第一图书网, tushu007.com

<<Android开发权威指南>>

图书基本信息

书名：<<Android开发权威指南>>

13位ISBN编号：9787115320339

10位ISBN编号：7115320330

出版时间：2013-9-1

作者：李宁

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

《Android开发权威指南(第二版)》是畅销书《Android开发权威指南》的升级版，内容更新超过80%，是一本全面介绍Android应用开发的专著，拥有45章精彩内容供读者学习。

《Android开发权威指南(第二版)》全面介绍了Android应用开发的各种技术，主要内容包括Android的四大应用程序组件(Activity、Service、Content Provider和Broadcast Receiver)、布局、菜单、控件、资源和本地化、可视化UI设计、对话框、Toast和通知栏(Notification)、Fragment、ActionBar、拖放技术、数据存储技术、Android支持的各种组件技术、通信技术(蓝牙、NFC、网络等)、异步装载、推送技术、多媒体、2D绘图技术、OpenGL ES、桌面小部件、动态壁纸、短信和彩信、传感器、GPS、谷歌地图、人机交互、输入法开发、Android NDK开发、测试驱动开发、性能优化等。

《Android开发权威指南(第二版)》并不局限于介绍Android的各种理论知识，而是从“实战”的角度介绍开发技术。
《Android开发权威指南(第二版)》的所有示例都是精心设计的，足以使读者对当前讲解的理论知识驾轻就熟。
这些示例中的很多例子都源于真实的项目，读者可以对这些示例的源程序稍加改动就可用于自己的项目中。
《Android开发权威指南(第二版)》除了为每一个知识点提供完整的示例外，最后还提供了两个完整的项目：笑脸连连看和NFC侠。
这两个项目极具参考价值，尤其是NFC侠，是笔者维护的一个开源项目，用于在不支持NFC的手机或Android模拟器上开发和测试NFC应用。
读者可以关注我的Blog(http://blog.csdn.net/nokiaguy)来获得NFC侠以及本书的最新信息。

《Android开发权威指南(第二版)》适合有一定Java基础的读者阅读，如果读者已经掌握了Java的基本语法，那么《Android开发权威指南(第二版)》将会成为您的首选和枕边书，您将从书中获得更多有价值的Android开发技术。

作者简介

李宁，东北大学计算机专业硕士，IT讲师、技术顾问。
拥有超过10年的软件开发经验。
曾任某知名企业项目经理，国内最早的Android和iOS实践者之一，对Android和iOS有深入的研究。
精通Java、C、C++、Objective—C等语言。
eoeAndroid论坛版主、中国移动开发者社区Android专家。
曾在《程序员》、IT168等媒体上发表150多篇技术文章。
曾出版《Android开发权威指南》、《Android深度探索卷1：HAL与驱动开发》等畅销书。

书籍目录

第1章 初识Android平台 1
1.1 Android简介 1
1.2 Android的制胜法宝 2
1.3 Android的版本发展历程 3
1.3.1 Android1.5（纸杯蛋糕） 3
1.3.2 Android1.6（甜甜圈） 4
1.3.3 Android2.1（松饼） 4
1.3.4 Android2.2（冻酸奶） 5
1.3.5 Android2.3（姜饼） 5
1.3.6 Android3.0（蜂巢） 6
1.3.7 Android4.0（冰激凌三明治） 6
1.3.8 Android4.1/4.2（果冻豆） 7
1.4 Android的系统架构 8
1.5 小结 9
第2章 搭建Android开发和测试环境 10
2.1 搭建Android开发环境需要些什么 10
2.2 安装Java开发环境 10
2.2.1 安装JDK 11
2.2.2 安装和配置Eclipse 11
2.3 安装Android开发环境 12
2.3.1 下载和安装AndroidSDK 13
2.3.2 下载和安装AndroidNDK 13
2.3.3 安装和配置Eclipse插件：ADT 14
2.4 配置Android测试环境 15
2.4.1 建立Android虚拟设备（AVD） 15
2.4.2 启动Android模拟器 16
2.4.3 安装真机测试环境 17
2.5 小结 18
第3章 第一个Android应用程序 19
3.1 从第一个Android程序中可以学到什么 19
3.2 建立Android工程 19
3.3 Android工程的结构 21
3.4 在窗口上放两个按钮 22
3.5 编写窗口类 23
3.6 修改字符串资源 24
3.7 运行Android应用程序 25
3.8 调试Android应用程序 27
3.9 签名Android应用程序 27
3.10 小结 29
第4章 Android应用程序架构 30
4.1 Android应用程序中的资源 30
4.1.1 资源存放在哪里 30
4.1.2 资源的基本使用方法 30
4.2 Android的应用程序组件 32
4.2.1 窗口（Activity）组件 32

