

<<Windows Phone7完美开发>>

图书基本信息

书名：<<Windows Phone7完美开发征程>>

13位ISBN编号：9787111340430

10位ISBN编号：7111340434

出版时间：2011-5

出版时间：机械工业出版社

作者：倪浩,李鹏,苏世耀

页数：275

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>

## <<Windows Phone7完美开发>>

### 内容概要

《Windows Phone7完美开发征程》以全新的Windows Phone 7手机应用程序开发为主题，采用理论和实践相结合的方法，由浅入深地讲述了新平台的基础架构、开发环境、图形图像处理、数据访问、网络通信等知识点。

在《Windows Phone7完美开发征程》的最后章节，通过较为完整的实战演练，帮助读者更快地掌握项目开发各个技术要点，使得读者能够尽快投入到实际项目的开发中去。

《Windows Phone7完美开发征程》适合于对微软全新智能手机平台Windows Phone 7的开发感兴趣的大专院校师生、需要在Windows Phone 7平台上进行商业开发的程序员或编程爱好者阅读。

作者简介

中国移动开发者社区技术专家 倪浩/李鹏/苏世耀

## 书籍目录

前言第1章 Windows Phone 7应用开发平台1.1 Windows Phone的前世今生1.1.1 Windows CE系统1.1.2 Windows Mobile系统1.1.3 Windows Phone 7系统1.2 Windows Phone 7应用开发平台1.2.1 Windows Phone 7应用开发平台简介1.2.2 Windows Phone 7应用开发平台架构1.2.3 Windows Phone 7应用程序生命周期1.2.4 Silverlight与XNA的选择1.3 Windows Phone 7手机通用配置1.4 本章小结第2章 Windows Phone 7开发环境2.1 Windows Phone 7开发工具简介2.1.1 Visual Studio 202.1.2 Windows Phone Developer Tools2.1.3 Expression Blend2.1.4 XNA Game Studio2.1.5 Windows Phone 7模拟器2.2 Windows Phone 7开发环境的搭建2.2.1 系统需求2.2.2 安装步骤2.3 Windows Phone 7开发工具的使用技巧2.4 本章小结第3章 创建第一个Silverlight应用程序3.1 建立HelloWorld3.2 编译和调试项目3.3 本章小结第4章 创建第一个XNA应用程序4.1 XNA简介4.1.1 XNA概述4.1.2 XNA发展过程4.1.3 XNA特点4.1.4 XNA游戏模型4.2 XNA类库介绍4.3 使用XNA开发Windows Phone 7游戏4.3.1 建立Windows Phone 7游戏项目4.3.2 Windows Phone 7 XNA游戏结构分析4.4 本章小结第5章 Windows Phone 7中的Silverlight5.1 Silverlight技术简介5.1.1 Silverlight概述5.1.2 Silverlight应用程序模型5.1.3 认识XAML5.2 Silverlight for Windows Phone 7简介5.3 Silverlight在Windows和Windows Phone 7中的不同5.4 Silverlight for Windows Phone 7支持的类型库5.5 本章小结第6章 认识Silverlight控件6.1 Silverlight控件模型6.1.1 文本控件6.1.2 显示单个元素的控件(内容控件)6.1.3 TabItem控件6.1.4 显示对象集合的控件6.1.5 HeaderedItemsControl控件6.1.6 显示用户界面元素的控件6.2 常用Silverlight控件6.2.1 命令控件6.2.2 选择控件6.2.3 信息及文本显示控件6.2.4 图形和视频控件6.2.5 WebBrowser6.2.6 布局和分组控件6.3 本章小结第7章 布局系统7.1 Silverlight布局系统7.2 Grid网格布局控件7.2.1 在XAML代码中操作Grid控件7.2.2 在后台页面中操作Grid控件7.3 Canvas画布布局控件7.4 Stackpanel堆叠布局控件7.5 自定义面板7.6 边距和对齐7.7 应用实例:疯狂炸弹7.7.1 需求分析7.7.2 设计思路7.7.3 开发过程7.8 本章小结第8章 资源、样式与事件处理8.1 资源8.1.1 资源文件及其部署8.1.2 资源文件的访问8.1.3 资源字典8.2 样式8.2.1 属性样式8.2.2 内联样式8.2.3 引用样式8.2.4 样式优先级8.3 系统主题资源8.4 事件处理8.4.1 Silverlight 事件概述8.4.2 手势触摸事件8.4.3 Touch类8.5 本章小结第9章 图形及动画9.1 图形的绘制9.1.1 直线9.1.2 矩形9.1.3 椭圆9.1.4 多边形9.1.5 多线形9.1.6 路径9.2 图形的填充9.2.1 画刷简介9.2.2 SolidColorBrush画刷9.2.3 LinearGradientBrush画刷9.2.4 RadialGradientBrush画刷9.2.5 ImageBrush画刷9.3 图像处理9.3.1 创建图像9.3.2 图像简单处理9.3.3 图像遮罩9.4 变形效果9.4.1 了解变形对象9.4.2 常见变形效果9.4.3 动画转变9.5 几何图形9.5.1 LineGeometry9.5.2 RectangleGeometry9.5.3 EllipseGeometry9.5.4 GeometryGroup9.5.5 PathGeometry9.6 应用实例:绘制时钟9.7 本章小结第10章 数据处理10.1 数据绑定10.1.1 Silverlight数据绑定引擎10.1.2 基本数据绑定10.1.3 数据绑定设计器的使用10.1.4 集合对象的数据绑定10.2 独立存储10.2.1 了解独立存储10.2.2 独立设置存储10.2.3 独立文件存储10.3 远程数据访问10.3.1 远程数据访问简介10.3.2 通过客户端代理访问Web Service10.3.3 使用WebClient或HttpWebRequest访问远程数据10.4 应用实例:豆瓣书评10.4.1 需求分析10.4.2 设计思路10.4.3 开发过程10.5 本章小结第11章 网络通信11.1 网络通信概述11.2 System.Net通信方式11.2.1 WebClient类11.2.2 HttpWebRequest类11.3 调用Web Service11.3.1 Web Service概述11.3.2 Web Service示例11.4 各种通信方式11.4.1 蜂窝通信11.4.2 蓝牙通信11.4.3 WiFi通信11.5 本章小结第12章 常见开发任务12.1 电话、短信和E-mail12.1.1 Windows Phone 7中的基本任务模型12.1.2 使用Choosers访问电话号或E-mail地址12.1.3 使用Launchers发起电话、短信、E-mail任务12.2 图片处理12.2.1 照片选择与拍照12.2.2 图片的显示12.2.3 图片的存取12.3 定位服务12.4 Microsoft Push Notification12.5 应用程序生命周期12.6 高级主题推荐12.7 应用实例:紧急求援小工具12.7.1 需求分析12.7.2 设计思路12.7.3 开发过程12.8 本章小结第13章 实战演练13.1 模拟时钟13.1.1 新建工程13.1.2 修改标题13.1.3 绘制表身13.1.4 绘制刻度13.1.5 绘制毫秒表刻度13.1.6 绘制十秒表刻度13.1.7 绘制数字13.1.8 绘制表针并添加动画13.1.9 最终效果图13.2 豆瓣搜13.2.1 功能需求13.2.2 相关知识13.2.3 用户界面设计13.2.4 缓存设计13.2.5 类结构设计13.2.6 创建项目结构13.2.7 实现核心类13.2.8 创建主页面13.2.9 创建详情展示页13.2.10 创建设置页

