第一图书网, tushu007.com

<<Android平板电脑编程基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Android平板电脑编程基础教程>>

13位ISBN编号：9787115282019

10位ISBN编号：7115282013

出版时间：2012-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：[澳] Robbie Matthews

页数：234

字数：372000

译者：袁国忠

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

<<Android平板电脑编程基础教程>>

内容概要

作为最炙手可热的移动平台，Android迅速在全球攻城略地，在广大开发人员中赢得了良好的口碑。

本书通过大量示例项目，全面介绍Android平板电脑编程，协助你创建一系列有趣的Android应用程序，既包括实用程序，又涵盖好玩的游戏。
最重要的是，它从基础知识讲起，就算没有任何Android经验，只要你从头开始阅读，也能读懂。
通过阅读本书，你将学到：

触摸屏环境编程；
在应用程序中使用传感器及其提供的数据；
开发Android平板电脑游戏；
用多种语言编写Android平板电脑应用程序；
将Android智能手机应用程序迁移到Android平板电脑。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

Robbie Matthews
老牌程序员，SL4A（Scripting Layer for Android）项目撰稿人、维护者，Andromeda Spaceways
Inflight杂志主编。
除技术书外，他还著有短篇小说集，并曾获澳大利亚幻想文学奖Aurealis奖提名。
闲暇之余，Robbie喜欢骑自行车、弹吉他以及角色扮演游戏。

第一图书网, tushu007.com

<<Android平板电脑编程基础教程>>

书籍目录

第1章　Android入门
1.1　我的便携式编程之路
1.2　Android横空出世
1.3　准备好计算机
1.3.1　搭建开发环境
1.3.2　创建模拟器实例
1.3.3　设置路径
1.4　编写第一个Android程序
1.5　如果你害怕Java
1.6　Java简介
1.6.1　Java的基本结构
1.6.2　基本数据类型
1.6.3　流程控制
1.6.4　对象
1.6.5　构造函数、初始化块和重载
1.6.6　何时释放对象
1.6.7　字符串处理
1.6.8　包
1.6.9　列表和映射
1.6.10　泛型
1.6.11　继承和接口
1.6.12　注解
1.6.13　其他内容
1.7　总结

第2章　Android的工作原理
2.1　Android程序的基本结构
2.2　意图简介
2.2.1　意图过滤器
2.2.2　常见意图
2.2.3　结束活动
2.3　Android与Linux
2.4　总结

第3章　Android平板电脑的功能
3.1　大量传感器
3.2　光线、相机和操作
3.3　浏览网页
3.3.1　管理资产
3.3.2　WebView的强大功能
3.4　你的个人通讯录：管理联系人
3.4.1　访问联系人
3.4.2　列表简介
3.4.3　访问联系人信息的其他方式
3.5　个人经验分享：收发数据

第一图书网, tushu007.com

3.5.1 补充内容：选项菜单
3.5.2 发送电子邮件
3.6 喧闹的音画世界：管理多媒体文件
3.7 总结

第4章 超越Java：Python编程
4.1 为何使用另一种语言
4.2 准备
4.3 管理脚本
4.3.1 Help! I Need Somebody
4.3.2 Python帮助
4.3.3 Facade是什么
4.3.4 再谈意图
4.3.5 使用意图的不同方式
4.3.6 用户交互
4.3.7 事件
4.3.8 多媒体文件
4.3.9 控制手机
4.3.10 我身处何方
4.3.11 电池
4.3.12 让设备处于唤醒状态
4.3.13 编辑技巧
4.3.14 联系人和电话号码
4.3.15 SQL
4.3.16 其他接口
4.4 总结

