第一图书网, tushu007.com

<<Android嵌入式应用开发>>

图书基本信息

书名：<<Android嵌入式应用开发>>

13位ISBN编号：9787121171093

10位ISBN编号：7121171090

出版时间：2012-6

出版时间：电子工业出版社

作者：佘遥段弘，佘佳骏　主编

页数：191

字数：350000

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嵌入式应用开发》主要内容包括Android基础知识、Android应用程序开发的基本流程、Android应用程序开发的常用编程接口、常用控件及一些在应用程序中常用的模块和功能的实现。全书以实例为基础，几乎每章都是由实例为主组成，通过对代码的详细说明和分析来介绍Android各类应用开发中需要掌握的基本技能，并在实践中阐明Android
UI、数据库、多媒体、常规通信、浏览器开发和地图等开发的特点。

本书以生动的语言、具体的示例、准确的图表和清晰明了的表现形式，详细阐述了Android应用程序开发流程和基本方法。
本书为读者提供课件和学习资料。

本书可作为各类高等院校计算机及相关专业的实践、实训课程教材，还可作为有一定Java编程基础并且想学习Android应用程序开发的技术人员的参考书籍。

书籍目录

第1章 绪论
1.1 Android介绍
1.2 Android版本历史
1.3 Android系统特点
第2章 Android开发入门
2.1 开发工具
2.2 开发工具的安装及配置
2.2.1 安装和配置JDK
2.2.2 安装和配置Eclipse
2.2.3 安装和配置Android SDK
2.2.4 安装ADT
2.2.5 创建AVD
2.3 HelloWorld
2.3.1 创建HelloWorld工程项目
2.3.2 在模拟器上运行HelloWorld
2.4 小结
第3章 UI
3.1 实例——5种UI布局类型
3.2 Android UI布局
3.2.1 线性布局（LinearLayout）
3.2.2 帧布局（FrameLayout）
3.2.3 相对布局（RelativeLayout）
3.2.4 表格布局（TableLayout）
3.2.5 绝对布局（AbsoluteLayout）
3.2.6 常见问题
3.3 Android UI控件
3.3.1 UI事件捕获与处理
3.3.2 文本框（TextView）、按钮（Button）和EditText（可编辑文本）
3.3.3 复选框（CheckBox）与单选组框（RadioGroup）
3.3.4 下拉列表（Spinner）
3.3.5 自动补全文本框（AutoCompleteTextView）
3.3.6 进度条（ProgressBar）
3.3.7 列表（ListView）
3.3.8 窗体设置（Window）
3.3.9 其他UI控件概览
3.4 菜单（Menu）
3.5 对话框（Dialog）
3.6 小结
第4章 Android开发框架
4.1 Android系统架构
4.2 Android应用程序组成
4.3 Activity生命周期
4.4 Android项目架构
4.5 AndroidManifest.xml文件解析
4.6 xml简介

4.7 Android生命周期
4.8 小结
第5章 Service应用
5.1 什么是Service
5.2 跨进程调用
5.3 Service实例——音乐播放器
5.3.1 使用startService启动服务
5.3.2 使用receiver方式启动服务
5.3.3 使用bindService方式启动服务
5.3.4 通过aidl方式使用远程服务
5.4 本章习题
5.5 小结
第6章 Android数据存储
6.1 Android数据基本存储方式
6.1.1 SharedPreferences
6.1.2 Files
6.1.3 ContentProvider
6.2 Android数据库编程——SQLite
6.2.1 SQLite简介
6.2.2 SQLite示例
6.3 本章习题
6.4 小结
第7章 多媒体开发
7.1 音频
7.1.1 播放音频
7.1.2 录制音频
7.2 视频
7.2.1 播放视频
7.2.2 录制视频
7.3 使用Path类绘制2D图形
7.4 使用OpenGL ES绘制3D图形
7.4.1 OpenGL 发展历史
7.4.2 OpenGL ES简介
7.4.3 Android OpenGL ES
7.4.4 示例
7.5 本章习题
7.6 小结
第8章 Android网络通信
8.1 引言
8.2 Android网络通信基础
8.2.1 Android支持的网络通信模式
8.2.2 Android提供的网络接口
8.3 使用HttpClient和HttpURLConnection接口
8.3.1 Http简介
8.3.2 使用HttpClient接口通信示例
8.3.3 使用HttpUrlConnection接口通信示例
8.4 Android的WiFi开发入门