## 章节摘录

版权页：插图：蓝牙通信是一种短距离的无线连接技术标准的代称。

它以低成本的短距离无线连接为基础，为固定和移动设备通信环境建立一个特殊连接。

目标是使家庭或办公区域的移动电话、便携式计算机、打印机、复印机、键盘、耳机及其他手持设备，通过无线的方式，连成一个微微网，实现各类设备之间的无线通信。

其最高数据传输速度为1Mbit/s（有效传输速度为721kbit/s）、最大传输距离为100m。

2.蓝牙通信的组成蓝牙通信系统结构分为3大部分：底层硬件模块、中间协议层和高层应用。

底层硬件模块主要由无线跳频、基带和链路管理3部分组成。

无线跳频层通过无需授权的ISM频段2.402GHz~2.480GHz实现数据位流的传输。

基带主要负责蓝牙组件间连接的建立与管理。

除了完成连接的发起、交换、核实以及进行身份鉴权和加密等安全方面的任务外，还通过与底层协商确定基带数据分组大小以及微微网内蓝牙设备的连接状态。

中间协议层是蓝牙通信系统的关键部分，由逻辑链路控制和适应协议层、服务发现协议层、串口仿真协议层和电话通信协议层组成。

逻辑链路控制和适应协议层主要负责数据的拆装、基带与高协议间的适配、控制服务质量和复用协议，该层协议是其他各层协议实现的基础。

服务发现协议层为高层应用程序提供一种机制来寻找网络中可用的查询设备信息及特征。

串口仿真协议层具有仿真9针RS232串口的功能。

电话通信协议层则提供蓝牙设备间话音和数据的呼叫控制指令。

高层应用是指拨号网络、耳机、局域网访问、文件传输等，它们分别对应一种应用协议，各种应用程序可以通过各自对应的应用协议实现无线通信。

拨号网络应用可通过仿真串口访问微微网，数据设备也可由此接入传统的局域网。

多台计算机之间不需要任何连线，就能快速、灵活地实现数据的传输。

## <<Windows Phone7完美开发>>

### 媒体关注与评论

随着与诺基亚达成战略合作，Windows Phone必将更快地成为手机操作系统中极其重要的角色之一。相信读者朋友可以通过本书迅速地了解、掌握Windows Phone平台下的相关开发技术，将您的卓越想法在Windows Phone平台上实现出来。

——微软最有价值专家/WPMind站长 张欣微软官方的Windows Phone 7 Training Kit 是一套很好的入门教程，不过遗憾的是对于Silverlight基础部分交代不够，而本书正好弥补了这一缺憾，将Windows Phone 7的知识体系系统地组织起来。

建议读者将本书与Training Kit结合起来学习，相信一定会受益匪浅，轻松步入Windows Phone 7开发的殿堂。

——微软最有价值专家 姜泳涛(世外涛缘)我阅读了本书的目录以及样章(7/8/10/12/13章)。

本书基本覆盖了Silverlight for Windows Phone开发的关键内容，非常适合于具有一定.NET开发基础的读者用于进行Windows Phone开发的入门学习。

同时本书注重实例，附带大量具有趣味性和实用性的例子，通过对本书的学习，读者可以开发出当前流行的SNS移动网络应用。

如果想比较全面地了解Windows Phone开发的整体知识框架，本书是一个不错的选择。

——微软最有价值专家 林永坚(Jake Lin)

编辑推荐

《Windows Phone7完美开发征程》系统讲解+操作指导引领您快速入门、项目实例+实战演练帮助您快速提高、众多业界专家及网友联袂推荐、国内第一本全面介绍Windows Phone 7开发的中文图书。

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>