

<<OPhone应用开发权威指南>>

图书基本信息

书名：<<OPhone应用开发权威指南>>

13位ISBN编号：9787121097355

10位ISBN编号：7121097354

出版时间：2010-1

出版时间：电子工业出版社

作者：詹建飞

页数：468

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>

## <<OPhone应用开发权威指南>>

### 内容概要

本书系统地介绍了OPhone平台的体系结构、应用程序开发流程和调试技巧、OPhone应用程序开发中涉及的主要模块。

全书结合30多个经典案例，阐述了OPhone平台的运行环境、应用程序模型、用户界面与图形引擎、数据持久化存储方案、移动多媒体框架、Service、联网接口、高级通信技术以及访问硬件层能力等内容。

在介绍OPhone这一崭新的移动开发平台的同时，作者融入了大量经典设计模式、工程项目开发技巧的介绍，使得本书在实际项目开发中具有重要的参考价值。

本书适合有一定Java编程基础，希望从Symbian、Java ME或者Windows Mobile等平台过渡到OPhone及Android平台的软件开发人员阅读，也可以作为高校师生的参考教材。

## 作者简介

詹建飞，中国移动通信研究院终端技术研究所项目经理，毕业于北京邮电大学，硕士。6年Java编程经验，熟悉Java ME、Symbian、OPhone等多种移动开发平台，具有丰富的客户端软件开发和设计经验，先后出版了《J2ME开发精解》和《Java ME核心技术与最佳实践》等书籍。

