

## <<Android编程入门很简单>>

### 图书基本信息

书名：<<Android编程入门很简单>>

13位ISBN编号：9787302288664

10位ISBN编号：7302288666

出版时间：2012-8

出版时间：清华大学出版社

作者：王勇

页数：427

字数：690000

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>

## &lt;&lt;Android编程入门很简单&gt;&gt;

## 前言

在开放手机联盟（Open Handset Alliance，OHA）的大力推动下，一个时尚、热门、免费并开源的移动平台——Android正在飞速发展。

越来越多的厂商开始关注Android，越来越多的用户选择使用Android。

与此同时，越来越多的开发者正在投入到Android开发大军。

在这样的背景下，本书应运而生。

它可以帮助那些对Android开发有兴趣的人快速进入Android移动开发领域。

如果您已经是一个资深的移动应用开发者，本书也可以帮助你再次梳理Android开发中需要掌握的一些知识点。

为何选择Android开发平台 如今，市场上已经有了许多移动开发平台，包括Symbian、iPhone、Windows Mobile、BlackBerry、Java Mobile Edition和Linux Mobile（LiMo）等。

当笔者向别人说起Android时，他们的第一个疑问通常是：我们为什么还需要另一个移动标准？

它有何惊人之处？

虽然Android的一些特性并非首创，但它是第一个将以下特性结合在一起的环境。

1. 基于Linux，真正开放、开源、免费的开发平台 手持设备制造商钟情于Android的原因，是它们可以使用和定制该平台而不需要支付费用。

开发人员喜欢Android的原因，是他们知道该平台是独立的，不受任何厂商的限制。

2. 受Internet mashup思想启发的基于组件的架构 基于Android开发平台，一个应用程序的组件可以在另一个应用程序中用作其他用途，甚至可以将Android内置的组件替换为自己改进后的版本。这将在移动领域掀起新一轮的创造风潮。

3. 众多开箱即用的内置服务 Android基于位置的服务使用GPS或手机发射塔三角测量法，让你可根据所处位置来定制用户体验；凭借功能全面的SQL数据库，利用强大的本地存储，可以完成偶尔连接的计算和同步操作；浏览器和地图视图可以直接嵌入到应用程序中。

所有这些内置服务有助于提高功能的标准，同时降低开发成本。

4. 应用程序生命周期的自动化管理 Android的多层安全措施将程序彼此分离，这将使智能手机的系统稳定性达到前所未有的水平。

最终用户不再需要担心哪些应用程序是活动的，也不必在运行新程序前关闭原有的一些程序。

Android针对低能耗、低内存的设备进行了优化，这种根本性的优化是之前的平台从未尝试过的。

5. 高质量的图形和声音 Android将类似于Flash的光滑、无锯齿的2D矢量图形和动画与3D加速的OpenGL图形相结合，可实现各种新式的游戏和商业应用程序。

Android内置了最常用的行业标准音频和视频格式的编解码器，这些格式包括H.264（AVC）、MP3和AAC。

6. 当前及未来各类硬件间的可移植性 Android平台的所有程序都是用Java语言编写的，并且由Android的Dalvik虚拟机执行，所以其代码在ARM、X86和其他架构之间是可以移植的。

Android提供了对各种输入法的支持，如键盘、触摸屏和轨迹球等。

用户界面可以针对任何屏幕的分辨率和屏幕方向进行定制。

本书写作的目的，是通过对Android程序设计基础知识和基本技能系统而全面的讲解，使读者能够轻松掌握Android程序设计的基本知识和技能，尽量减少在Android程序设计入门阶段的摸索和徘徊，为进一步学习Android程序设计高级技术打下坚实的基础。

