View的post()函数在不同线程中变更UI
9-4-3 使用View的postDelayed()函数，以定时在不同线程中变更UI
9-4-4 使用AsyncTask更新UI
9-4-5 使用AsyncTask显示进度
第10章 通信与网络
10-01 短信的处理
10-1-1 发送短信
10-1-2 监控短信的接收
10-02 寄送E-mail
10-03 再次查看Web画面
10-3-1 强化Eclipse的网页编辑上传功能
10-3-2 在项目中添加一个“WebView”
10-3-3 一次显示多个WebView
10-3-4 在WebView中使用JavaScript
10-04 使用Android 2.3新增的下载管理器
10-4-1 新增具有外部存储空间的Android 2.3模拟器
10-4-2 新建Android 2.3 的项目空间
10-4-3 指定下载的路径
10-4-4 新增一个广播接收器
10-4-5 接收下载完成的广播
第11章 位置和地图
11-01 使用位置服务
11-1-1 使用位置服务实际面的考虑
11-1-2 使用位置管理器取得所在位置
11-1-3 在模拟器上设置位置
11-02 结合地图信息的应用
11-2-1 取得模拟器上的MD5码
11-2-2 设置可用的地图类型
11-2-3 设置地图的初始位置
11-2-4 在地图上标注目前的所在地
11-2-5 在地图上增加景点
11-2-6 定位查询
第12章 触控与动态桌面壁纸
12-01 触控的事件
12-1-1 实现触控监听器OnTouchListener

第一图书网, tushu007.com

12-1-2　加上速度侦测器VelocityTracker
12-1-3　触控区域和多点触控
12-1-4　建立手势数据库
12-1-5　在程序中调用手势标识
12-02　活动壁纸
12-2-1　实现动态壁纸　422
PART IV　Device相关信息/Google云端服务与Android应用
第13章　桌面小工具与绘图
13-01　桌面小工具
13-1-1　在程序中声明小工具
13-1-2　小工具的版面配置
13-1-3　实现小工具
13-1-4　实现小工具的配置组件
13-1-5　小工具和用户互动
13-02　2D绘图的功能
13-2-1　画布与定制的ViewA
13-2-2　设置绘制样式——画圆和椭圆
13-2-3　设置线条与扇形圆弧
13-2-4　设置文字和路径
13-2-5　结合绘图与触控
第14章　云备份与数据安全
14-01　云备份
14-1-1　创建云备份用的项目
14-1-2　创建备份
14-1-3　使用云备份辅助程序来备份用户首选
14-1-4　操作云备份辅助程序来备份内部文件
14-02　装置控管
14-2-1　创建装置管理器
14-2-2　设置密码并锁定屏幕
14-2-3　设置密码的强度
14-2-4　设置系统重置
第15章　C2DM云信息推送
15-01　云信息推送的架构
15-1-1　注册C2DM服务
15-1-2　云信息推送的组件
15-1-3　云信息推送的生命周期
15-1-4　用户对云信息的设置
15-02　云信息客户端的实现
15-2-1　修改Manifest文件
15-2-2　注册/取消注册C2DM服务
15-2-3　聆听注册/取消注册的广播事件
15-2-4　登录模拟器的账户
15-2-5　取得注册码
15-3　云信息服务器端的实现
15-3-1　简化实现的情境
15-3-2　取得认证的代码
15-3-3　发送信息至C2DM服务器

第一图书网, tushu007.com

15-3-4　客户端接收C2DM服务器传回的信息
第16章　Android的硬件功能
16-01　使用相机
16-1-1　使用相机的组件
16-1-2　SurfaceView的运作周期
16-1-3　相机的运作周期
16-1-4　新增相机的项目与设置权限
16-1-5　相机操作的用户界面
16-1-6　添加SurfaceView与相机相关组件
16-1-7　实现主程序逻辑
16-1-8　模拟器的旋转与实机测试
16-02　使用感应器
16-2-1　取得感应器的列表
16-2-2　取得感应器的数值
16-2-3　使用光度感应器
16-2-4　重力加速度与坐标系
16-2-5　使用重力加速度感应器
附录A　Google App Inventor
A-1　登录Google App Inventor服务
A-2　安装客户端的组件
A-2-1　组件在OSX环境的安装
A-2-2　组件在Windows环境的安装
A-2-3　组件在Ubuntu环境的安装
A-3　进入应用程序创作家
A-3-1　按钮组件与使用区块编辑器
A-3-2　触控组件与区块编辑器的参数传送
A-3-3　使用计时器组件
附录B　Android的版权服务
B-1　Android的付费机制
B-1-1　版权服务的架构
B-1-2　取得版权服务的公开密钥
B-1-3　版权服务器的响应代码
B-1-4　测试账号与测试周期
B-2　实现Android版权服务
B-2-1　下载版权验证函数库
B-2-2　设立一个版权验证函数库项目
B-2-3　在主程序中加载函数库项目
B-2-4　增加Android的权限
B-2-5　使用严格模式
B-2-6　调整静态服务器传回值以测试结果
B-2-7　服务器端的版权检查策略
B-2-8　实现加密编码函数
B-2-9　使用服务器的版权检查模式

第一图书网, tushu007.com

<<Google Android SDK开>>

编辑推荐

何孟翰编著的《Google Android SDK开发实战演练》使用循序渐进的方式来描述与介绍Android程序开发的方法与技巧，通过实例的演练让读者了解Android程序开发的内涵。
Android操作系统整合了三大成熟的信息技术：Linux Kernel、Java以及XML。
LinuxKernel代表基础，Java用在中介软件，XM[。
则用来描述资料、管理权限等。
后两者Java与XML技术，再加上面向对象的软件工程概念，成就了Android框架。
同时，软件工程还须依赖软件工具来开发程序、调试程序、测试程序以及验证程序。
作为一个成功的软件计划，Android开发环境当然包含这些软件工具——Ecfipse IDE（整合图形界面）、AndroidSDK、AndroidADTplugin，以及其他开发工具，如AndroidDDMS、adb等。
本书将为读者深入浅出地介绍这些工具在开发程序中所扮演的角色，相信搭配实例演练，可以达到事半功倍的效果。

第一图书网, tushu007.com

<<Google Android SDK开>>

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