

<<J2ME技术开发与应用>>

图书基本信息

书名：<<J2ME技术开发与应用>>

13位ISBN编号：9787111188346

10位ISBN编号：7111188349

出版时间：2006-5

出版时间：机械工业出版社

作者：李研

页数：387

字数：615000

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>

<<J2ME技术开发与应用>>

内容概要

本书详细讲解了J2ME开发中的用户界面、记录存储、媒体播放、联网、3D特效等技术，并且还推出三个富有代表性的实例，以不同的开发程序的方式介绍了程序开发流程，读者可以根据不同的需要选择不同的流程，从而使本书更加具有针对性和实用性。

本书内容全面、易于理解、实例众多。

为读者更好地使用这项技术和标准进行工作提供了很好的指导。

书中既包含了简单易懂的代码片断，也有大量实际可用的应用实例，并包括大量商业级的源程序。

读者可以迅速掌握J2ME的核心API类库以及无线应用系统的开发过程，是从事无线应用系统开发人员的优秀参考书籍。

希望通过本书的学习，读者不但能够掌握J2ME的基本概念和基本操作知识，理解J2ME平台的设计理念，同时通过本书中应用实例的介绍，快速全面掌握J2ME应用开发流程，从而能够完成具体的实际工作。

<<J2ME技术开发与应用>>

书籍目录

前言	第1章 J2ME概论	1.1 J2ME的基本概念	1.1.1 Java平台技术和应用现状	1.1.2 J2ME简介
		1.1.3 J2ME的体系结构	1.1.4 J2ME配置	1.1.5 J2ME虚拟机
			1.1.6 J2ME简表	1.2 CLDC简介
		1.2.1 特征设备	1.2.2 CLDC的预审核机制	1.2.3 CLDC的安全机制
		1.3 MIDP应用程序开发	1.3.1 MIDP设备需求	1.3.2 MIDlet Suites详解
			1.3.3 清单文件和描述文件	1.3.4 MIDP类库
			1.3.5 MIDlet生存周期	1.3.6 MIDlet程序结构
			1.3.7 MIDlet程序的开发流程	1.3.8 MIDlet中的事件
			1.3.9 MIDP2.0的新特征	1.4 本章小结
第2章	J2ME集成开发环境配置	2.1 Eclipse开发环境的搭建	2.1.1 搭建开发平台	2.1.2 开发示例程序
第3章	JBuilder开发环境的搭建	2.2.1 搭建开发平台	2.2.2 开发示例程序	2.3 本章小结
第3章	高级用户界面	3.1 屏幕类和滚动条	3.1.1 高级用户界面概述	3.1.2 List列表
		3.1.3 Alert消息对话框	3.1.4 TextBox文本框	3.1.5 Form表单
			3.1.6 Ticker滚动条	3.2 表单的组件
		3.2.1 Item组件	3.2.2 StringItem字符串组件	3.2.3 TextField可编辑文本组件
		3.2.4 ImageItem图像组件	3.2.5 DateField日期组件	3.2.6 Gauge指示器组件
		3.2.7 ChoiceGroup选项组件	3.2.8 CustomItem自定义组件	3.2.9 Spacer空格组件
		3.3 高级事件	3.3.1 CommandListener软键事件	3.3.2 ItemStateListener组件事件
			3.3.3 ItemCommandListener组件软键事件	3.3.4 屏幕导航
第4章	低级用户界面	4.1 Canvas画布屏幕设计	4.1.1 用画布实现“Hello World”	4.1.2 重绘和强制重绘
			4.1.3 可视性通知	4.1.4 获得Canvas的大小参数
			4.1.5 按键事件	4.1.6 游戏动作
			4.1.7 指针事件	4.2 Graphic类及图形绘制
		4.2.1 颜色模型	4.2.2 坐标变换和图形剪裁	4.2.3 绘制文本
		4.2.4 绘制线条	4.2.5 绘制弧形	4.2.6 绘制矩形
		4.2.7 绘制三角形	4.2.8 复制区域	4.3 Font字体和Image图像
		4.3.1 Font字体类	4.3.2 字体的字型属性	4.3.3 字体的字号属性
		4.3.4 字体的外观属性	4.3.5 文本宽度和高度	4.3.6 不变图像和可变图像
		4.3.7 图像的绘制	4.3.8 可变图像实现双缓冲	4.3.9 绘制半透明图像
		4.3.10 PNG图像格式	4.3.11 制作背景透明图片	4.4 本章小结
第5章	数据的持久性	第6章	网络编程——通用连接框架	第7章
第8章	MDIP声音处理	第9章	MIDP2.0游戏编程	第10章
第11章	MOBILE 3D游戏开发	第12章	单屏幕游戏：炸弹王	网络聊天系统开发
第13章	大场景动作类游戏开发	参考文献		

<<J2ME技术开发与应用>>

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>