本书有何特色 1. 提供配套的多媒体教学视频 本书中的重点内容都录制了配套的多媒体教学视频，以帮助读者更加直观而高效地学习，从而达到事半功倍的效果。

2. 讲解通俗易懂，入门非常容易 本书不介绍初学者不需要的技术和操作，也不会云山雾罩地分析问题。

笔者坚信首先应该细嚼慢咽地掌握基本原理，理解基本概念，然后才能更进一步学习。

一旦打好了基础，“更难”的部分看起来也就没那么难了。

本书将会让读者真正地轻松入门。

## &lt;&lt;Android编程入门很简单&gt;&gt;

3. 内容全面, 穿插大量实例, 讲解方法丰富 本书对基础概念都做了全面而详细的解析, 并对重要概念和比较难理解的知识提供了实际的例子进行讲解。

其中用到了类比、比喻等讲解方法, 并且给出了形象的图示, 以加深读者的理解。

4. 图解教学 对于Android开发中一些比较难于理解的内容, 本书采用多插图的形式, 用更加形象、风趣和直观的方式讲解, 利于初学者的学习和理解。

5. 风格清新, 趣味讲解, 提高易读性 已经出版的Android编程图书, 大多板着脸, 平淡无趣, 拒读者于千里之外。

本书试图用清新活泼的风格, 并适当结合幽默的语言, 来激发读者的阅读兴趣。

6. 举一反三 本书不是知识点的简单罗列, 而是让读者学会一个知识点后编写相应的代码, 并且进行拓展, 应用到相同类型的开发中, 做到举一反三、授人以渔的效果。

7. 配合项目案例教学, 提高实战开发水平 本书尽力消除了初学者学习计算机语言时所能遇到的障碍, 变抽象为具体, 变复杂为简单。

这是一本入门书, 如果你还从来没有写过Android程序, 那么这本书正好适合你。

本书内容概览 第1篇 入门必备(第1~4章) 本篇简单讲述了Android开发现状、本书的学习曲线、开发环境的安装及各类开发工具的使用, 并尝试新建了第一个Android工程。

通过学习本篇内容, 读者可以对本书的学习方法有一个初步的了解, 并对Android编程有一个宏观的认识。

第2篇 界面开发(第5~7章) 本篇主要讲述了Android开发中的界面开发部分, 主要分为以下3个方面: (1) 各种视图的类的使用; (2) 各类资源的调用; (3) Android的5类布局的合理嵌套。

读者在学习完本篇后可以熟练地进行程序界面的设计和实现。

第3篇 功能实现(第8~12章) 本篇讲述了Android开发中一些比较复杂的技术, 也可以称之为高级技术, 这些看似稍微复杂的技术也正是Android开发的核心。

能否使用Android SDK游刃有余地进行开发, 就要看对本篇内容的理解和掌握程度了。

第4篇 项目案例开发(第13、14章) 本篇主要通过两个实际的项目案例, 帮助读者将本书前面所学的知识点进行系统的应用。

通过本篇的实战开发, 读者就可以进行实际的Android开发了。

本书为谁而写 本书最为适合Android编程入门人员阅读, 但建议读者阅读本书前有一定的Java编程基础。

本书的读者主要有以下几类: \* Android开发初学者; \* Android移动开发从业人员; \* 大中专院校的学生; \* 相关培训班的学员; \* Android开发爱好者。

本书作者 本书由王勇主笔编写, 其他参与编写的人员有陈世琼、陈欣、陈智敏、董加强、范礼、郭秋滢、郝红英、蒋春蕾、黎华、刘建准、刘霄、刘亚军、刘仲义、柳刚、罗永峰、马奎林、马味、欧阳昉、蒲军、齐凤莲、王海涛、魏来科、伍生全等。

## <<Android编程入门很简单>>

### 内容概要

《Android编程入门很简单》是一本与众不同的Android学习读物，是一本化繁为简，把抽象问题具体化，把复杂问题简单化的书。

本书避免出现云山雾罩、晦涩难懂的讲解，代之以轻松活泼、由浅入深的剖析。

这必将使得阅读本书的读者少走弯路，快速上手，从而建立学习Android开发的信心。

本书配带1张光盘，收录了本书重点内容的教学视频和本书涉及的所有源代码。

本书共14章，分为4篇。

主要内容涵盖了Android发展现状、开发环境的搭建、开发工具的使用、Android工程结构的剖析、UI界面的设计方法及各个常用功能的实现，最后介绍了两个综合项目案例的开发过程。