第5章 多媒体播放器
5.1 片段
5.1.1 片段是什么
5.1.2 研究示例
5.1.3 操作栏
5.1.4 片段管理器
5.2 多媒体播放器
5.2.1 以列表方式显示游标的内容
5.2.2 查询多媒体文件
5.2.3 响应单击
5.2.4 再谈操作栏
5.2.5 菜单
5.2.6 获取多媒体文件的URI
5.2.7 播放多媒体文件
5.2.8 各种多媒体
5.2.9 对话框
5.2.10 修改文件列表的游标
5.2.11 高级多媒体播放
5.2.12 显示进度
5.2.13 控制进度

第一图书网, tushu007.com

5.3 总结

第6章 资源管理器
6.1 文件资源管理器剖析
6.1.1 使用ListActivity
6.1.2 资源
6.1.3 创建自定义列表适配器
6.1.4 填充
6.1.5 填充列表
6.1.6 获取有关文件的信息
6.1.7 MIME类型
6.1.8 获悉文件的日期信息
6.1.9 入乡随俗
6.1.10 设置首选项
6.1.11 读取首选项
6.1.12 排序技巧
6.1.13 活动本身
6.1.14 对用户选择列表项做出响应
6.1.15 OnCreate方法
6.1.16 另一个菜单
6.1.17 响应上下文菜单
6.1.18 对话框
6.1.19 一些清理工作
6.1.20 改进
6.2 总结
第7章 联系人管理器
7.1 完全不同的领域
7.1.1 最终创建的应用程序
7.1.2 指示牌剖析
7.1.3 获悉视图何时可用
7.1.4 改进空间
7.1.5 向后兼容性
7.1.6 列表处理
7.1.7 保存列表
7.1.8 重用库
7.1.9 导入和导出
7.1.10 有关对话框的最后说明
7.2 管理联系人
7.2.1 Loader
7.2.2 启动Loader
7.2.3 Loader的工作原理
7.2.4 为何使用Loader
7.2.5 搜索栏
7.2.6 联系人详细信息
7.2.7 编辑数据
7.2.8 添加电话号码
7.2.9 修改电话号码类型

第一图书网, tushu007.com

7.2.10　删除数据
7.3　总结
第8章　定位
8.1　位置管理器
8.1.1　位置提供器
8.1.2　BAT3PGps
8.1.3　一个操作位置管理器的类
8.1.4　位置
8.2　应用程序本身
8.2.1　指南针
8.2.2　方位和距离
8.3　到达目的地了吗
8.3.1　叫醒服务
8.3.2　服务
8.3.3　通知
8.3.4　接近提醒
8.3.5　“接近提醒”的优点和缺点
8.4　目的地列表
8.4.1　这是什么地方
8.4.2　接下来怎么办
8.5　总结

第9章　游戏编程
9.1　线程
9.1.1　Java线程
9.1.2　Android线程
9.2　移动的点
9.2.1　SurfaceView
9.2.2　使用SurfaceHolder
9.2.3　Handler
9.2.4　使用Handler
9.2.5　运行游戏
9.2.6　处理输入
9.2.7　自定义字体
9.2.8　资产是什么
9.2.9　字体示例
9.2.10　另一种创建菜单的方式
9.3　进入三维领域
9.3.1　一个盒子
9.3.2　其他进程间通信方式
9.4　总结
第10章　提醒
10.1　闹钟
10.1.1　PendingIntent
10.1.2　停止闹钟
10.1.3　匹配的PendingIntent
10.2　发送短信

第一图书网, tushu007.com

10.3 语音合成
10.4 SQLite
10.4.1 创建SQLite数据库
10.4.2 获取数据库
10.4.3 使用数据库
10.5 示例应用程序
10.5.1 使用该应用程序
10.5.2 联系人
10.5.3 设置闹钟
10.5.4 闹钟列表
10.5.5 检查TTS
10.5.6 改进该应用程序
10.6 总结

第11章 其他
11.1 定时器
11.2 在后台执行任务
11.3 下载管理器
11.4 动画
11.4.1 定义动画
11.4.2 竟然明目张胆地插值
11.4.3 加载动画
11.5 USB
11.5.1 USB编程
11.5.2 响应USB事件
11.6 总结

第一图书网, tushu007.com

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