4.2.2 服务（Service）组件 32
4.2.3 广播接收者（Broadcastreceivers）组件 33
4.2.4 内容提供者（ContentProvider）组件 33
4.3 AndroidManifest.xml文件的结构 33
4.4 小结 34
第5章 窗口（Activity）与视图（View） 35
5.1 声明和使用Activity 35
5.1.1 Activity的基本用法 35
5.1.2 同时适合手机和平板电脑的窗口风格 38
5.2 Activity的生命周期 40
5.3 窗口的常用事件 43
5.3.1 设置窗口标题事件（onTitleChanged） 44
5.3.2 键盘按下和抬起事件（onKeyDown和onKeyUp） 45
5.3.3 任意情况下捕捉键盘事件（dispatchKeyEvent） 48
5.3.4 回退事件（onBackPressed） 49
5.3.5 按键长按事件（onKeyLongPress） 50
5.3.6 屏幕触摸事件（onTouchEvent） 50
5.3.7 窗口获得焦点事件（onWindowFocusChanged） 51
5.4 在不同Activity之间传递数据 52
5.4.1 使用Intent传递数据 53
5.4.2 使用静态变量传递数据 54
5.4.3 使用剪贴板传递数据 55
5.4.4 使用全局对象传递数据 57
5.5 从Activity返回数据 59
5.6 视图（View） 61
5.6.1 视图简介 61
5.6.2 使用XML布局文件定义视图 61
5.6.3 在代码中控制视图 62
5.7 显示系统窗口 64
5.7.1 直接拨号 65
5.7.2 将电话号传入拨号程序 65
5.7.3 调用拨号程序 65
5.7.4 浏览网页 65
5.7.5 查看联系人 66
5.7.6 显示系统设置界面（设置主界面、Wi—Fi设置界面） 66
5.7.7 启动处理音频的程序 66
5.7.8 回到Home窗口（相当于按Home键） 66
5.8 与Activity相关的技巧与特效 67
5.8.1 全屏显示（隐藏标题栏和状态栏） 67
5.8.2 定制窗口标题栏 71
5.8.3 为程序添加Splash 75
5.8.4 改变窗口大小、位置和透明度 76
5.8.5 按两次关闭窗口 79
5.8.6 关闭所有的窗口 79
5.8.7 窗口截屏 80
5.9 小结 82
第6章 Intent与IntentFilter 83

6.1 Android系统的信使：Intent 83
6.2 Intent对象 84
6.2.1 Intent对象可以封装和传递哪些信息 84
6.2.2 组件名（Componentname） 84
6.2.3 动作（Action） 85
6.2.4 种类（Category） 86
6.2.5 数据（Data） 87
6.2.6 附加数据（Extra） 88
6.2.7 标志（Flags） 89
6.3 显式和隐式访问窗口 89
6.4 跨应用程序访问窗口 90
6.5 Android系统的过滤机制大揭秘 96
6.5.1 过滤条件的设置 96
6.5.2 过滤器的筛选规则 97
6.5.3 示例：过滤机制应用演示 101
6.6 Android源代码与过滤器 104
6.6.1 系统内置程序有哪些窗口可以利用 104
6.6.2 显示计算器（Calculator） 105
6.6.3 用浏览器（Browser）显示网页 106
6.6.4 拨打电话（Phone）与授权 108
6.7 获取第三方程序中可调用的窗口 109
6.8 传递附加数据（Extra） 111
6.9 解析数据 113
6.10 小结 114
第7章 窗口（Activity）高级技术 115
7.1 ActivityXML属性详解 115
7.1.1 设置Activity的基本信息 115
7.1.2 屏幕方向切换（android：screenOrientation） 117
7.1.3 阻止Activity销毁和重建（android：configChanges） 119
7.1.4 允许Activity被实例化（android：enabled） 123
7.1.5 在最近应用列表中显示（android：excludeFromRecents） 124
7.1.6 允许其他程序访问当前窗口（android：exported） 124
7.1.7 硬件加速（android：hardwareAccelerated） 125
7.1.8 在多进程中创建窗口实例（android：multiprocess） 125
7.1.9 无法返回的Activity（android：noHistory） 125
7.1.10 指定要返回的窗口（android：parentActivityName） 126
7.1.11 使窗口受到权限的保护（android：permission） 126
7.1.12 改变窗口所在的进程（android：process） 127
7.1.13 不保存窗口的状态（android：stateNotNeeded） 129
7.1.14 窗口的主题（android：theme） 129
7.1.15 扩展窗口UI（android：uiOptions） 129
7.1.16 设置输入法显示模式（android：windowSoftInputMode） 130
7.2 深入探索Activity从创建到销毁的过程 130
7.2.1 任务（Task）与回退栈（BackStack） 131
7.2.2 保存窗口（Activity）状态 133
7.2.3 管理任务和回退栈 134
7.2.4 Activity的4种创建模式 135

