

## <<Android Web应用高级编程>>

### 图书基本信息

书名：<<Android Web应用高级编程>>

13位ISBN编号：9787302280507

10位ISBN编号：7302280509

出版时间：2012-3

出版时间：清华大学出版社

作者：(美) 奥尔蒙 等著, 张龙 译

页数：300

译者：张龙

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

我们现在正步入新的世界，移动设备逐渐成为人们与Internet互联的主要方式，开发移动设备应用正成为人们新的追求。

供应商之间的竞争也日趋白热化，这导致市场中充满了各种各样的设备。

我们看到各个供应商都在为自己的设备提供开发工具与市场，并希望围绕着自己的产品创建软件生态圈。

在很大程度上，一些供应商的战略也是这样的。

开发者使用这些工具并为特定的设备创建“原生”应用，然后需要重新构建应用的大部分内容以面向各种不同的设备。

对于构建移动应用的公司来说，这是可接受的方式。

然而，从长远来看，这种方式是行不通的。

考虑到拥有Web产品的每个公司在未来几年间都需要为多种设备提供桌面版的Web应用与适合的移动客户端。

再考虑软件开发者的数量——就像你我，还有其他开发者。

我们拥有必要的资源满足这种需求吗？

我没有。

一定会有更好的方式。

确实是有的。

构建移动Web应用是更好的方式。

这是一种移动应用开发的方式，你只需要重写很少的代码就可以满足市场上存在的众多设备的需求。

本书关注于为Android编写移动Web应用，但实际上，很多概念也可以轻松移植到其他移动设备上（这是重点）。

何谓移动Web应用 移动Web应用就是使用核心客户端Web技术HTML、CSS与JavaScript构建，并且专门针对移动设备的应用。

吸引人们关注移动Web应用是HTML5与CSS3的趋势——这两个技术的“最新版”。

本书会详细介绍HTML5、CSS3和JavaScript。

JavaScript是令很多开发者又爱又恨的语言。

有些人甚至都不把它看做是一门编程语言。

然而，JavaScript很可能会成为未来5年内最需要的技能之一。

本书使用了哪些技术 本书将会使用大量JavaScript代码。

显然还会使用很多HTML与CSS，但JavaScript确实是适合于移动Web应用开发的语言。

如果不熟悉JavaScript，那么我们并不会将你置于纷繁复杂的JavaScript代码中，我们会推荐一些学习资料，因为这并非一本JavaScript基础书。

我们还大量使用了优秀的jQuery JavaScript库以简化开发。

如果不熟悉jQuery，那么我们建议你看看jQuery教程。

如果熟悉Prototype、MooTools或是其他的jQuery“竞争者”，那么你可以很轻松地修改书中的示例代码。

对于移动Web应用来说（以及其他的富JavaScript Web应用），掌握如何组织应用以保证可读性与可维护性是很重要的。

这正是本书中使用了很多小应用项目而非代码片段来展示特定功能的原因所在。

这样你就可以熟悉移动Web应用开发的方方面面，还能理解如何高效地整合真实世界中的移动Web应用。

如果熟悉Web应用开发，那么通过本书的学习，你就可以轻松转换到移动Web应用开发上来。

但如果你熟悉移动应用开发，想要学习Web应用开发方式，那么学习额外的资料将是非常重要的。

本书内容 本书围绕着两个应用示例展开，你会从中学习到移动Web应用开发的方方面面。

第2章~第6章介绍了首个迷你应用，它是一个简单的“任务清单列表”应用，第8章~第12章则从头开

## <<Android Web应用高级编程>>

始介绍如何构建一个简单的位置感知游戏。

在这两顿大餐之间还有3章作为“点心”。

第1章主要介绍了编写Android Web应用的基本概念。

第7章简要介绍了交互性与HTML5 canvas。

第13章介绍了移动应用世界的未来。

## <<Android Web应用高级编程>>

### 内容概要

现在，我们已经可以使用Web技术为Android和其他移动设备开发应用。通过将HTML5的功能与CSS3及JavaScript整合，Web应用开发者可以通过熟悉的工具开发出引人入胜的移动应用。

