

## <<Android应用开发精解>>

### 图书基本信息

书名：<<Android应用开发精解>>

13位ISBN编号：9787512409187

10位ISBN编号：7512409184

出版时间：2012-9

出版时间：北京航空航天大学出版社

作者：高磊，杨诚，元凯 编著

页数：292

字数：405000

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>

## <<Android应用开发精解>>

### 内容概要

高磊、杨诚、元凯编著的《Android应用开发精解(工程师经验手记)》以Android应用开发所需要的技术为线索，先后讲解了SDK一些工具的使用、UI开发、Service开发、数据存储、图形动画、网络开发、硬件操作、结合Web开发以及如何对应用进行优化等。

本书并没有从基础的Eclipse安装、Hello

World等讲起，而是以Android应用开发过程中常用的技术作为主线去讲解，很多内容需要读者有一定的开发经验才能够很好地理解。

《Android应用开发精解(工程师经验手记)》在对各种技术阐述的过程中，并不是仅仅简单地把相关知识点讲完就结束了，而是在各知识点后面分享了大量项目实践的经验。

这些都是作者在项目过程中思考的成果，是多年从事软件开发工作的技术沉淀，是项目实践过程中的精华。

本书适合有一定Java基础并且想要自学Android开发的编程爱好者、想要转行从事Android领域开发的程序员，以及正在从事Android的初学者阅读。

## &lt;&lt;Android应用开发精解&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 工欲善其事 必先利其器—Android SDK工具

- 1.1 巧妇难为无米之炊—Android SDK的安装
- 1.2 设备管理工具—调试桥 ( ADB )
  - 1.2.1 ADB简介
  - 1.2.2 ADB常用命令
- 1.3 没有真机一样开发—Android模拟器
- 1.4 Android调试—调试工具DDMS
- 1.5 UI布局分析工具—视图工具 ( Hierarchy Viewer )
- 1.6 Log打印—Log输出工具logcat
  - 1.6.1 启动logcat
  - 1.6.2 过滤日志输出
  - 1.6.3 控制日志输出格式
  - 1.6.4 查看可用日志缓冲区
- 1.7 图片拉伸不失真—九宫格绘制工具Draw 9Patch
  - 1.7.1 什么是“点九”文件
  - 1.7.2 点九文件的制作

## 第2章 吸引你的眼球—UI编程

- 2.1 UI基础—常用UI组件
  - 2.1.1 文本显示—文本框 ( TextView )
  - 2.1.2 按钮 ( Button )
  - 2.1.3 文本编辑—编辑框 ( EditText )
  - 2.1.4 图片显示—图片视图 ( ImageView )
  - 2.1.5 多项选择—多选框 ( CheckBox ) 和单项选择—单选框 ( RadioBox )
  - 2.1.6 图片拖动—拖动效果 ( Gallery )
  - 2.1.7 列表组件 ( ListView )
- 2.2 彰显你的个性—自定义UI组件
- 2.3 简单明了的消息提示框 ( Toast ) 和对话框 ( Dialog )
  - 2.3.1 Toast提示
  - 2.3.2 Dialog提示
- 2.4 Menu键的呼唤—Menu菜单

## 第3章 界面UI的基石—UI布局

- 3.1 用户界面的基本单元—View视图
- 3.2 百花齐放—各种Layout布局
  - 3.2.1 Layout布局的简单介绍
  - 3.2.2 线性布局 ( LinearLayout )
  - 3.2.3 相对布局 ( RelativeLayout )
  - 3.2.4 框架布局 ( FrameLayout )
  - 3.2.5 表单布局 ( TableLayout )
  - 3.2.6 绝对布局 ( AbsoluteLayout )
- 3.3 样式 ( Style ) 和主题 ( Theme ) 的使用
  - 3.3.1 样式 ( Style ) 的使用
  - 3.3.2 主题 ( Theme ) 的使用