通过阅读本书，读者可以在较短的时间内理解Android开发的各个重要概念和知识点，为进一步学习打好基础。

本书适合没有接触过Android开发的新手阅读，但建议读者阅读本书前对Java编程有一定的了解；对于有一定经验的Android开发人员，也可以通过本书进一步理解Android语言的各个重要知识点和概念。

## <<Android编程入门很简单>>

### 作者简介

王勇，毕业于南通大学软件工程专业。

现从事Android应用软件开发工作。

擅长网络与多媒体技术，热衷于开源软件。

从2008年开始接触Android编程，活跃于各类Android开发社区与论坛。

开发过的项目有智能家居系统、警讯通、无线城市、苏州通网点充值系统、企业定制客户端等。

## <<Android编程入门很简单>>

### 书籍目录

#### 第1篇 入门必备

##### 第1章 初识Android (教学视频:6分钟)

###### 1.1 手机发展简史

###### 1.1.1 手机发展的里程碑

###### 1.1.2 Android的各个版本

###### 1.2 开放手机联盟

###### 1.2.1 开放手机联盟的目的

###### 1.2.2 分工合作

###### 1.3 Android中的个人英雄主义

###### 1.3.1 第一届挑战赛冠军介绍

###### 1.3.2 第二届挑战赛冠军介绍

###### 1.3.3 Android Market

###### 1.4 Android平台

###### 1.4.1 Android体系结构

###### 1.4.2 熟悉的开发工具

###### 1.4.3 合理的学习曲线

###### 1.5 小结

##### 第2章 搭建你的开发环境 (教学视频:21分钟)

###### 2.1 配置前的准备工作

###### 2.1.1 Android支持的操作系统

###### 2.1.2 准备“四大法宝”

###### 2.2 安装并配置JDK

###### 2.2.1 安装JDK

###### 2.2.2 配置JDK

###### 2.3 安装并配置Eclipse

###### 2.3.1 运行Eclipse

###### 2.3.2 了解Eclipse

###### 2.4 安装并配置Android SDK

###### 2.4.1 下载Android SDK

###### 2.4.2 配置SDK

###### 2.5 下载ADT

###### 2.5.1 下载ADT

###### 2.5.2 为Eclipse设置SDK路径

###### 2.6 新建模拟器

###### 2.6.1 新建AVD

###### 2.6.2 运行模拟器

###### 2.7 真机测试

###### 2.7.1 安装手机驱动

###### 2.7.2 设置手机

###### 2.8 小结

##### 第3章 创建第一个程序--HelloWorld (教学视频:21分钟)

###### 3.1 新建第一个程序

###### 3.1.1 新建工程

###### 3.1.2 运行程序

###### 3.2 认识HelloWorld

## <<Android编程入门很简单>>

3.2.1 首识Android工程

3.2.2 认识布局文件

3.2.3 认识值文件

3.2.4 认识R文件

3.2.5 认识注册文件

3.3 调试程序

3.3.1 增加断点

3.3.2 开始调试

3.3.3 单步调试

3.4 更多示例程序

3.4.1 导入Samples

3.4.2 经典范例

3.5 小结

第4章 使用Android工具（教学视频：15分钟）

4.1 使用DDMS

4.1.1 认识DDMS

4.1.2 使用进程

4.1.3 使用文件浏览器

4.1.4 使用模拟器控制

4.1.5 使用日志

4.1.6 使用Screen Capture捕捉设备屏幕

4.2 使用Android调试桥

4.2.1 使用ADB

4.2.2 显示连接到计算机的设备

4.2.3 针对特定设备操作

4.2.4 启动和停止ADB

4.2.5 使用ADB操作文件和apk

4.2.6 使用ADB shell

4.3 使用AAPT

4.3.1 使用ADT导出签名程序

4.3.2 使用命令行生成签名apk文件

4.4 小结

第2篇 界面开发

第5章 探索界面UI元素（教学视频：73分钟）

5.1 认识Android视图、Widget以及布局

5.2 必须了解的Widget组件

5.2.1 使用可滚动的文本控件--TextView

5.2.2 TextView中的一些功能

5.2.3 使用可滚动的视图--ScrollView

5.2.4 文字的编辑

5.2.5 使用按钮--Button

5.2.6 实例--计算器

5.2.7 使用图片按钮--ImageButton

