第一图书网, tushu007.com

<<Flash移动开发高级教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash移动开发高级教程>>

13位ISBN编号：9787302282099

10位ISBN编号：7302282099

出版时间：2012-4

出版时间：清华大学出版社

作者：瓦格纳

页数：313

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

flash令人振奋的新版本提供了为android和iphone创建原生应用的功能，《flash移动开发高级教程——创建android&iphone应用》
一书详细介绍了如何进行这种开发。
作者richard
wagner在本书中分享了他多年的flash开发经验，介绍了与flash移动应用开发相关的所有关键主题，包括多点触摸事件、运动传感器、加速计、gps、移动服务集成等。
在本书中将学习如何创建一个应用程序，然后在移动设备上安装外调试它。
此外，在本书中还将学习关于如何移植并优化现有web或桌面应用程序的技巧，使得它们能够
在android平台上运行，并且能够达到所需要的性能。

主要内容
介绍获得并准备全部工具以安装应用程序到android或iphone上的详细过程。

分解介绍提交应川程序到android market或app store之前需要执行的必要步骤。

介绍如何创建可以响应加速计事件的应用程序。

帮助理解在android和ios中使用文件的不同方式。

介绍如何在应用程序内部捕捉gps数据并使用它。

介绍如何检测方向变化并相应地做出响应。

作者简介

作者：（美国）瓦格纳（Richard Wagner） 译者：陈武，远红亮 瓦格纳（Richard Wagner）是MAAPK公司的Web/Mobile首席产品架构师，也是几本关于Web和移动开发书籍的作者，包括Safari and WebKit Development for iPhone OS3.0，XSLT ForDummies，Creating Web Pages All—In—One Desk Reference For Dummies，Web Design Before＆After Makeovers等。
Richard还编著了几本非技术领域的书籍，包括The Myth of Happiness和The Expeditionary Man。

<<Flash移动开发高级教程>>

书籍目录

第 i 部分 入 门
第1章 移动设备的flash开发简介
1.1 扩展到移动领域
1.2 adobe air简介
1.2.1 为android创建应用程序
1.2.2 为ios创建应用程序
1.3 可以执行和不可以执行的操作
1.3.1 设备支持
1.3.2 不受支持的as3 api对象
1.4 理解air for android安全模型
1.5 android sdk简介
1.6 ios sdk简介
1.7 小结
第2章 设置开发环境
2.1 为android开发做准备
2.1.1 安装air sdk
2.1.2 创建代码签名证书
2.1.3 安装flash cs5 extension for air .5
2.1.4 安装android sdk
.2.1.5 将android sdk添加到系统路径
2.1.6 创建android虚拟设备
2.1.7 在设备上安装air运行时
2.1.8 开发环境选项的比较
2.1.9 在android应用程序中使用mxml
2.2 准备进行ios开发
2.2.1 加入iphone开发者计划
2.2.2 获得iphone开发者证书
2.2.3 获取开发者证书
2.2.4 添加设备
2.2.5 创建app id
2.2.6 创建供给配置文件
2.2.7 安装供给配置文件
2.3 小结
第3章 创建和安装vanillaapp
3.1 vanillaapp for android
3.1.1 创建项目
3.1.2 为air for android创建flash文档
3.1.3 创建actionscript文档类
3.1.4 编写文档类代码
3.1.5 添加图标
3.1.6 定义android设置
3.1.7 在flash内部预览应用程序
3.1.8 发布并安装应用程序
3.1.9 在android设备上运行应用程序
3.2 vanillaapp for ios

