

<<Android程序设计实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Android程序设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787121188190

10位ISBN编号：7121188198

出版时间：2012-11

出版时间：电子工业出版社

作者：向守超

页数：284

字数：467000

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

Android是基于Linux内核的软件平台和操作系统，是Google在2007年11月5日公布的手系统平台，早期由Google开发，后由开放手机联盟（Open Handset Alliance）开发。

它采用了软件堆层（software stack，又名以软件叠层）的架构，主要分为三部分。

底层以Linux内核工作为基础，由C语言开发，只提供基本功能；中间层包括函数库Library和虚拟机Virtual Machine，由C++开发。

最上层是各种应用软件，包括通话程序、短信程序等，应用软件则由各公司自行开发，以Java作为编写程序的主要部分。

不存在任何以往阻碍移动产业创新的专有权障碍，号称是首个为移动终端打造的真正开放和完整的移动软件。

Google通过与软、硬件开发商、设备制造商、电信运营商等其他有关各方结成深层次的合作伙伴关系，希望借助建立标准化、开放式的移动电话软件平台，在移动产业内形成一个开放式的生态系统。

随着Android平台的发展，引发了Android人才荒。

但符合条件的Android工程师屈指可数，企业招聘难度可想而知。

我们相信，在未来几年内，Android开发工程师将成为3G行业炙手可热的岗位之一。

3G人才全球紧缺，实用人才培养已迫在眉睫！

在国内三大运营商如火如荼的3G营销战持续升温，再加上3G的推出对整个行业的巨大推动作用，无疑将引爆3G手机开发工程师这个黄金职位。

所以我们说程序员必学Google Android的理由可以总结为：更快的薪酬提升通道、更好的热门就业岗位、更多的行业人才需求、最热门的新技术行业。

本书包括10章内容，分别介绍了以下内容：第1章Android开发环境配置，对Android的起源、优点和系统架构进行了介绍；详细介绍了Android开发环境的配置，Android应用程序的创建以及应用程序的结构分析。

第2章Android应用程序，对Android应用程序的四大基本组件进行了详细介绍，详细讲述了Android应用程序从活动状态、暂停状态、停止状态和非活动状态整个生命周期过程。

详细介绍了LogCat工具在调试应用程序过程中，对程序错误的定位和分析。

第3章Android常用基本控件，对进行用户界面开发常用的Android布局管理器、基本控件、菜单、对话框、事件和动画播放技术进行了详细介绍。

Android中的布局包括线性布局、表格布局、相对布局、帧布局和绝对布局，基本控件主要包括文本框、按钮、单选按钮、复选按钮、状态开关按钮、日期时间控件和图片控件的使用。

菜单包括选项菜单、子菜单和上下文菜单。

Android平台下的对话框主要包括普通对话框、选项对话框、单选多选对话框、日期和时间对话框以及进度对话框。

第4章Android常用高级控件，对自动完成文本框、滚动视图、列表视图、滑块与进度条、画廊与消息提示、下拉列表与选项卡等高级控件进行了详细介绍，并辅以详细案例。

第5章 Android游戏应用程序开发，Android平台下的应用开发，一般来说主要分为商业应用和游戏应用两种。

本章重点介绍自定义View和SurfaceView类在游戏开发中的应用，游戏开发中的碰撞与检测技术，最后通过扫雷游戏的开发详细介绍了游戏开发的步骤。

第6章Android消息与广播，Intent是轻量级的进程间通信机制，用于跨进程的组件通信和发送系统级的广播。

本章让读者基本了解Android系统的组件通信原理，掌握利用组件通信启动其他组件的方法，以及利用组件通信信息和发送广播消息的方法。

第7章 Service后台服务，Service是Android系统的后台服务组件，适用于开发无界面、长时间运行的应用功能。

本章让读者了解后台服务的基本原理，掌握进程内服务与跨进程服务的使用方法，有助于深入了

<<Android程序设计实用教程>>

解Android系统的进程间通信机制。

第8章 数据存储与访问，Android平台提供了多种数据存储方法，包括易于使用的SharedPreferences，经典的文件存储和轻量级的SQLite数据库。

通过本章的学习，读者可以了解Android平台各种组件数据存储方法的特点和使用方法，掌握跨进度的数据共享方法。

第9章Android位置服务与地图应用，位置服务和地图应用是发展最为迅速，有着大量潜在需求的领域，通过本章的学习可以让读者简单地了解位置服务和地图应用的概念、方法和技巧。

读者可以使用Google提供的地图服务，构建提供位置服务的应用程序。

第10章 综合案例设计与开发，本章将以“手机相册服务软件”作为示例，综合运用前面章节所学到的知识和技巧，从需求分析、界面设计、模块设计和程序设计等几个方面，详细介绍Android应用程序的设计思路与开发方法。

本章提供的“手机相册服务软件”是2012年“全国软件杯”软件设计大赛Android开发项目的本地相册内容，是一个比较综合的案例。

本书由重庆正大职业技术学院的向守超、姚骏屏担任主编，由辽宁信息职业技术学院的朱雷和无锡工艺职业技术学院的邓书基担任副主编。

本书在编写过程中得到了各方面的大力支持，在此一并表示感谢。

为了方便教师教学，本书配有电子教学课件及相关资源，请有此需要的教师登录华信教育资源网免费注册后进行下载，如有问题可在网站留言板留言或与电子工业出版社联系。

由于编者水平有限和时间仓促，书中难免存在疏漏和不足。

希望同行专家和读者能给予批评和指正。

编者

<<Android程序设计实用教程>>

内容概要

本书面向所有对Android SDK在Android移动手机平台上创建应用程序感兴趣的读者。不管是有丰富Java开发经验的程序员，还是只有Java基础的初学者，此书都将是十分有价值的学习资料。