5.2.8 使用复选框--CheckBox

5.2.9 实例--请同意本协议

5.2.10 使用单选框--RadioGroup

5.2.11 实例--请选择性别

## <<Android编程入门很简单>>

- 5.2.12 使用下拉列表框--Spinner
- 5.2.13 实例--请选择工作年限
- 5.2.14 实例--动态修改Spinner项
- 5.2.15 使用进度条--ProgressBar
- 5.2.16 实例--动态修改进度条
- 5.2.17 使用拖动条--SeekBar
- 5.2.18 实例--简单使用SeekBar
- 5.2.19 使用图片视图--ImageView
- 5.2.20 实例--ImageView的重叠效果
- 5.2.21 使用网格视图--GridView
- 5.2.22 实例--通过宫格视图展示相应的应用
- 5.2.23 使用消息提醒--Toast
- 5.2.24 实例--Toast的4种实现
- 5.3 使用列表视图 ( ListView&ExpandableListView )
  - 5.3.1 使用列表--ListView
  - 5.3.2 通过实例学习列表
  - 5.3.3 使用可扩展列表--ExpandableListView
  - 5.3.4 实例--简单使用ExpandableListView
  - 5.3.5 实例--深入使用可扩展列表
- 5.4 使用菜单--Menu
  - 5.4.1 Menu的使用
  - 5.4.2 通过实例学习使用Menu
- 5.5 小结
- 第6章 使用程序资源 ( 教学视频：40分钟 )
  - 6.1 资源的意义
    - 6.1.1 什么是资源
    - 6.1.2 怎样存储资源
    - 6.1.3 怎样添加资源
    - 6.1.4 资源的种类
    - 6.1.5 怎样访问资源
  - 6.2 使用资源
    - 6.2.1 使用资源管理器
    - 6.2.2 使用String资源
    - 6.2.3 实例--彩虹和太极
    - 6.2.4 使用String数组资源
    - 6.2.5 使用Color资源
    - 6.2.6 使用Dimension资源
    - 6.2.7 使用Drawable资源
    - 6.2.8 使用样式
    - 6.2.9 使用主题
  - 6.3 小结
- 第7章 设计界面布局 ( 教学视频：63分钟 )
  - 7.1 创建界面
    - 7.1.1 使用xml资源创建布局
    - 7.1.2 使用代码创建布局
  - 7.2 使用布局类
    - 7.2.1 使用绝对布局



## <<Android编程入门很简单>>

- 7.2.2 使用线性布局
- 7.2.3 使用框架布局
- 7.2.4 使用表格布局
- 7.2.5 使用关系布局
- 7.3 使用其他布局容器
  - 7.3.1 使用TabActivity
  - 7.3.2 自定义TabHost
  - 7.3.3 使用对话框
  - 7.3.4 使用滑动抽屉
- 7.4 小结

### 第3篇 功能实现

#### 第8章 Android应用程序组成 ( 教学视频 : 43分钟 )

- 8.1 深入理解Activity
  - 8.1.1 使用Intent连接Activity
  - 8.1.2 Activity的生命周期
- 8.2 使用广播接收器
  - 8.2.1 发送广播
  - 8.2.2 接收广播
  - 8.2.3 广播实例
- 8.3 使用服务
  - 8.3.1 新建服务
  - 8.3.2 使用Service
  - 8.3.3 Service的生命周期
- 8.4 使用ContentProvider
- 8.5 小结

#### 第9章 Android中的数据存储 ( 教学视频 : 58分钟 )

- 9.1 使用SharedPreferences
  - 9.1.1 什么是SharedPreferences
  - 9.1.2 使用SharedPreferences保存数据
  - 9.1.3 使用SharedPreferences读取数据
  - 9.1.4 通过实例学习SharedPreferences
- 9.2 使用文件存储
  - 9.2.1 文件保存概述
  - 9.2.2 在程序默认位置创建和写入文件
  - 9.2.3 在默认位置读取文件
  - 9.2.4 通过实例学习文件存储
- 9.3 使用SQLite数据库
  - 9.3.1 创建和删除数据库
  - 9.3.2 创建和删除表
  - 9.3.3 操作记录
  - 9.3.4 查询记录
  - 9.3.5 使用数据库帮助类
- 9.4 实例--通过数据库验证登录
  - 9.4.1 整体设计
  - 9.4.2 数据库设计
  - 9.4.3 登录界面设计
  - 9.4.4 注册界面设计