8.5 Android蓝牙开发入门
8.6 实例：手机联系人（contacts）交换的实现
8.6.1 通过WiFi发送和接收名片文件
8.6.2 通过蓝牙发送和接收名片文件
8.7 本章小结
8.8 本章习题
第9章 传感器访问
9.1 传感器API介绍
9.2 传感器相关的坐标系
9.2.1 世界坐标系
9.2.2 旋转坐标系
9.3 获取设备上传感器种类
9.3.1 功能实现
9.3.2 获取的传感器列表
9.4 利用传感器实现指南针功能
9.4.1 功能分析及实现
9.4.2 指南针实现效果
9.4.3 在模拟器上开发传感器应用
9.5 利用传感器实现计步器功能
9.5.1 计步器介绍
9.5.2 计步器所需传感器分析
9.5.3 计步器功能实现
9.5.4 计步器实现效果
9.5.5 示例说明
第10章 Google Map API
10.1 在Google Map上使用GPS定位
10.1.1 Google APIs的安装
10.1.2 Google APIs开发文档
10.1.3 尝试运行示例
10.1.4 获取Android Maps API Key
10.1.5 修改并再次运行示例
10.1.6 为示例添加GPS位置获取功能
10.2 在MapView上标记位置
10.2.1 标记效果
10.2.2 显示地标
10.2.3 弹出式气泡
10.3 在MapView上测两点距离
10.3.1 测距功能说明
10.3.2 实现测距线程
10.3.3 选点
10.3.4 添加Handler处理
10.4 在MapView上绘制轨迹
10.4.1 轨迹绘制说明
10.4.2 使用Google Earth生成kml文件
10.4.3 使用Google Map Web Service获取路径
第11章 Android浏览器扩展
11.1 浏览器插件简介

11.2 NPAPI简介
11.3 Android中的浏览器插件开发分析
11.3.1 BrowserPlugin结构
11.3.2 BrowserPlugin中的NPP APIs
11.3.3 BrowserPlugin中的ANPInterface
11.3.4 BrowserPlugin的工作流程
11.4 编译和运行浏览器插件
结束语

章节摘录

版权页： 插图： 插件的出现可以追溯到20世纪70年代中期，当时在Univac90/60系列大型机的UnisysVS/9操作系统上运行的EDT文本编辑器就提供了一项功能，使得从编辑器上可以运行某个程序，并允许这个程序进入编辑器的缓冲，允许外部程序染指内存中正在编辑的任务。
插件程序使得编辑器在缓冲区上进行文本编辑，而这个缓冲是编辑器和插件所共同享用的。
Waterloo Fortran编译器使用这些特性使得EDT编辑的Fortran程序可以交互编译。
个人计算机上第一个带有插件的应用软件，也许是苹果系统上的HyperCard和QuarkXPress，两者都是1987年发行的。
应用软件提供使插件能够应用的各项服务，其中包括提供加载方式，使插件可以加载到应用程序和网络传输协议中，从而与插件进行数据交换。
插件必须依赖于应用程序才能发挥自身功能，仅靠插件是无法正常运行的。
相反，应用程序并不需要依赖插件就可以运行，这样，插件就可以加载到应用程序上并且动态更新而不会对应用程序造成任何改变。
公开应用程序接口提供一个标准的界面，允许其他人编写插件，与应用程序互动。
一个稳定的应用程序接口会允许其他插件正常运行，即使其最初的版本有所变动，也会支持插件延长旧的应用程序的使用寿命。
例如，Adobe Photoshop和After Effects的插件应用程序接口逐渐成为标准，并且被一些与它们竞争的应用程序采纳。
又如Audio Units和VST，它们就像一个网络转换器，也许会运载一个未被占用但不标准的端口，来容纳各种任选的物理层连接器。
而游戏和某些应用程序也经常使用插件的体系结构，来允许最初的发行者和第三方发行者增加功能。
生产厂家可以用插件来产生卖方锁定，就是通过选择限制更新某个选项，使得厂商签署的买方才可以更新使用其产品。
IBM的Micro Channel Architecture，从技术上来会说，比Industry Standard Architecture更先进，可以给IBM的个人计算机添加组成，但是因为很难给第三方的装置设备取得证明而未能大面积推广。
微软的Flight Simulator系列则以可以下载aircraft附件而著名。
浏览器插件是指会随着浏览器的启动自动执行的程序，根据插件在浏览器中的加载位置，可以分为工具条（Toolbar）、浏览器辅助（BHO）、搜索挂接（URL Searchhook）、下载ActiveX。
有些插件程序能够帮助用户更方便浏览互联网或调用上网辅助功能，也有部分程序被人称为广告软件（Adware）或间谍软件（Spyware）。
此类恶意插件程序监视用户的上网行为，并把所记录的数据报告给插件程序的创建者，以达到投放广告、盗取游戏或银行账号密码等非法目的。
但因为插件程序由不同的发行商发行，其技术水平也良莠不齐，插件程序很可能与其他运行中的程序发生冲突，从而导致诸如页面错误、运行时间错误等，阻碍了正常浏览。
总之，插件是一种遵循一定规范的应用程序接口编写出来的程序。
很多软件都有插件，插件有无数种。
例如在IE中，安装相关的插件后，Web浏览器能够直接调用插件程序，用于处理特定类型的文件。

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