7.2.5 用Java代码设置窗口创建模式 141
7.2.6 窗口的乾坤大挪移（affinity） 144
7.2.7 销毁不再使用的窗口 147
7.3 Activity的别名 149
7.4 小结 151
第8章 布局 152
8.1 Android的五大布局 152
8.1.1 框架布局（FrameLayout） 152
8.1.2 线性布局（LinearLayout） 154
8.1.3 相对布局（RelativeLayout） 158
8.1.4 表格布局（TableLayout） 159
8.1.5 绝对布局（AbsoluteLayout） 160
8.2 属性资源与Android命名空间 160
8.3 布局属性 162
8.4 布局高级技术 163
8.4.1 布局别名 163
8.4.2 重用布局 164
8.4.3 优化布局 166
8.4.4 动态装载布局 167
8.4.5 动态设置布局属性 169
8.4.6 从右到左布局（RTLLayout） 169
8.5 小结 170
第9章 菜单 171
9.1 菜单的基本用法 171
9.1.1 创建选项菜单（OptionsMenu） 171
9.1.2 关联Activity 173
9.1.3 响应菜单的单击动作 173
9.1.4 动态添加、修改和删除选项菜单 174
9.1.5 带复选框和选项按钮的子菜单 175
9.1.6 上下文菜单 176
9.1.7 菜单事件 177
9.1.8 从菜单资源中装载菜单 177
9.2 菜单特效 177
9.2.1 自定义菜单 178
9.2.2 模拟UCWeb菜单效果 180
9.3 小结 184
第10章 Android的资源详解（一） 185
10.1 创建资源 185
10.1.1 手工创建资源文件 185
10.1.2 用ADT模板创建本地化图标资源 186
10.1.3 用ADT模板创建XML文件资源 188
10.2 使用资源 188
10.2.1 生成资源类文件（R.java） 188
10.2.2 从XML文件中访问资源 190
10.2.3 使用Java代码访问资源 191
10.2.4 Java反射技术与枚举资源 192
10.3 字符串（String）资源 193

10.3.1 普通字符串 193
10.3.2 字符串数组 194
10.3.3 复数字符串 194
10.3.4 在字符串中使用引号 195
10.3.5 用占位符格式化字符串 195
10.3.6 用HTML标签格式化字符串资源 195
10.4 值（values）资源 196
10.4.1 整数（Integer）资源 196
10.4.2 尺寸（Dimension）资源 197
10.4.3 布尔（Boolean）资源 198
10.4.4 颜色（Color）资源 198
10.4.5 ID资源 199
10.4.6 整数数组（Integer—Array）资源 200
10.4.7 类型数组（Typed—Array）资源 200
10.5 菜单（menu）资源 200
10.6 图像（drawable）资源 203
10.6.1 普通图像资源 203
10.6.2 XML图像资源 204
10.6.3 Nine—Patch图像资源 204
10.6.4 XMLNine—Patch图像资源 205
10.6.5 图层（Layer）资源 205
10.6.6 图像状态（State）资源 206
10.6.7 图像级别（Level）资源 207
10.6.8 淡入淡出（Cross—fade）资源 208
10.6.9 嵌入（Inset）图像资源 210
10.6.10 剪切（Clip）图像资源 210
10.6.11 外形（Shape）资源 211
10.7 小结 212
第11章 Android的资源详解（二） 213
11.1 动画资源 213
11.1.1 属性（Property）动画 213
11.1.2 帧（Frame）动画 215
11.1.3 移动补间（TranslateTween）动画 217
11.1.4 循环向右移动的EditText与上下弹跳的球 218
11.1.5 缩放补间（ScaleTween）动画 220
11.1.6 跳动的心 221
11.1.7 旋转补间（RotateTween）动画 222
11.1.8 旋转的星系 222
11.1.9 透明度补间（AlphaTween）动画 223
11.1.10 投掷炸弹 224
11.1.11 震动渲染器（ShakeInterpolator） 226
11.1.12 自定义渲染器（Interpolator） 227
11.2 风格（Style）资源与主题（Theme） 229
11.3 小结 232
第12章 资源的本地化 233
12.1 建立本地化的资源目录 233
12.2 资源目录的命名规则 237

