<<Android开发完全实战宝典>>

图书基本信息

书名: <<Android开发完全实战宝典>>

13位ISBN编号:9787111396079

10位ISBN编号:7111396073

出版时间:2012-10

出版时间:机械工业出版社

作者:吴善财

页数:574

字数:916000

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开发完全实战宝典>>

内容概要

本书详细讲解了Android技术在各个领域的具体应用,介绍了各个实例的具体实现过程。全书分为10章,第1、2章是基础知识,讲解了Android前景和搭建开发环境的过程;第3章详细讲解了Android在人机交互界面领域典型实例的设计过程;第4章详细讲解了Android各个组件的使用方法;第5章讲解了Android在交互式应用领域的具体应用;第6章讲解了Android在手机自动服务领域中的应用;第7章讲解了Android在娱乐和多媒体领域的具体应用;第8章讲解了Android在互联网领域各个实例的实现过程:第9章讲解了Android在官方服务绑定领域各个实例的实现过程;第10章讲解了Android在绘图和游戏开发领域的具体应用。

本书适用于Android的初、中、高级用户,既可以作为初学者的自学手册,也可以作为有一定程序 开发基础人员的参考书。

<<Android开发完全实战宝典>>

书籍目录

前言

第1章揭开Android的神秘面纱

- 1.1了解智能手机
- 1.1.1智能手机的定义
- 1.1.2智能手机的特点
- 1.1.3主流智能手机系统
- 1.2初识Android
- 1.2.1产生背景
- 1.2.2 Android手机介绍
- 1.3 Android特性
- 1.4 Android组件结构应用程序框架
- 1.4.1 Android组件结构
- 1.4.2 Android应用程序框架
- 1.5 Android模拟器
- 1.5.1 Android模拟器介绍
- 1.5.2模拟器和真机的区别
- 1.6 Android的未来发展和市场前景
- 1.6.1 Android的未来发展
- 1.6.2 Android的市场前景

第2章开始搭建Android开发环境

- 2.1开发Android应用前的准备
- 2.1.1基本系统要求
- 2.1.2 Android软件开发包
- 2.2 Windows开发环境搭建
- 2.2.1安装JDK、Eclipse、Android SDK
- 2.212设置Android SDKHome
- 2.2.3验证开发环境
- 2.2.4创建.AndroidAVD虚拟设备
- 2.3其他平台下的搭建
- 2.3.1 Linux平台下的搭建过程
- 2.3.2苹果平台下的搭建过程
- 2.4安装过程中的常见问题

第3章用户人机界面设置

- 3.1更改、显示文字标签
- 3.1.1设计理念
- 3.1.2具体实现
- 3.2更改屏幕背景颜色
- 3.2.1设计理念
- 3.2.2具体实现
- 3.3更改文字颜色
- 3.3.1设计理念
- 3.3.2具体实现
- 3.4置换TextView文字
- 3.4.1设计理念
- 3.4.2具体实现

<<Android开发完全实战宝典>>

- 3.5获取手机分辨率的大小
- 3.5.1设计理念
- 3.5.2具体实现
- 3.6样式化处理对象
- 3.6.1设计理念
- 3.6.2具体实现
- 3.7响应按钮事件
- 3.7.1设计理念
- 3.7.2具体实现
- 3.8页面的转换处理
- 3.8.1设计理念
- 3.8.2具体实现
- 3.9调用另一个Activity
- 3.9.1设计理念
- 3.9.2具体实现
- 3.10不同Activity之间的数据传递
- 3.10.1设计理念
- 3.10.2具体实现
- 3.11返回数据到前一个Activity
- 3.11.1设计理念
- 3.11.2具体实现
- 3.12实现交互对话框
- 3.12.1设计理念
- 3.12.2具体实现
- 3.13置换文字颜色
- 3.13.1设计理念
- 3.13.2具体实现
- 3.14设置文字字体
- 3141设计理念
- 3.14.2具体实现
- 3.15拖动相片特效
- 3.15.1设计理念
- 3.15.2具体实现
- 3.16制作一个计算器
- 3.16.1设计理念
- 3.16.2具体实现
- 3.17设置About(关于)信息
- 3.17.1设计理念
- 3.17.2具体实现
- 3.18程序加载中
- 3.18.1设计理念
- 3.18.2具体实现
- 3.19可选择的对话框
- 3.19.1设计理念
- 3.19.2具体实现
- 3.20主题变换
- 3.20.1设计理念