现在我们不仅可以构建出与原生应用(native app)相媲美的移动Web app，还可以实现“编写应用一次，就可以在各种不同的设备上运行”。

本书由奥尔蒙、布兰克编著，通过本书一书的学习，熟悉Web app开发的开发人员可以掌握如何为Android移动平台开发Web app。

阅读完本书一书后，你不仅能很好地理解Android中的Web应用世界，还能掌握一些辅助工具和框架的使用方法。

借助于书中的实际示例，你将了解通过Web方式来构建移动应用所面临的机遇与挑战。

作者简介

作者:(美)Damon Oehlman , (美)Sebastien Blanc

书籍目录

第1章 入门

- 1.1 了解Android平台功能
  - 1.1.1 设备连接
  - 1.1.2 触摸
  - 1.1.3 地理位置
  - 1.1.4 硬件传感器
  - 1.1.5 本地数据库与存储
  - 1.1.6 相机支持
  - 1.1.7 消息与推送通知
  - 1.1.8 WebKit Web浏览器
  - 1.1.9 进程管理
  - 1.1.10 Android OS特性小结
- 1.2 准备开发环境
  - 1.2.1 文本编辑器与工作目录
  - 1.2.2 Web服务器
  - 1.2.3 模拟器
- 1.3 Hello World
- 1.4 小结

第2章 构建移动HTML输入表单

- 2.1 面向移动Web的HTML
  - 2.1.1 面向移动的网页
  - 2.1.2 添加表单元素
- 2.2 添加样式
  - 2.2.1 使用CSS3的表单样式
  - 2.2.2 改进页面标题的外观
  - 2.2.3 针对不同的屏幕尺寸编写代码
  - 2.2.4 处理设备方向的变化
- 2.3 添加表单验证
- 2.4 小结

第3章 HTML5 Storage API

- 3.1 Web Storage API
  - 3.1.1 使用JSON将对象保存到Web Storage中
  - 3.1.2 Local Storage与Session Storage
- 3.2 Web SQL Database
  - 3.2.1 使用客户端数据库保存任务清单条目
  - 3.2.2 数据库的版本化与升级
- 3.3 小结

第4章 构建多页面应用

- 4.1 单个HTML文件、多个应用页面
  - 4.1.1 创建视图管理器
  - 4.1.2 实现视图动作
- 4.2 构建应用的主界面
  - 4.2.1 修改ViewManager功能
  - 4.2.2 主界面的存储需求
  - 4.2.3 装配主界面