## <<Android编程入门很简单>>

- 9.4.5 登录成功界面设计
- 9.5 使用ContentProvider共享数据
  - 9.5.1 了解ContentProvider
  - 9.5.2 使用ContentProvider
  - 9.5.3 使用ContentResolver
- 9.6 自定义ContentProvider
  - 9.6.1 ContentProvider需要实现的接口
  - 9.6.2 实现ContentProvider
  - 9.6.3 更新AndroidManifest文件
- 9.7 小结
- 第10章 绚丽的多媒体技术（教学视频：55分钟）
  - 10.1 简单处理音频
    - 10.1.1 使用MediaRecorder录制音频
    - 10.1.2 通过实例学习使用MediaRecorder录制音频
    - 10.1.3 使用MediaPlayer播放音频
    - 10.1.4 通过实例学习MediaPlayer
  - 10.2 深度处理音频
    - 10.2.1 使用AudioRecorder录制音频
    - 10.2.2 通过实例学习使用AudioRecorder录制音频
    - 10.2.3 使用AudioTrack播放音频
    - 10.2.4 通过实例学习使用AudioTrack录制音频
  - 10.3 学会拍照
    - 10.3.1 通过Camera类完成拍照
    - 10.3.2 实例--简易摄像机
  - 10.4 学习视频处理
    - 10.4.1 学习录制视频
    - 10.4.2 实例--录制视频
    - 10.4.3 学习播放视频
    - 10.4.4 实例--自制视频播放器
  - 10.5 小结
- 第11章 Android网上冲浪（教学视频：30分钟）
  - 11.1 使用URLConnection
    - 11.1.1 使用GET方法
    - 11.1.2 使用POST方法
    - 11.1.3 通过实例学习URLConnection
  - 11.2 使用HttpClient
    - 11.2.1 使用HttpClient进行GET连接
    - 11.2.2 使用HttpClient进行POST连接
    - 11.2.3 通过实例学习HttpClient
  - 11.3 自制Web浏览器
    - 11.3.1 使用WebView
    - 11.3.2 通过实例学习WebView
  - 11.4 小结
- 第12章 Android地图服务（教学视频：31分钟）
  - 12.1 Google地图显示
    - 12.1.1 申请Google Maps API金钥
    - 12.1.2 使用MapView显示地图

## <<Android编程入门很简单>>

- 12.1.3 通过实例使用MapView
- 12.2 使用GPS
  - 12.2.1 获得我的位置
  - 12.2.2 通过实例完成GPS的使用
- 12.3 使用地理位置编码
  - 12.3.1 转换地址信息
  - 12.3.2 通过实例使用地理位置编码
- 12.4 使用Overlay
  - 12.4.1 实现Overlay类
  - 12.4.2 通过实例学习Overlay
- 12.5 小结
- 第4篇 项目案例开发
- 第13章 联系人助手（教学视频：45分钟）
  - 13.1 Jxl简介
    - 13.1.1 使用导入jxl.jar
    - 13.1.2 使用jxl读取Excel文件
    - 13.1.3 使用jxl创建Excel文件
  - 13.2 界面规划
    - 13.2.1 主界面实现
    - 13.2.2 导出文件、导入文件界面的实现
  - 13.3 功能实现
    - 13.3.1 实现导出联系人
    - 13.3.2 实现导入联系人功能
    - 13.3.3 实现文件浏览功能
    - 13.3.4 实现主界面跳转功能
    - 13.3.5 修改注册表
  - 13.5 小结
- 第14章 个人轨迹跟踪器（教学视频：21分钟）
  - 14.1 界面UI实现
    - 14.1.1 界面规划
    - 14.1.2 实现新建跟踪界面
    - 14.1.3 实现已有跟踪界面
    - 14.1.4 实现地图显示界面
  - 14.2 数据库实现
    - 14.2.1 设计表结构
    - 14.2.2 实现DatabaseHelper
  - 14.3 功能实现
    - 14.3.1 实现TrackService
    - 14.3.2 实现OldTrackActivity
    - 14.3.3 实现TrackerActivity
    - 14.3.4 实现Overlay
    - 14.3.5 修改注册文件
  - 14.4 小结