<<Android开发完全实战宝典>>

3.20.2具体实现

第4章玩转Android组件

- 4.1 EditText和setOnKeyListener事件实现文本处理
- 4.2实现背景图片按钮
- 4.3 Toast实现温馨提示
- 4.4 CheckBox实现一个简单物品清单
- 4.5单选按钮组实现选择处理
- 4.6 ImageView实现相框效果
- 4.7 Spinner实现选择处理
- 4.8 Gallery实现相簿功能
- 4.9 java.io.File实现文件搜索
- 4.10 ImageButton实现按钮置换
- 4.1I AutoCompleteTextView实现输入提示
- 4.12 AnalogClock实现时钟效果
- 4.13 DatePicker和TimePicker实现时间选择
- 4.14 ProgressBar和Handler实现进度条提示
- 4.15网格视图控件和ArrayAdapter实现动态排版
- 4.16使用ListActivity
- 4.16.1 ListActivity介绍
- 4.16.2 Listactivity应用方法
- 4.17 Matrix实现图片缩放
- 4.18 Bitmap和Matrix实现图片旋转
- 4.19 decodeFile加载手机磁盘文件

第5章手机交互应用服务

- 5.1 TextView小试牛刀
- 5.1.1功能介绍
- 5.1.2具体实现
- 5.2拨打电话
- 5.2.1功能介绍
- 5.2.2具体实现
- 5.3发送短信
- 5.3.1功能介绍
- 5.3.2具体实现
- 5.4自制发送Email程序
- 5.4.1功能介绍
- 5.4.2具体实现
- 5.5手机震动效果
- 5.5.1实现原理
- 5.5.2具体实现
- 5.6图文提醒
- 5.6.1实现原理
- 5.6.2具体实现
- 5.7状态栏提醒
- 5.7.1实现原理
- 5.7.2具体实现
- 5.8 ContentResolvet检索手机通讯录
- 5.8.1实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 5.8.2 ContentResolver介绍
- 5.8.3具体实现
- 5.9手机文件管理器
- 5.9.1实现原理
- 5.9.2具体实现
- 5.10清除、还原手机桌面
- 5.10.1实现原理
- 5.10.2具体实现
- 5.11手机背景图变换处理
- 5.11.1实现原理
- 5.11.2具体实现
- 5.12对文件的一些操作——修改和删除
- 5.12.1实现原理
- 5.12.2 Java I / O基本类库介绍
- 5.12.3具体实现
- 5.13获取File和Cache的路径
- 5.13.1实现原理
- 5.13.2具体实现
- 5.14控制Wi-Fi服务
- 5.14.1 Wi-Fi简介
- 5.14.2实现原理
- 5.14.3具体实现
- 5.15获取SIM卡内信息
- 5.15.1SIM卡简介
- 5.15.2实现原理
- 5.15.3具体实现
- 5.16实现触摸拨号按钮
- 5.16.1实现原理
- 5.16.2具体实现
- 5.17查看正在运行的程序
- 5.17.1实现原理
- 5.17.2具体实现
- 5.18更改屏幕方向
- 5.18.1实现原理
- 5.18.2具体实现
- 5.19获取网络和手机相关信息
- 5.19.1实现原理
- 5.19.2具体实现