3.2.1 创建项目
3.2.2 创建基于iphone的flash文档
3.2.3 创建actionscript文档类
3.2.4 编写文档类代码
3.2.5 创建启动画面
3.2.6 添加图标
3.2.7 定义iphone设置
3.2.8 在flash内部预览应用程序
3.2.9 发布应用程序
3.2.10 在iphone设备上安装应用程序
3.3 小结
第ii部分 触摸屏和用户交互
第4章 actionscript编程反思
4.1 节约内存和cpu资源
4.2 actionscript实践
4.2.1 重用对象
4.2.2 使用as3的一般提示
4.2.3 事件处理
4.3 用户界面实践
4.4 图形实践
4.4.1 缓存
4.4.2 其他提示
4.5 一般应用程序实践
4.5.1 帧速率
4.5.2 gpu渲染
4.5.3 垃圾回收
4.5.4 “ 洗碗池 ” 提示
4.6 小结
第5章 多点触摸api
5.1 理解多点触摸
5.1.1 鼠标仿真事件
5.1.2 触摸事件
5.1.3 手势事件
5.1.4 监听触摸事件
5.1.5 事件冒泡
5.2 使用触摸事件
5.2.1 编写文档类
5.2.2 运行应用程序
5.3 使用轻扫手势
5.3.1 设置时间线
5.3.2 添加sound asset
5.3.3 编写文档类
5.3.4 运行应用程序
5.4 使用旋转和缩放手势
5.4.1 编写文档类
5.4.2 运行应用程序
5.5 小结

第6章 使用加速度计检测移动
6.1 accelerometer和accelerometerevent简介
6.2 监听加速度计事件
6.2.1 编写文档类
6.2.2 运行应用程序
6.3 响应加速度计事件
6.3.1 创建sphere类
6.3.2 编写文档类
6.3.3 运行应用程序
6.4 检测摇动
6.4.1 编写文档类
6.4.2 运行应用程序
6.5 小结
第7章 实现自动定向
7.1 使应用程序支持旋转
7.2 stageorientationevent事件
7.3 用户界面重定向的两个基本要素
7.4 检测方向变化
7.5 根据方向变化改变定位
7.6 小结
第8章 地理位置api
8.1 获得地理位置数据
8.2 在android设备上启用gps支持
8.3 创建一个基本地理位置应用程序
8.3.1 编写文档类
8.3.2 测试并运行应用程序
8.4 创建罗盘应用程序
8.4.1 编写文档类
8.4.2 运行应用程序
8.5 创建一个速度计和高度计
8.5.1 在应用程序中嵌入字体
8.5.2 编写文档类
8.5.3 配置横屏模式
8.5.4 运行应用程序
8.6 将地理位置发送到web服务
8.6.1 编写文档类
8.6.2 运行应用程序
8.7 小结
第9章 使用url协议的服务集成
9.1 抽象url协议
9.2 从应用程序进行电话呼叫
9.2.1 创建phonedialer.as
9.2.2 在应用程序中使用phonedialer
9.3 发送sms消息
9.3.1 创建sms.as
9.3.2 为phoneservices应用程序添加sms支持
9.3.3 运行应用程序

9.4 发送电子邮件
9.4.1 创建mail.as
9.4.2 从应用程序发送邮件
9.4.3 android：添加权限
9.4.4 运行应用程序
9.5 指向google maps
9.5.1 创建googlemaps.as
9.5.2 在应用程序中使用googlemaps
9.5.3 android：设置权限
9.5.4 运行应用程序
9.6 小结
第10章 android摄像头、摄像头媒体库和麦克风
10.1 cameraui：启动和返回
10.2 摄像头：创建现场视频输入
10.3 连接到摄像头媒体库
10.4 使用麦克风捕获声音
10.5 小结
第iii部分 数 据
第11章 文件管理
11.1 理解android文件和目录结构
11.2 使用目录、文件和文件流
11.2.1 使用目录
11.2.2 文件系统操作
11.3 读写文件
11.3.1 读取文件
11.3.2 写入文件
11.3.3 android案例学习：jots
11.3.4 编写文档类
11.3.5 运行jots
11.4 小结
第12章 本地数据库
12.1 使用sqlite数据库
12.2 打开数据库连接
12.2.1 创建同步数据库连接
12.2.2 创建异步数据库连接
12.3 创建表
12.4 执行sql查询
12.5 插入和更新记录
12.6 小结
第iv部分 测试和调试
第13章 远程调试
13.1 建立wifi连接
13.2 使用air debug launcher
13.3 android调试
13.3.1 flash ide内部的远程调试
13.3.2 命令行下的远程调试
13.3.3 使用android sdk的logcat进行调试