12.3 建立别名资源 237
12.3.1 图像别名资源 237
12.3.2 布局别名资源 238
12.3.3 字符串别名资源 238
12.3.4 其他简单值别名资源 238
12.4 资源目录的优先级 238
12.5屏幕适配 239
12.5.1 屏幕适配要考虑的因素 239
12.5.2 适配不同屏幕可以采用的规则 241
12.5.3 屏幕尺寸和屏幕密度 241
12.5.4 位置、尺寸和字体应使用屏幕密度单位 244
12.5.5 与屏幕适配有关的标识符 244
12.5.6 影响屏幕适配的重要因素：布局和图像 245
12.5.7 典型的屏幕适配案例 246
12.5.8 在GooglePlay上限制屏幕尺寸和屏幕密度 247
12.5.9 在Android模拟器上测试各种屏幕尺寸和密度 248
12.6 小结 248
第13章 Android的控件详解（一） 249
13.1 显示文本的控件（TextView） 249
13.1.1 显示富文本（URL、不同大小、字体、颜色的文本） 250
13.1.2 用标签在TextView控件上显示图像 252
13.1.3 单击链接弹出Activity 254
13.1.4 为指定文本添加背景 256
13.2 编辑文本的控件（EditText） 258
13.2.1 像QQ一样输入表情图像 259
13.2.2 在EditText中输入特定的字符 260
13.2.3 AutoCompleteTextView（自动完成输入内容的控件） 261
13.3 按钮（Button）和复选框（Checkbox）控件 263
13.3.1 Button（普通按钮控件） 263
13.3.2 图文混排的按钮 265
13.3.3 ImageButton（图像按钮控件） 266
13.3.4 RadioButton（选项按钮控件） 267
13.3.5 ToggleButton（开关状态按钮控件） 267
13.3.6 CheckBox（复选框控件） 268
13.4 图像控件（ImageView） 270
13.4.1 ImageView控件的基本用法 270
13.4.2 显示指定区域的图像 270
13.4.3 缩放和旋转图像 272
13.5 时间与日期控件 273
13.5.1 DatePicker（输入日期的控件） 273
13.5.2 TimePicker（输入时间的控件） 274
13.5.3 DatePicker、TimePicker与TextView同步显示日期和时间 274
13.5.4 AnalogClock和DigitalClock（显示时钟的控件） 275
13.6 小结 275
第14章 Android的控件详解（二） 276
14.1 进度条控件 276
14.1.1 ProgressBar（进度条控件） 276