全书共有10章，分别介绍了Android开发环境配置、Android应用程序、Android常用基本控件、Android常用高级控件、Android游戏应用程序开发、Android消息与广播、Service后台服务、Android数据存储与访问、Android位置服务与地图应用、综合案例设计与开发等内容。

书籍目录

第1章 Android开发环境配置

- 1.1 Android简介
 - 1.1.1 Android起源
 - 1.1.2 Android的优点
 - 1.1.3 Android的系统架构
- 1.2 Android开发环境配置
- 1.3 第一个Android应用程序

第2章 Android应用程序

- 2.1 基本组件介绍
- 2.2 Activity生命周期
- 2.3 Android程序调试

第3章 Android常用基本控件

- 3.1 界面布局
 - 3.1.1 线性布局
 - 3.1.2 表格布局
 - 3.1.3 相对布局
 - 3.1.4 帧布局
 - 3.1.5 绝对布局
- 3.2 界面控件
 - 3.2.1 文本控件
 - 3.2.2 按钮控件
 - 3.2.3 图片控件
 - 3.2.4 时钟控件
 - 3.2.5 日期与时间选择控件
- 3.3 菜单
 - 3.3.1 选项菜单和子菜单
 - 3.3.2 上下文菜单
- 3.4 对话框
 - 3.4.1 对话框简介
 - 3.4.2 普通对话框
 - 3.4.3 列表对话框
 - 3.4.4 单选按钮和复选框对话框
 - 3.4.5 日期及时间选择对话框
 - 3.4.6 进度对话框
- 3.5 界面事件
 - 3.5.1 onKeyDown方法简介
 - 3.5.2 onKeyUp方法简介
 - 3.5.3 onTouchEvent方法简介
 - 3.5.4 onTrackBallEvent方法和onFocusChanged方法简介
 - 3.5.5 OnClickListener接口简介
 - 3.5.6 onFocusChangeListener接口简介
 - 3.5.7 OnKeyListener接口简介
 - 3.5.8 onTouchListener接口简介
 - 3.5.9 onCreateContextMenuListener接口简介
- 3.6 动画播放技术

<<Android程序设计实用教程>>

3.6.1 帧动画

3.6.2 补间动画

第4章 Android常用高级控件

4.1 自动完成文本框

4.2 滚动视图和列表视图

4.2.1 滚动视图

4.2.2 列表视图

4.3 滑块与进度条

4.4 画廊控件与消息提示

4.4.1 画廊控件

4.4.2 Toast的使用

4.4.3 Notification的使用

4.5 下拉列表控件与选项卡

4.5.1 下拉列表控件

4.5.2 选项卡

第5章 Android游戏应用程序开发

5.1 自定义View的使用

5.2 SurfaceView的使用

5.3 游戏碰撞与检测技术

5.3.1 碰撞检测技术基础

5.3.2 游戏中实体对象之间的碰撞检测

5.3.3 游戏实体对象与环境之间的碰撞检测

5.4 扫雷游戏实例

第6章 Android消息与广播

6.1 Intent

6.1.1 启动Activity

6.1.2 获取Activity返回值

6.2 Intent过滤器

6.3 BroadcastReceiver组件应用

第7章 Service后台服务

7.1 Service组件应用

7.2 进程内服务

7.2.1 服务管理

7.2.2 使用线程

7.2.3 服务绑定

7.3 Handler消息传递机制

7.4 单机版音乐盒实例

第8章 Android数据存储与访问

8.1 简单存储

8.2 文件存储

8.2.1 内部存储

8.2.2 外部存储

8.2.3 资源文件

8.3 SQLite数据库存储

8.3.1 SQLite数据库

8.3.2 手动建库

8.3.3 代码建库

<<Android程序设计实用教程>>

8.3.4 数据操作

8.4 内容提供者——Content Provide

8.5 实训

第9章 Android位置服务与地图应用

9.1 位置服务

9.2 Google地图应用

9.2.1 申请地图密钥

9.2.2 使用Google地图

9.2.3 Google地图上贴上标记

9.3 利用Google API完成天气预报

9.3.1 信息来源

9.3.2 UI设计

9.3.3 解析XML

9.3.4 AndroidManifest.xml (限设置

第10章 综合案例设计与开发

10.1 需求分析

10.2 策划与准备

10.2.1 图片资源的准备

10.2.2 数据库设计

10.3 程序设计

10.3.1 数据库适配器

10.3.2 主界面类PhotographActivity.java的实现

10.3.3 辅助类的设计

<<Android程序设计实用教程>>

编辑推荐

随着Android平台的发展，引发了Android人才荒。

但符合条件的Android工程师屈指可数，企业招聘难度可想而知。

我们相信，在未来几年内，Android开发工程师将成为3G行业炙手可热的岗位之一。

3G人才全球紧缺，实用人才培养已迫在眉睫!在国内三大运营商如火如荼的3G营销战持续升温，再加上3G的推出对整个行业的巨大推动作用，无疑将引爆3G手机开发工程师这个黄金职位。

所以我们说程序员必学Google Android的理由可以总结为：更快的薪酬提升通道、更好的热门就业岗位、更多的行业人才需求、最热门的新技术行业。

因此，编者出版了这本《Android程序设计实用教程》。

本书由向守超和姚骏屏主编。

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>