## <<Android Web应用高级编程>>

4.3 构建所有任务界面

4.4 实现视图栈

4.5 小结

### 第5章 与云进行同步

5.1 探索在线存储的选择

5.1.1 在线同步存储的需求

5.1.2 避免3层架构

5.1.3 用户认证

5.1.4 JavaScript同步库

5.1.5 可能的同步解决方案

5.2 Google App Engine入门

5.2.1 在本地部署jsonengine

5.2.2 选择合适的同步模式

5.2.3 向jsonengine发送离线数据

5.3 针对在线同步更新用户界面

5.4 开发桌面界面

5.4.1 查询jsonengine实例

5.4.2 将应用部署到云中

5.5 小结

### 第6章 与原生应用竞争

6.1 添加轻量级动画与类似于原生应用的布局

6.1.1 添加简单的旋转加载器

6.1.2 添加可滚动的内容

6.1.3 修改动作栏

6.2 为应用添加位置感知特性

6.3 离线运行应用

6.3.1 离线缓存清单文件

6.3.2 探索隐蔽的离线缓存特性

6.3.3 检测连接状态

6.4 小结

### 第7章 探索交互性

7.1 HTML5 Canvas简介

7.2 为Canvas绘制增加交互性

7.2.1 交互：使用鼠标

7.2.2 交互：使用触摸

7.3 实现Canvas动画

7.3.1 创建动画循环

7.3.2 绘制一帧动画

7.3.3 绘制图像：考虑设备DPI

7.4 高级动画技术

7.4.1 在动画中实现逼真的移动

7.4.2 Canvas变换与动画

7.4.3 小汽车动画的变换

7.5 小结

### 第8章 基于位置的服务与移动地图

8.1 基于位置的服务

8.2 地理社交网络

## <<Android Web应用高级编程>>

### 8.3 移动地图

#### 8.3.1 使用Google Maps显示地图

#### 8.3.2 Tile5 : 另一个HTML5 Mapping API

#### 8.3.3 向Google Map添加标记

#### 8.3.4 显示标记的详细信息

### 8.4 针对移动优化的地图UI

#### 8.4.1 地图UI模型

#### 8.4.2 编写移动地图UI样板

#### 8.4.3 在样板代码中实现UI导航

#### 8.4.4 使用导航栏选择标记

### 8.5 小结

## 第9章 使用PhoneGap桥接原生应用

### 9.1 桥接框架简介

#### 9.1.1 何时使用PhoneGap

#### 9.1.2 下载PhoneGap

### 9.2 示例PhoneGap应用

#### 9.2.1 构建示例应用

#### 9.2.2 探索示例应用

### 9.3 一个简单的PhoneGap地图应用

#### 9.3.1 修改示例PhoneGap项目

#### 9.3.2 将现有代码转换为PhoneGap应用

### 9.4 小结

## 第10章 集成Social API

### 10.1 连接到Web API

#### 10.1.1 何谓JSONP

#### 10.1.2 处理缺少JSONP支持的API

#### 10.1.3 Geominer API简介

### 10.2 在Moundz中定位资源

#### 10.2.1 使用Geominer API找到附近资源

#### 10.2.2 使用Geolocation追踪位置

### 10.3 实现用户登录

#### 10.3.1 构建欢迎与登录界面

#### 10.3.2 Twitter Anywhere与登录过程

#### 10.3.3 另一种通过Geominer实现的Twitter认证

### 10.4 小结

## 第11章 移动UI框架比较

### 11.1 移动UI框架概览

#### 11.1.1 框架之间的异同点

#### 11.1.2 为框架比较做好准备

### 11.2 Jo

#### 11.2.1 Jo入门

#### 11.2.2 当Moundz遇到Jo

### 11.3 jQTouch

#### 11.3.1 jQTouch入门

#### 11.3.2 将jQTouch应用到Moundz上

### 11.4 jQuery Mobile

#### 11.4.1 jQuery Mobile入门



## <<Android Web应用高级编程>>

11.4.2 Moundz与jQuery Mobile

11.5 Sencha Touch

11.5.1 Sencha Touch入门

11.5.2 Moundz与Sencha Touch

11.6 小结

第12章 完善与打包应用以进行发布

12.1 继续使用jQuery Mobile

12.1.1 恢复登录界面

12.1.2 改进导航布局

12.2 搜集资源

12.2.1 构建资源详细信息界面

12.2.2 使用Geominer实现资源追踪

12.3 将Moundz打包为原生应用

12.3.1 针对PhoneGap打包

12.3.2 处理应用权限

12.4 PhoneGap、认证与Intent

12.4.1 之前的Web认证流程

12.4.2 Android Intent概览

12.4.3 使用PhoneGap插件处理Intent

12.5 打包应用以进行发布

12.6 小结

第13章 移动计算的未来

13.1 移动计算时代

13.1.1 全球范围的现象

13.1.2 桌面已死

13.1.3 拥抱渐进增强

13.2 移动技术预测

13.2.1 工具与库的改进

13.2.2 设备架构的变化

13.2.3 面向未来架构的编码

13.3 物联网

13.3.1 硬件传感器网络

13.3.2 人体传感器

13.4 小结

附录A 调试Android Web应用



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>