14.1.2 SeekBar（拖动条控件） 278
14.1.3 设置ProgressBar和SeekBar的颜色及背景图 278
14.1.4 RatingBar（评分控件） 281
14.2 列表控件 282
14.2.1 ListView（普通列表控件） 282
14.2.2 为ListView列表项添加复选框和选项按钮 285
14.2.3 对列表项进行增、删、改操作 286
14.2.4 改变列表项的背景色 290
14.2.5 ListActivity（封装ListView的Activity） 290
14.2.6 ExpandableListView（可扩展的列表控件） 291
14.2.7 Spinner（下拉列表控件） 293
14.3 GridView（网格控件） 296
14.4 TabHost（标签控件） 298
14.5 ViewStub（惰性装载控件） 299
14.6 小结 300
第15章 可视化UI设计 301
15.1 拖放控件 301
15.2 设置视图属性 303
15.3 预览各种屏幕尺寸 303
15.4 语言和地区的本地化测试 304
15.5 其他可视化功能 304
15.6 小结 305
第16章 对话框、Toast与通知栏（Notification） 306
16.1 对话框 306
16.1.1 带2个按钮（确认／取消）的对话框 306
16.1.2 带3个按钮（覆盖／忽略／取消）的对话框 307
16.1.3 简单列表对话框 308
16.1.4 单选列表对话框 309
16.1.5 多选列表对话框 311
16.1.6 进度对话框 312
16.1.7 登录对话框 315
16.1.8 使用Activity托管对话框 316
16.2 Toast 318
16.3 通知（Notification） 319
16.3.1 在状态栏上显示通知信息 319
16.3.2 永久存在的Notification 322
16.3.3 自定义Notification 323
16.4 小结 324
第17章 封装UI和代码利器——Fragment 325
17.1 Fragment简介 325
17.2 什么时候使用Fragment 326
17.3 按照Fragment设计原则编写程序 328
17.4 Fragment的生命周期 332
17.5 创建Fragment 341
17.5.1 通过XML布局文件创建Fragment 341
17.5.2 通过Java代码创建Fragment 342
17.5.3 创建无UI的Fragment 344

17.5.4 在低版本Android中使用Fragment（SupportLibrary） 345
17.6 Activity与Fragment之间的交互 346
17.6.1 Fragment与Activity之间的交互 346
17.6.2 Fragment的回调机制 348
17.7 Fragment状态的持久化 351
17.8 Fragment与回退栈（导航） 355
17.9 FragmentManager与FragmentTransaction 357
17.9.1 管理Fragment事务 357
17.9.2 查找Fragment 357
17.9.3 跟踪回退栈状态 358
17.9.4 恢复历史状态 358
17.9.5 管理Fragment的状态 359
17.9.6 添加、删除和替换Fragment 359
17.9.7 分离（Detach）与附加（Attach）Fragment 360
17.9.8 显示和隐藏Fragment 361
17.10 Fragment扩展 361
17.10.1 ListFragment 361
17.10.2 DialogFragment 363
17.10.3 其他Fragment扩展类 366
17.11 Fragment模板源代码分析 366
17.12 小结 368
第18章 动作栏——ActionBar 369
18.1 ActionBar简介 369
18.2 ActionBar基础 370
18.2.1 隐藏／显示ActionBar 370
18.2.2 添加和响应Action按钮 372
18.3可上下两分的ActionBar 374
18.4 应用程序图标导航 376
18.5 收缩和展开ActionView 377
18.6 ActionProvider 380
18.6.1 分享信息（ShareActionProvider） 380
18.6.2 定制ActionProvider 382
18.7 导航标签 384
18.8 下拉导航列表 388
18.9 小结 390
第19章 Android的拖放技术 391
19.1 Android中的拖放操作 391
19.2 拖放状态与拖放处理 391
19.3 拖动阴影 392
19.4 示例：拖动复制图像 393
19.5 小结 395
第20章 数据存储解决方案 396
20.1 读写key—value对：SharedPreferences 396
20.2 文件流操作 397
20.2.1 openFileOutput和openFileInput方法 398
20.2.2 读写SD卡中的文件 399
20.3 读写JSON格式的数据 400

20.4 SQLite数据库 404
20.4.1 SQLite数据库管理工具 404
20.4.2 SQLiteOpenHelper类与自动升级数据库 405
20.4.3 数据绑定与SimpleCursorAdapter类 406
20.4.4 操作SD卡上的数据库 409
20.4.5 将数据库与应用程序一起发布 410
20.4.6 内存数据库 411
20.5 小结 412
第21章 内容提供者（ContentProvider） 413
21.1 ContentProvider的作用 413
21.2 获得系统数据 413
21.2.1 读取联系人信息 414
21.2.2 查看收件箱的短信 415
21.3 自定义ContentProvider 417
21.3.1 查询城市信息 417
21.3.2 为ContentProvider添加访问权限 422
21.4 如何查找系统提供的ContentProvider 423
21.5 小结 425
第22章 广播接收器（BroadcastReceiver） 426
22.1 什么是广播 426
22.2 接收系统广播 427
22.2.1 短信拦截 427
22.2.2 用代码注册广播接收器 429
22.2.3 广播接收器的优先级 429
22.2.4 来去电拦截 430
22.2.5 截获屏幕休眠与唤醒 432
22.2.6 开机自动运行 433
22.2.7 显示手机电池的当前电量 434
22.3 发送广播 434
22.4 小结 435
第23章 服务（Service） 436
23.1 Service基础 436
23.1.1 Service的生命周期 436
23.1.2 开机启动Service 438
23.2 跨进程访问（AIDL服务） 439
23.2.1 什么是AIDL服务 439
23.2.2 建立AIDL服务的步骤 439
23.2.3 创建和调用AIDL服务 440
23.2.4 传递复杂数据的AIDL服务 442
23.2.5 AIDL与来去电自动挂断 445
23.3 小结 447
第24章 Android的组件开发 448
24.1 Android支持哪些组件开发方式 448
24.2 引用jar文件 449
24.3 跨工程引用 450
24.4 引用NDKLibrary 451
24.5 动态引用APK文件 451