13.4 ios调试
13.4.1 flash ide内部的远程调试
13.4.2 查看gpu渲染诊断信息
13.5 小结
第14章 将应用程序提交到app store
14.1 准备android应用程序
14.2 将应用程序提交到android market
14.2.1 注册开发者配置文件
14.2.2 提交应用程序
14.3 准备ios应用程序
14.3.1 获得分发证书
14.3.2 创建分发供给配置文件
14.3.3 发布应用程序的分发版本
14.4 将应用程序提交到apple公司的app store
14.5 小结
附录a 应用程序描述符设置
附录b 从命令行编译应用程序

章节摘录

版权页： 插图： 第1章 移动设备的Flash开发简介 本章主要内容： Adobe AIR for Android简介 在Android设备上可以执行哪些操作 在Android设备上不可以执行哪些操作 应用安全模型简介 我和妻子结婚后不久，搬到500英里以外的一个新的城市。
我们的生活跟以前一样，但是需要适应新环境—居住在新公寓中、在新的城市工作并且结交新朋友。
为Android和iOS设备开发Flash／ActionScript（AS3）应用程序也是如此。
此前我们已经熟悉基于Web和桌面的Adobe Integrated Runtime（AIR）环境的开发工具和语言，而Android和iOS设备却是一个完全不同的运行时环境，具有与使用桌面计算机时完全不同的功能和限制。
本章将介绍这两个新的移动环境，并重点说明一些当为Android和iOS设备开发基于Flash的应用程序时需要考虑的事情。
1.1 扩展到移动领域 自20世纪90年代Macromedia出现以来，Flash就与嵌入在网页内部运行的交互式媒介、动画和游戏同步。
那时Flash能够提供HTML和JavaScript所不能提供的内容正是Flash的功能所在，因此Flash插件在所有因特网用户中的安装率达到了99%。
Flash近几年来发展迅速。
虽然它主要还是用于浏览器，但其整体外观已经变得更加多样化。
Flash不仅用于交互式媒介和轻量级应用程序，而且还可以用来部署非常成熟的关键任务应用程序。
除了Flash之外，其ActionScript“兄弟”Flex提供了更加传统的应用程序开发环境，可同时利用AS3和Flash运行时环境。
Flash不再局限于浏览器窗口。
随着2007年AIR的发布，Flash和Flex开发人员第一次可以为Windows、Mac OS X和Linux平台创建独立的跨平台富因特网应用程序（RIA）。
这些AIR桌面应用程序不仅具有原生应用程序的外观和体验，而且可以利用原生操作系统的功能，例如本地文件访问、原生菜单和用户界面元素以及操作系统特定事件。
虽然Flash在桌面系统上的统治地位不容置疑，但是它进入快速发展的移动电话领域的过程则要曲折得多。
Apple公司拒绝在iPhone的移动版Safari浏览器中支持Flash插件，使得Flash Web开发人员备受冷落。
为了应对这种情况，Adobe工程师提供了一个完全不同的计划，使用Flash创建的内容和应用程序能够在iOS设备（iPhone，iPad和iPodtouch）上运行：绕过浏览器以原生方式运行。
简言之，他们想出来一种办法，可以将Flash应用程序打包为原生的iPhone应用程序，这种应用程序与从App Store下载并安装的应用程序完全相同（参见图1—1）。
Adobe公司在其Flash Professional CS5软件中提供了Packager foriPhone给开发人员使用。
除了iOS之外，Adobe还将对Flash的支持扩展到了其他移动平台，尤其是Android和BlackBerry.与在Apple平台上遇到障碍不同的是，Adobe在其他移动设备上同时提供了Flash Player和AIR（如表1—1中所示）。
但是，Adobe的一个策略性目标是能够将一个Flash项目部署到iPhone平台，同时还可以将它输出为Android或BlackBerry平台上的AIR应用程序。

编辑推荐

《Flash移动开发高级教程:创建Anroid&iPhone应用(移动与嵌入式开发技术)》主要面向那些具有Flash/ActionScript 3(AS3)开发经验的开发人员，他们希望将知识库转到Android OS或iOS平台。读者可以创建全新的应用程序，或将现有的Web或桌面AIR应用移植在Android或iOS上运行。一般来说，读者应该具有Flash创建环境或FlashBuilder以及AS3的工作经验。

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