## &lt;&lt;Android编程入门很简单&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：读者可以发现其步骤与AudioRecord一一对应。

接下来就仔细探究各个步骤的具体做法。

1.获得AudioTrack对象 在新建AudioTrack对象的时候同样需要传递若干参数，让我们先来看方法：新建AudioTrack对象时需要6个参数：（1）streamType：播放流的类型，一般设置为AudioManager.STREAM\_MUSIC，即音乐类型。

可供选择的参数还包括：AudioManager.STREAM\_ALARM（报警类型）。

AudioManager.STREAM\_DTMF（双音多频类型dual-tone multifrequency）。

AudioManager.STREAM\_NOTIFICATION（消息类型）。

AudioManager.STREAM\_RING（铃声类型）。

AudioManager.STREAM\_SYSTEM（系统类型）。

AudioManager.STREAM\_VOICE\_CALL（电话类型）。

当然设置这些参数可能对用户来说意义不大，但是通过这些参数，系统可以很好地管理音频系统。

例如，你在听音乐，此时为MUSIC模式，这个时候进来一个电话，那系统肯定要打断MUSIC接入VOICE\_CALL。

当你接听电话的时候你又觉得声音太小，此时调节的就是通话音量。

当通话结束重新回到MUSIC状态时，此时的音乐音量应该还是开始通话前的音量。

这就是设置TYPE参数的好处了。

（2）sampleRateInHz：每秒的采样率，意义为每秒采集多少次样本，单位是Hz，设置为一个整数值，一般为8000，或者11400等如果读者有兴趣可以深入研究。

（3）channelConfig：声道配置，也就是平时所说的单声道，双声道。

常用的参数为：AudioFormat.CHANNEL\_CONFIGURATION\_MONO（单声道）

或AudioFormat.CHANNEL\_CONFIGURATION\_STEREO（双声道，立体声）。

（4）audioFormat：编码方式：即每次采样的位数，可以设置为

：AudioFormat.ENCODING\_PCM\_16BIT 16位采样，或者是AudioFormat.ENCODING\_PCM\_8BIT 8位采样。

（5）bufferSizeInBytes：为AudioRecord开辟的缓存区大小，以byte为单位。

（6）mode：模式，一般设置为AudioTrack.MODE\_STREAM，或者设置为AudioTrack.MODE\_STATIC

。

这里的两个参数用户会感受强烈一些，设置为STREAM模式时，读者可以通过流的形式不停地向Track中添加数据，而AudioTrack会负责播放这些数据，其工作方式与Socket类似。

一个实时通话的程序就需要这种模式，将从Socket端读取的字节流传递到AudioTrack中就完成了实时播放了。

使用AudioTrack.MODE\_STATIC模式时，AudioTrack不会从流中不停地读，而是从一块预先开辟的Buffer中读取数据并播放。

与AudioTrack.MODE\_STREAM相比，好处是会减少很多消耗（因为AudioTrack.MODE\_STREAM模式下，Java需要不停地调用Native方法），缺点是不够灵活。

## <<Android编程入门很简单>>

### 编辑推荐

《Android编程入门很简单(8.7小时多媒体教学视频)》是一本与众不同的Android学习读物，是一本化繁为简，把抽象问题具体化，把复杂问题简单化的书。

《Android编程入门很简单(8.7小时多媒体教学视频)》避免出现云山雾罩、晦涩难懂的讲解，代之以轻松活泼、由浅入深的剖析。

这必将使得阅读《Android编程入门很简单(8.7小时多媒体教学视频)》的读者少走弯路，快速上手，从而建立学习Android开发的信心。

《Android编程入门很简单(8.7小时多媒体教学视频)》配带1张光盘，收录了《Android编程入门很简单(8.7小时多媒体教学视频)》重点内容的教学视频和《Android编程入门很简单(8.7小时多媒体教学视频)》涉及的所有源代码。

## <<Android编程入门很简单>>

### 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>