24.6 动静结合的组件 453
24.7 脚本类型组件（JavaScript）与WebView控件 453
24.8 如何确定动态组件是否安装 457
24.9 升级动态组件 459
24.10 小结 461
第25章 Android的蓝牙开发技术 462
25.1 蓝牙简介 462
25.2 打开和关闭蓝牙设备 462
25.3 搜索蓝牙设备 463
25.4 蓝牙数据传输 465
25.5 蓝牙通信一定需要UUID吗 467
25.6 小结 467
第26章 近距离天线通信——NFC技术 468
26.1 NFC简介 468
26.2 NFC、蓝牙和红外之间的差异 469
26.3 NFC技术的未来前景 470
26.4 Android中的NFC技术 471
26.4.1 NDEF与非NDEF数据 471
26.4.2 NFC的三重过滤机制 471
26.4.3 开启Android的NFC功能 472
26.4.4 编写NFC程序的基本步骤 473
26.5 测试NFC程序需要的设备 474
26.6 让Android手机自动运行程序 475
26.6.1 向NFC标签写入数据的基本步骤 475
26.6.2 向NFC标签写入启动Android应用程序的消息 476
26.7 让Android手机自动打开网页 483
26.8 读写NFC标签中的文本 485
26.8.1 实现读写文本数据应用的基本思路 485
26.8.2 如何将NFC标签变成NDEF文本格式 485
26.8.3 NDEF文本格式解析 486
26.8.4 实现读写文本数据的Android应用程序 490
26.9 读写NFC标签中的Uri 496
26.9.1 NDEFUri格式解析 496
26.9.2 实现读写Uri的Android应用程序 499
26.10 利用NFC标签支持的数据格式进行过滤 502
26.11 处理任意NFC标签 504
26.12 读写非NDEF格式的数据 505
26.13 AndroidBeam技术与数据交互 507
26.13.1 传递NDEF消息 507
26.13.2 传输文件 511
26.14 小结 513
第27章 Android的网络开发技术 514
27.1 提交HTTPGET和HTTPPOST请求 514
27.2 HttpURLConnection类 516
27.3 上传文件 517
27.4 下载管理（DownloadManager） 519
27.5 Wi—FiDirect 524

27.5.1 Wi—FiDirectAPI的核心部分 524
27.5.2 创建监听Wi—FiDirect动作的广播接收器 524
27.5.3 注册广播接收器 525
27.5.4 发现Wi—FiDirect设备 526
27.5.5 连接Wi—FiDirect设备 526
27.5.6 数据传输 527
27.6 Internet电话（SIP） 528
27.6.1 使用SIP的要求和限制 528
27.6.2 配置Android版SIP电话 528
27.6.3 创建SipManager 529
27.6.4 注册SIP服务器 529
27.6.5 开始打电话 530
27.6.6 接听电话 530
27.7 小结 531
第28章 并发与定时器 532
28.1 Handler 532
28.1.1 更新UI 532
28.1.2 延迟执行 535
28.2 定时器 537
28.2.1 单秒循环的定时器：Chronometer 537
28.2.2 任意时间间隔的定时器：Timer 538
28.2.3 全局定时器：AlarmManager 539
28.3 AsyncTask 541
28.4 小结 543
第29章 异步装载（Loader） 544
29.1 Loader简介 544
29.2 Loader的核心类／接口 544
29.3 如何使用Loader 545
29.3.1 创建／重用Loader 545
29.3.2 遗弃旧的数据 546
29.3.3 LoaderManager与方法回调 546
29.3.4 创建Loader对象（onCreateLoader） 547
29.3.5 完成数据装载（onLoadFinished） 547
29.3.6 Loader被重置（onLoaderReset） 548
29.4 异步装载联系人（CursorLoader的应用） 548
29.5 小结 552
第30章 Android推送技术 553
30.1 IOS的推送方案 553
30.2 WindowsPhone的推送方案 554
30.3 Android的推送方案 554
30.4 第三方推送服务：极光推送 556
30.5 自己搭建推送服务器：AndroidPN 557
30.6 小结 558
第31章 Android的多媒体开发技术 559
31.1 音频 559
31.1.1 音频播放 559
31.1.2 录制音频 561

