第一图书网, tushu007.com

<<移动应用的设计与开发>>

图书基本信息

书名：<<移动应用的设计与开发>>

13位ISBN编号：9787121107795

10位ISBN编号：7121107791

出版时间：2010年5月

出版时间：电子工业出版社

作者：[美] 弗林 (Brian Fling)

页数：309

译者：马晶慧

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

前言

刚刚拿到这本书时，我还以为是本介绍手机程序开发的书。
其实也没错，这本书的内容的确包括了移动应用程序的设计和开发，但更重要的是“程序设计和开发”之外的那些内容。
总体来说，我认为这本书阐述了两个重要观点：一是设备碎片化；二是iPhone带来的移动设备革命。
先来说说设备碎片化。
以前我曾经做过手机WAP网站，也曾经在12ME上写一些小程序。
每次修改程序后，都要在各个运营上的模拟器上反复测试网站是否正常，要在各种型号的手机上测试Java应用程序是否会出错，其痛苦经历到现在仍然记忆犹新。
读了这本书后才知道，原来这就是“设备碎片化”（device fragmentation），而且与真正的设备适配相比，我所经历的那些简直是小巫见大巫了。
就拿前几年最流行的摩托罗拉RAZR来说，我也曾用过RAZRV3，但绝没有想到，不同的RAZR竟然有上百种，更可怕的是，谁都无法保证各种RAZR上程序会有相同的表现！
可想而知，要为RAZR设计应用程序就至少要在所有设备上都测试一遍，这种投入绝不是小公司能承担得起的。
而iPhone很好地解决了这个问题。
各种不同型号的iPhone在硬件和平台上有着优异的一致性，因此开发iPhone应用程序的代价就小得多——在模拟器上完成大部分设计和编码，最后在单一型号的iPhone上测试即可，而且绝大部分应用程序甚至可以用相对廉价的iPodTouch做测试。
可以说，iPhone今天的成功，多一半是源于它的一致性（另一半原因是AppleApp Store）。
本书的另一个观点是，iPhone在移动界掀起了一场革命。
iPhone出现之前，手机浏览器还是个不被重视的小角色，功能十分简陋。
而iPhone自带的Safari浏览器能媲美桌面浏览器，相当完美地支持cSS3等高级特性，因此在iPhone上创建功能强大的Web应用程序就非常简单，这导致了大量Web应用程序如雨后春笋般地出现。
其他设备制造商看到这个趋势，也开始下大力气改进自己的浏览器，最终出现了如今的局面——主流智能手机的浏览器都能完美地渲染桌面互联网，WAP时代已经终结。
网站开发者们不用再为手机制作WAT版本，用户也能在手机上看到绚丽的效果。
虽然由于种种客观原因，作者笔下的那种“Web应用取代大部分原生应用”的理想还未能实现（至少在中国是如此），但这显然是未来的趋势。

内容概要

全面介绍了如何在移动设备上设计和开发应用程序。
书中从介绍移动产业的生态环境和移动媒体开始，阐述产品策划的方法、产品架构、视觉设计和产品类型的选择，并详细描述了产品实现过程中所用到的一些技术、工具和概念，最后还简单介绍了如何获得利润和降低成本，肯定了iPhone在移动设备发展史上起到的巨大推动作用。
《移动应用的设计与开发》不仅能让读者了解到移动设计和开发的知识，更重要的是，它揭示了移动开发的代价高昂、标准混乱的根本原因，并在该问题短期内得不到根本性解决的前提下，给出了一些切实可行的应对之策。
适合与移动开发相关的所有人阅读，包括开发人员、界面设计师、产品经理和企业决策者等。

作者简介

Brian Fling，已在移动行业工作了十多年。
他与许多公司共事过，从刚刚起步的创业公司到财富杂志50强公司，与他们一起，为满足人们的需求而设计有效的移动解决方案。