## 第4章 Android开发三大基石—Activity、Service和Handler

- 4.1 应用程序的接口—Activity窗口

## &lt;&lt;Android应用开发精解&gt;&gt;

- 4.1.1 Activity生命周期
- 4.1.2 Activity栈
- 4.1.3 Activity的创建
- 4.1.4 Activity的4种加载模式
- 4.1.5 Activity交互—Activity跳转
- 4.1.6 Activity中数据传递
- 4.2 千变万化的服务-Service开发
  - 4.2.1 Service的生命周期
  - 4.2.2 Service的启动和停止
  - 4.2.3 我的服务我来用—本地服务开发
  - 4.2.4 开机自启动的服务
- 4.3 Android线程间的通信—消息机制
  - 4.3.1 消息的传递—Handler的使用
  - 4.3.2 Android中消息机制的详细分析
- 第5章 以数据为中心—数据存取
  - 5.1 文件操作
    - 5.1.1 读写一般的文本文件
    - 5.1.2 结构性的文件—读写XML文件
    - 5.1.3 自由操作，随心所欲—序列化和反序列化
  - 5.2 通用的数据操作方式—数据库
    - 5.2.1 SQLite数据库介绍
    - 5.2.2 创建并打开数据库
    - 5.2.3 添加、删除和修改操作
    - 5.2.4 游标的操作—使用Cursor
  - 5.3 安全方便简单—使用SharedPreferences
  - 5.4 我的数据大家用—ContentProvider、ContentResolver
- 第6章 一张白纸好作画—Canvas画布
  - 6.1 Canvas画布简介
    - 6.1.1 View Canvas—使用普通View的Canvas画图
    - 6.1.2 Bitmap
      - Canvas—使用普通Bitmap的Canvas画图
    - 6.1.3 SurfaceView
      - Canvas—使用SurfaceView的Canvas画图
  - 6.2 Canvas常用绘制方法
  - 6.3 对Canvas进行变换
  - 6.4 Canvas绘制的辅助类
    - 6.4.1 画笔android.graphics.Paint
    - 6.4.2 字体android.graphics.Typeface
    - 6.4.3 颜色android.graphics.Color
    - 6.4.4 路径android.graphics.Path
    - 6.4.5
      - 路径的高级效果android.graphics.PathEffect
    - 6.4.6
      - 点类android.graphics.Point和android.graphics.PointF
    - 6.4.7
      - 形状类android.graphics.Rect和android.graphics.RectF
    - 6.4.8

## &lt;&lt;Android应用开发精解&gt;&gt;

- 区域android.graphics.Region与Region.Op
- 6.4.9 千姿百态,矩阵变换android.graphics.Matrix
- 第7章 实现炫酷效果—图像和动画
  - 7.1 Android的几种常用图像类型
  - 7.2 图片的基础—Bitmap (位图)
    - 7.2.1 如何获取位图资源
    - 7.2.2 如果获取位图的信息
    - 7.2.3 位图的显示与变换
  - 7.3 变化多端—Drawable (绘图类)
    - 7.3.1 Drawable的一些常用子类
    - 7.3.2 BitmapDrawable
    - 7.3.3 点九图片—NinePatchDrawable
    - 7.3.4 会动的图片—StateListDrawable
    - 7.3.5 颜色填充的另一种方法—PaintDrawable
    - 7.3.6 超炫的特效—ShapeDrawable
    - 7.3.7 简单的帧动画—AnimationDrawable
  - 7.4 轻量级图片—Picture
  - 7.5 Drawable、Bitmap、byte[]之间的转换
  - 7.6 Android提供的几种动画效果 (Animation)
    - 7.7 渐变动画—Tween Animation
      - 7.7.1 Tween Animation简介
      - 7.7.2 Tween Animation共同的属性
      - 7.7.3 淡进淡出—AlphaAnimation
      - 7.7.4 忽大忽小—ScaleAnimation
      - 7.7.5 平移—TranslateAnimation
      - 7.7.6 旋转—RotateAnimation
      - 7.7.7 实现一个自己的TweenAnimation
    - 7.8 渐变动画—Frame Animation
    - 7.9 随意组合动画效果—AnimationSet
    - 7.10 加速的工具—Interpolator
- 第8章 网络的时代—网络开发
  - 8.1 Android中网络开发概述
  - 8.2 直接基于Socket编程
    - 8.2.1 Socket编程简介
    - 8.2.2 基于TCP协议的Socket编程
    - 8.2.3 基于UDP协议的Socket编程
  - 8.3 基于最成熟的Web协议—HTTP协议编程
    - 8.3.1 HTTP协议简介
    - 8.3.2 使用URL类读取HTTP资源
    - 8.3.3 使用URLConnection类访问HTTP资源
    - 8.3.4 使用Apache的HttpClient
  - 8.4 耗时操作的通用方式—多线程与异步处理
    - 8.4.1 多线程和异步处理简介
    - 8.4.2 Handler方式
    - 8.4.3 AsyncTask类实现后台任务的处理
  - 8.5 轻量级的数据交换格式—JSON