31.2 视频 563
31.2.1 播放视频 563
31.2.2 录制视频 564
31.3 相机 565
31.3.1 调用系统的拍照功能 565
31.3.2 自定义拍照功能 566
31.4 铃声 570
31.5 小结 572
第32章 Android的2D绘图 573
32.1 绘制基本的图形 573
32.1.1 绘制像素点 573
32.1.2 绘制直线 574
32.1.3 绘制圆形 574
32.1.4 绘制圆弧 574
32.1.5 绘制文本 575
32.1.6 示例：绘制基本的图形和文本 575
32.2 绘制位图 578
32.2.1 绘制Bitmap对象 578
32.2.2 使用Drawable.draw方法绘制位图 579
32.2.3 示例：用两种方式绘制位图 579
32.3 设置图像的透明度 580
32.4 旋转图像 581
32.5 小结 583
第33章 3D绘图之OpenGLES 584
33.1 OpenGLES简介 584
33.2 在3D空间中绘图 585
33.2.1 要绘制3D图形了，第一步要做什么 585
33.2.2 定义顶点 587
33.2.3 绘制三角形 588
33.2.4 三角形合并法绘制矩形 590
33.2.5 顶点法绘制矩形 592
33.2.6 顶点的选取顺序 592
33.2.7 索引法绘制矩形 593
33.2.8 基于OpenGLES的动画原理 594
33.2.9 旋转的矩形 594
33.3 视图 595
33.3.1 有趣的比喻：照相机拍照 596
33.3.2 模型变换：立方体旋转 597
33.3.3 用gluLookAt方法变换视图 599
33.4 颜色 600
33.5 小结 602
第34章 Android的桌面上的“尤物” 603
34.1 窗口小部件（AppWidget） 603
34.1.1 在Android桌面上添加AppWidget 603
34.1.2 开发AppWidget的步骤 603
34.1.3 数字时钟 605
34.1.4 AppWidgetProvider类 607

34.1.5 向AppWidget添加配置窗口 608
34.1.6 可以选择风格的数字时钟 608
34.2 动态壁纸（随机变换的圆圈） 612
34.3 小结 618
第35章 Android中的短信（SMS）与彩信（MMS）开发技术 619
35.1 通过系统程序发短信 619
35.2 直接发送短信 619
35.3 保存短信发送记录 620
35.4 监听短信和彩信 621
35.5 显示视频缩略图 622
35.6 彩信内容与SMIL协议 624
35.7 小结 631
第36章 Android的传感器开发技术 632
36.1 如何使用传感器 632
36.2 加速度传感器（Accelerometer） 635
36.3 重力传感器（Gravity） 635
36.4 光线传感器（Light） 636
36.5 陀螺仪传感器（Gyroscope） 636
36.5 方向传感器（Orientation） 637
36.6 其他传感器 638
36.7 小结 638
第37章 Android的全球定位系统（GPS） 639
37.1 GPS的核心API 639
37.2 获取位置提供者（LocationProvider） 641
37.2.1 获取所有可用的LocationProvider 641
37.2.2 根据名称获取LocationProvider 642
37.2.3 根据条件（Criteria）获取LocationProvider 642
37.3 实时获取GPS定位数据 643
37.4 测量地球上任意两点之间的距离 645
37.5 邻近警告 646
37.6 小结 647
第38章 谷歌地图（GoogleMap）开发应用 648
38.1 GoogleMap的跨平台解决方案：MapsJavaScriptAPIv3 648
38.2 GoogleMap的显示与定位 648
38.3 在GoogleMap上插入图像标志 651
38.4 插入多个图像标志 653
38.5 带阴影的位置坐标信息 653
38.6 地图与Java交互 655
38.7 小结 657
第39章 Android中的人机交互设计 658
39.1 手势（Gesture） 658
39.1.1 创建手势文件 658
39.1.2 通过手势输入字符串 658
39.1.3 通过手势调用程序 660
39.1.4 编写自己的手势创建器 661
39.2 多点触摸与放大／缩小操作 662
39.3 语音识别 664