书籍目录

前言第1章 移动设备简史1.1 最初的设备1.2 设备的进化1.2.1 砖头时代1.2.2 糖块时代1.2.3 功能性手机时代1.2.4 智能手机时代1.2.5 触摸时代第2章 移动生态系统2.1 运营商2.2 网络2.3 设备2.4 平台2.4.1 授权平台2.4.2 专有平台2.4.3 开源平台2.5 操作系统2.6 应用程序框架2.6.1 Java26.2 S602.6.3 BRLW2.6.4 Flash Lite2.6.5 Windows Mobile2.6.6 Cocoa Tbuch2.6.7 Android SDK2.6.8 Web运行时环境(WRT)2.6.9 WebKit2.6.10 互联网2.7 应用程序2.8 服务第3章 移动设备的优势是什么？
3.1 市场规模和范围3.2 潜在的移动市场3.2.1 高端设备VS低端设备3.2.2 畅销设备VS免费设备3.2.3 移动web应用VS原生应用3.2.4 触摸设备Vs.键盘设备3.3作为媒体的移动设备3.3.1 印刷机3.3.2 唱片3.3.3 电影3.3.4 收音机3.3.5 电视机3.3.6 互联网3.3.7 移动设备3.3.8 移动设备的独特优势3.4 第八种媒体 谁与争锋?3.5 普适，从移动互联网开始第4章 考虑应用环境的设计4.1 在环境中思考4.1.1背景环境4.1.2 归属环境4.2 下一步行动第5章 制定移动开发策略5.1 新规则5.1.1 规则1 忘记已有知识5.1.2 规则2 耳听为虚，眼见为实51.3 规则3 绝不要首先考虑限制5.1.4 规则4 重视应用环境、目标和需求5.1.5 规则5 别试图支持一切5.1.6 规则6 创造，而非移擅5.1.7规则7 保持简单5.2 总结第6章 移动应用的类型6.1 移动应用的媒体类型6.1.1 短信6.1.2 移动网站6.1.3 移动小窗体6.1.4 移动Web曲应用6.1.5 原生应用6.1.6 游戏6.1.7 移动应用媒体矩阵图6.1.8 应用环境6.1.9 工具应用环境6.1.10 本地环境6.1.11 信息型应用6.1.12 生产力应用程序环境6.1.13 拟真全屏应用6.1.14 应用环境矩阵图第7章 移动信息架构7.1 什么是信息架构?7.2 移动信息架构7.2.1 保持简单7.2.2 网站地图7.2.3 点击流7.2.4 线框模型7.2.5 原型制作7.2.6 不同设备的不同信息架构7.3 设计的神话第8章 移动产品的视觉设计8.1 阐述设计8.2 强档型移动设计8.3 设计最佳体验8.4 移动设计的元素8.4.1 应用环境8.4.2 主旨8.4.3 观感8.4.4 布局8.4.5 颜色8.4.6字体8.4.7图形8.5 移动设计的工具8.6 选择正确的设备8.7 适应各种屏幕尺寸第9章 移动Web应用程序VS原生应用程序9.1 普适的原则9.1.1 设备碎片化9.1.2 互联网9.1.3 控制权9.1.4 消费者期待9.1.5 移动互联网中的普适9.2 何时创建原生应用程序9.2.1 收费9.2.2 创建游戏9.2.3 使用特定位置9.2.4 使用摄像头9.2.5 使用加速度计9.2.6 访问文件系统9.2.7 离线用户9.3 何时创建移动Web应用程序第10章 M0blle 2.010.l Mobile 2.0是什么?10.1.1 Mobile 2.0 Web和移动的结合体10.1.2 移动Web浏览器是下一个杀手级应用10.1.3 移动Web应用程序就是未来10.1.4 JavaScript是下一个先锋10.1.5 糟糕的移动用户体验10.l.6 移动小窗体是下一个重要概念10.1.7 运营商是新的讨厌鬼10.1.8 移动阵营需要反思自我10.1.9 我们是创造者，不是消费者第11章 移动Web开发11.1 Web标准11.2 为多种移动浏览器进行设计11.2.1 渐进式增强11.2.2 DLAL11.2.3 为多种显示屏进行设计11.3 设备计划11.3.1 设备矩阵图11.4 标记语言11.4.1 XHTML-MP概览11.4.2 文档结构11.4.3 文本元素11.4.4 创建链接11.4.5 图像和对象11.4.6 表格11.4.7 框架11.4.8 表单……第12章 iPhone Web应用第13章 适配设备第14章 从移动界获得收入第15章 设备支持第16章 移动界的未来索引

媒体关注与评论

“ 要的就是Brian这本书！
移动开发远不止API和最新型号的手机，它是改变人们生活、工作和娱乐方式的东西。
任何刚刚接触移动开发项目的人，其首要任务就是阅读这本书。
就是这样。
” ——Frank Ableson MSlSetwqces, Inc总裁 《Unlockillg Android》作者 《Linux Magazine》移动板块编辑

编辑推荐

在全球范围内，移动设备的数量已超过台式机和笔记本，而且是后者的三倍，但设计和开发移动应用程序的信息却少之义少。
“移动应用的设计与开发》一书用移动产品建立过程中所需的指导方针、标准、技术和最佳实践填补了这个空白。
通过《移动应用的设计与开发》，你将学到支配所有移动设备和平台的设计开发基本原则。
你还将看到移动互联网更加先进的能力，如标记语占、高级样式技术和移动Ajax等。
如果你是web设计师、web开发者、信息架构师、项目经理、易用性专家、内容发布商，或是刚刚进入移动互联网的企业家，《移动应用的设计与开发》将为你提供必需的知识，让你驾驭这门迅速发展的技术。

理解移动生态系统的工作原理，与其他媒体的区别，以及如何为移动应用环境设计产品。
了解通过运营商或应用程序商店发售的原生应用程序和移动网站或web应用的优缺点。
使用布局流、原型、易用性实践，以及与屏幕大小无关的视觉设计。
为古老的设备和未来可能出现的设备使用并测试跨平台的移动web标准。
学习如何在预算内设计移动产品。

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