## &lt;&lt;Android应用开发精解&gt;&gt;

- 8.5.1 客户端与服务器端的数据交互
- 8.5.2 XML格式与JSON格式的比较
- 8.5.3 解析JSON格式数据
- 第9章 多语言环境的支持和多屏幕的适配
  - 9.1 Android程序的资源文件
    - 9.1.1 资源文件的目录结构
    - 9.1.2 资源文件目录的修饰语
    - 9.1.3 程序加载资源文件的步骤
  - 9.2 国际化和本地化的支持
  - 9.3 多屏幕的适配
    - 9.3.1 屏幕参数的基本概念
    - 9.3.2 屏幕参数的各种单位及相互转换
    - 9.3.3 处理屏幕自适应的方法
    - 9.3.4 详细说明Deity
- 第10章 利用手机特性—结合硬件进行开发
  - 10.1 炫酷的人机交互—触摸和手势
    - 10.1.1 实现滑动翻页—使用ViewFlipper
    - 10.1.2 支持多个手指一起操作—实现多点触摸
    - 10.1.3 识别手势—使用GestureDetector
  - 10.2 我在哪里—使用定位功能
  - 10.3 电话拨打和短信发送
    - 10.3.1 调用系统的电话拨打功能
    - 10.3.2 实现发送短信的功能
  - 10.4 拍照和摄像
  - 10.5 使用传感器
    - 10.5.1 传感器概述
    - 10.5.2 加速度传感器
    - 10.5.3 方向传感器
    - 10.5.4 其他传感器
- 第11章 避重就轻—结合Web开发Android应用
  - 11.1 Android上的Web应用概述
  - 11.2 使用WebView载入Web页面
    - 11.2.1 Webkit引擎和WebView控件
    - 11.2.2 浏览基本的Web页面
    - 11.2.3 开启对于JavaScript的支持
    - 11.2.4 监听Web页面的载入
    - 11.2.5 让WebView支持文件下载
  - 11.3 本地代码与Web页面交互
    - 11.3.1 向Web页面传递数据
    - 11.3.2 本地代码调用Web页面JavaScript方法
    - 11.3.3 Web页面调用本地Java方法
  - 11.4 Web页面的JavaScript调试
  - 11.5 常用移动设备Web开发框架
    - 11.5.1 jQuery Mobile框架简介
    - 11.5.2 Sencha Touch框架简介
    - 11.5.3 PhoneGap开发平台简介
- 第12章 细节决定成败—Android应用程序的优化

## <<Android应用开发精解>>

### 12.1 对应用内存的优化

#### 12.1.1 Android程序的内存概述

#### 12.1.2 追踪内存—使用内存优化辅助工具

#### 12.1.3 吃内存大户—Bitmap的优化

#### 12.1.4 想回收就回收—使用软引用和弱引用

#### 12.1.5 注重细节—从代码角度进行优化

### 12.2 对界面UI的优化

#### 12.2.1 多利用Android系统的资源

#### 12.2.2 抽取相同的布局

#### 12.2.3 精简UI层次

#### 12.2.4 界面延迟加载技术

### 12.3 留条后路—对Crash进行处理

#### 12.3.1 为什么需要捕获Crash

#### 12.3.2 如何捕获和处理Crash

### 参考文献

<<Android应用开发精解>>

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>