39.4 让手机说话（TTS） 665
39.5 小结 666
第40章 Android中的输入法开发 667
40.1 Android输入法简介 667
40.2 控制输入法 668
40.3 输入法实战 669
40.3.1 实现输入法的步骤 669
40.3.2 编写输入法程序 669
40.3.3 输入法服务的生命周期 672
40.3.4 预输入文本 672
40.3.5 输入法设置 673
40.4 小结 673
第41章 AndroidNDK开发 674
41.1 AndroidNDK简介 674
41.2 安装、配置和测试NDK开发环境 674
41.2.1 系统和软件要求 675
41.2.2 下载和安装AndroidNDK 675
41.2.3 下载和安装Cygwin 675
41.2.4 配置AndroidNDK的开发环境 677
41.3 利用NDKSamples学习NDK开发 678
41.3.1 编译NDKSamples 678
41.3.2 NDK程序的结构与命名规则 678
41.4 AndroidNDK配置文件详解 679
41.4.1 AndroidNDK定义的变量 680
41.4.2 AndroidNDK定义的函数 680
41.4.3 描述模块的变量 681
41.4.4 配置Application.mk文件 682
41.5 第一个NDK示例：字母的大小写转换 682
41.5.1 编写NDK程序 682
41.5.2 编写调用NDK函数的Java程序 684
41.5.3 在Eclipse中开发和编译NDK程序 684
41.6 NDK程序读取Java字段值 686
41.7 小结 687
第42章 Android的测试驱动开发（TDD） 688
42.1 JUnit测试框架 688
42.2 测试Activity 688
42.3 测试ContentProvider 691
42.4 测试Service 692
42.5 测试普通类 692
42.6 小结 693
第43章 Android应用的性能优化 694
43.1 性能优化的基础知识 694
43.2 编写Java程序的最优化原则 695
43.2.1 用静态工厂方法代替构造方法 695
43.2.2 避免创建重复的对象 695
43.2.3 防止内存泄漏 697
43.2.4 返回零长度的集合而不是null 697

43.2.5 通过接口引用对象 698
43.3 避免ANR 698
43.4 执行时间测试 699
43.5 内存消耗测试 700
43.6 测试性能的工具：traceview 701
43.7 小结 702
第44章 游戏项目实战：笑脸连连看 703
44.1 游戏玩法 703
44.2 准备图像素材 703
44.3 实现主界面 704
44.4 随机生成连连看图像 705
44.5 选中两个相同图像后消失 705
44.6 用定时器限制游戏时间 706
44.7 小结 707
第45章 开源项目实战：NFC侠（NFCMan） 708
45.1 什么是NFCMan 708
45.2 用Android模拟器和非NFC设备测试NFC应用 709
45.3 NFCMan的实现原理 711
45.4 实现服务端程序（NFCMan） 711
45.4.1 可视化SWT开发环境 712
45.4.2 创建NFC标签 712
45.4.3 描述虚拟NFC标签的NFCTag类 714
45.4.4 保证虚拟NFC标签的全局唯一 715
45.4.5 显示与保存虚拟NFC标签 716
45.4.6 装载已经存在的虚拟NFC标签 719
45.4.7 开启服务 720
45.4.8 处理客户端请求 721
45.4.9 保证虚拟Android设备全局唯一 723
45.4.10 描述虚拟Android设备 724
45.4.11 添加虚拟Android设备 725
45.4.12 异常处理机制 727
45.5 客户端与服务端之间的数据管道（NFCManService） 728
45.5.1 与NFCMan交互（Socket方式） 728
45.5.2 与ANFCMan交互（广播方式） 732
45.6 客户端Library（ANFCMan） 733
45.6.1 ANFCMan的数据结构和异常类 733
45.6.2 ANFCMan的入口类 734
45.6.3 模拟检测到NFC标签的广播接收器 734
45.6.4 同时处理物理NFC标签和虚拟NFC标签的窗口 735
45.7 测试ANFCMan（TestANFCMan） 738
45.8 小结 739

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