## &lt;&lt;OPhone应用开发权威指南&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 OPhone平台概述	1.1 OPhone的架构	1.1.1 Linux内核	1.1.2 本地库	1.1.3 OPhone运行环境	1.1.4 Widget运行环境	1.1.5 应用程序框架	1.1.6 应用程序	1.2 开发OPhone应用程序
	1.2.1 开发语言	1.2.2 OPhone SDK	1.2.3 OPhone开发者社区	1.3 将OPhone应用上传到Mobile Market	1.3.1 Mobile Market的商业模式	1.3.2 Mobile Market发布流程	1.4 小结	第2章 OPhone开发环境和流程
	2.1 安装Eclipse和ODT	2.1.1 安装Java SDK	2.1.2 安装Eclipse	2.1.3 安装OPhone SDK	2.1.4 安装和配置ODT插件	2.2 第一个OPhone应用程序	2.2.1 新建OPhone项目	2.2.2 运行OPhone项目
	2.2.3 更新资源文件	2.3 调试OPhone应用程序	2.3.1 设置断点	2.3.2 启动调试	2.3.3 单步跟踪	2.4 在命令行下开发OPhone程序	2.4.1 创建项目	2.4.2 用Ant编译项目
	2.4.3 运行应用程序	2.5 OPhone SDK介绍	2.5.1 OPhone模拟器	2.5.2 模拟SD卡	2.5.3 ADB	2.5.4 DDMS	2.6 小结	第3章 OPhone应用程序模型
	3.1 OPhone应用程序基础	3.1.1 OPhone应用程序运行环境	3.1.2 OPhone应用程序的组成	3.2 Activity	3.2.1 Activity创建与声明	3.2.2 Activity的生命周期	3.2.3 启动Activity	3.2.4 Activity和Task
	3.3 Content Provider	3.4 BroadcastReceiver	3.5 Service	3.6 安全与许可	3.6.1 安全架构	3.6.2 许可	3.7 数字签名	3.7.1 签名策略
	3.7.2 签名步骤	3.8 小结	第4章 图形用户界面	4.1 用户界面概述	4.1.1 手机软硬件特性的发展	4.1.2 如何影响应用程序开发	4.1.3 OPhone图形引擎	4.2 用户界面设计
	4.2.1 声明布局文件	4.2.2 编写XML文件	4.2.3 加载XML文件	4.2.4 将数据绑定到AdapterView	4.2.5 创建菜单	4.2.6 创建Dialog	4.2.7 通知用户	4.2.8 处理用户输入
	4.2.9 样式与主题	4.3 常用Widget	4.3.1 TextView	4.3.2 Button	4.3.3 ImageView	4.3.4 ProgressBar	4.3.5 DatePicker/TimePicker	4.3.6 GridView
	4.3.7 Spinner	4.3.8 Gallery	4.3.9 TabHost	4.4 高级图形用户界面技术	4.4.1 图形系统类结构	4.4.2 常用布局类	4.4.3 绘制图形	4.4.4 构建自己的组件
	4.5 图形动画	4.5.1 Animation	4.5.2 Interpolator	4.5.3 AnimationSet	4.5.4 自定义动画	4.6 Resource介绍	4.6.1 资源类型	4.6.2 使用资源
	4.6.3 资源适配	4.7 俄罗斯方块实例	4.7.1 方块的数据结构	4.7.2 方块渲染	4.7.3 游戏区域设计	4.7.4 碰撞检测	4.7.5 输入处理	4.7.6 积分排行榜
	4.8 小结	第5章 OpenGL ES编程	5.1 OpenGL ES概述	5.1.1 OpenGL ES设计准则	5.1.2 OpenGL ES与OpenGL的不同	5.1.3 一个简单的OpenGL ES程序	5.2 D观察与变换	5.2.1 一个简单的例子：绘制立方体
	5.2.2 理解变换	5.2.3 投影变换	5.2.4 视口变换	5.2.5 矩阵堆栈	5.3 绘制图元	5.3.1 图元种类	5.3.2 指定顶点数据	5.3.3 绘制图元
	5.3.4 颜色和光照	5.4.1 设置颜色和材质	5.4.2 光照	5.5 光栅化和片元处理	5.5.1 背面剪裁	5.5.2 纹理映射	5.5.3 雾	5.5.4 反走样
	5.5.5 像素测试	5.5.6 将片元合并到颜色缓存	5.6 帧缓存操作	5.6.1 清空缓存	5.6.2 读取颜色缓存	5.6.3 强制完成绘图指令	5.7 其他	5.7.1 行为控制函数
	5.7.2 状态查询	5.8 EGL简介	5.9 小结	第6章 数据持久化存储	6.1 文件存储	6.1.1 存储至默认文件夹	6.1.2 存储至指定文件夹	6.1.3 存储至SD卡
	6.1.4 读取资源文件	6.2 SharedPreferences	6.3 SQLite	6.3.1 创建数据库	6.3.2 SQLiteOpenHelper	6.3.3 创建触发器	6.3.4 创建索引	6.3.5 创建视图
	6.3.6 操作数据	6.3.7 将Cursor绑定到AdapterView	6.4 Content Provider	6.4.1 概述	6.4.2 Content Provider加载机制	6.4.3 创建Content Provider	6.4.4 Content Provider更新的通知机制	6.4.5 DAO接口及实现
	6.4.6 在新线程内处理数据	6.5 小结	第7章 移动多媒体编程	7.1 多媒体文件格式与编码	7.1.1 多媒体文件格式	7.1.2 编码	7.1.3 OPhone平台支持的媒体格式	7.1.4 选择合适的媒体文件
	7.2 音频和视频播放	7.2.1 三种不同的数据源	7.2.2 MediaPlayer的状态	7.2.3 音乐播放器实例	7.2.4 播放视频	7.3 录制音频	7.3.1 MediaRecorder的状态图	7.3.2 录音器实例
	7.4 MP3文件格式分析	7.4.1 MP3文件介绍	7.4.2 ID3V1标签	7.4.3 ID3V2标签	7.4.4 MP3帧结构	7.4.5 分割MP3文件	7.5 案例分析——铃声DIY	7.6 小结
	第8章 让程序在后台运行	8.1 Service概述	8.2 Service编程实践	8.2.1 创建Service	8.2.2 启动和停止Service	8.2.3 通知用户	8.2.4 不阻塞用户操作	8.2.5 Service与Activity通信
	8.3 后台播放音乐	8.3.1 跨进程调用	8.3.2 创建AIDL接口文件	8.3.3 实现AIDL接口	8.3.4 绑定Service	8.3.5 调用IPC方法	8.4 小结	第9章 访问网络数据和服务
	9.1 HTTP协议简介	9.1.1 HTTP协议的主						

要特点 9.1.2 HTTP连接过程 9.1.3 HTTP消息格式 9.2 线程管理 9.2.1 匿名Thread 9.2.2  
java.util.concurrent框架 9.2.3 AsyncTask 9.3 网络编程接口 9.3.1 HttpClient API介绍 9.3.2 GET  
方法的使用和限制 9.3.3 使用POST方法上传附件 9.3.4 从服务器端下载图片 9.4 设计C/S通信数  
据格式 9.4.1 对象序列化 9.4.2 使用XML传输对象 9.5 小结第10章 高级通信技术 10.1 电话  
10.1.1 电话呼叫 10.1.2 监听电话状态 10.1.3 查询电话属性 10.1.4 读取通话记录 10.2 短消  
息 10.2.1 发送短信 10.2.2 接收短消息 10.3 小结第11章 访问硬件层 11.1 访问相机 11.1.1  
创建Camera对象 11.1.2 设置Camera参数 11.1.3 预览 11.1.4 拍摄照片 11.2 访问位置服务  
11.2.1 创建LocationManager 11.2.2 LocationProvider类 11.2.3 监听位置更新 11.2.4 接近警  
报 11.3 访问传感器 11.3.1 SensorManager类 11.3.2 监听传感器事件 11.3.3 方向传感器应用  
—指南针 11.3.4 模拟传感器 11.4 小结附录A 如何导入源代码附录B Resin安装与Servlet部署参考文  
献

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>