第6章手机自动服务

- 6.1短信提醒
- 6.1.1实现原理
- 6.1.2具体实现
- 6.2电池容量提醒
- 6.2.1实现原理
- 6.2.2具体实现
- 6.3短信群发
- 6.3.1实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 6.3.2具体实现
- 6.4发送短信实现Email通知
- 6.4.1实现原理
- 6.4.2具体实现
- 6.5来电的信息提醒
- 6.5.1实现原理
- 6.5.2 TelephonyManager和PhoneStateListener
- 6.5.3具体实现
- 6.6获取存储卡容量
- 6.6.1实现原理
- 6.6.2具体实现
- 6.7来电邮件通知你
- 6.7.1实现原理
- 6.7.2具体实现
- 6.8内存和存储卡控制
- 6.8.1实现原理
- 6.8.2具体实现
- 6.9实现定时闹钟
- 6.9.1实现原理
- 6.9.2具体实现
- 6.10黑名单来电自动静音
- 6.10.1实现原理
- 6.10.2具体实现
- 6.11指定时间置换桌面背景
- 6.11.1实现原理
- 6.11.2具体实现
- 6.12监听短信状态
- 6.12.1实现原理
- 6.12.2具体实现
- 6.13设计开机显示程序
- 6.13.1实现原理
- 6.13.2具体实现

第7章娱乐和多媒体编程

- 7.1获取图片的宽高
- 7.1.1实现原理
- 7.1.2具体实现
- 7.2几何图形绘制
- 7.2.1实现原理
- 7.2.2具体实现
- 7.3手机屏幕保护程序
- 7.3.1实现原理
- 7.3.2具体实现
- 7.4点击移动照片
- 7.4.1实现原理
- 7.4.2具体实现
- 7.5显示存储卡中的照片
- 7.5.1实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 7.5.2具体实现
- 7.6获取内置媒体中的图片文件
- 7.6.1实现原理
- 7.6.2具体实现
- 7.7调节音量大小
- 7.7.1实现原理
- 7.7.2具体实现
- 7.8播放MP3文件
- 7.8.1实现原理
- 7.8.2具体实现
- 7.9录音处理
- 7.9.1实现原理
- 7.9.2具体实现
- 7.10相机预览及拍照
- 7.10.1实现原理
- 7.10.2编程思想
- 7.10.3具体实现
- 7.113印影片播放器
- 7.11.1实现原理
- 7.11.2具体实现
- 7.12铃声设置
- 7.12.1实现原理
- 7.12.2具体实现

第8章网络应用

- 8.1最常见的传递HTTP参数
- 8.1.1实现原理
- 8.1.2具体实现
- 8.2实现网页浏览
- 8.2.1实现原理
- 8.2.2具体实现
- 8.3手机使用HTML程序
- 8.3.1实现原理
- 8.3.2具体实现
- 8.4用内置浏览器打开网页
- 8.4.1实现原理
- 8.4.2具体实现
- 8.5 GaUery中显示网络照片
- 8.5.1实现原理
- 8.5.2具体实现
- 8.6网络播放MP3
- 8.6.1实现原理
- 8.6.2具体实现
- 8.7远程下载手机铃声
- 8.7.1实现原理
- 8.7.2具体实现
- 8.8远程下载屏幕背景
- 8.8.1实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 8.8.2具体实现
- 8.9文件上传至服务器
- 8.9.1实现原理
- 8.9.2具体实现
- 8.10实现一个简单的RSS阅读器
- 8.10.1实现原理
- 8.10.2具体实现
- 8.11远程下载安装Android程序
- 8.11.1APK简介
- 8.11.2下载APK应用程序
- 8.11.3安装APK应用程序
- 8.11.4移除APK应用程序
- 8.11.5实现原理
- 8.11.6具体实现
- 8.12下载观看3gp视频
- 8.12.1实现原理
- 8.12.2具体实现

第9章绑定官方的服务

- 9.1模拟验证官方账号
- 9.1.1Google Account Authentication Service介绍
- 9.1.2具体实现
- 9.2模拟实现Google搜索
- 9.2.1 Google SearchAPI的使用流程
- 9.2.2具体实现
- 9.3Google CllartAPI生成二维条码
- 9.3.1 Google ChartAPI基础
- 9.3.2具体实现
- 9.4 Google地图的典型运用
- 9.4.1 Google Map View基础
- 9.4.2具体实现
- 9.5 Geocoder实现地址查询
- 9.5.1 Geocoder基础
- 9.5.2具体实现一
- 9.6 Directions Route实现路径导航
- 9.6.1实现原理
- 9.6.2具体实现
- 9.7 LocationListener和MapView实时更新
- 9.7.1实现原理
- 9.7.2具体实现
- 9.8Google TrailslateAPI翻译
- 9.8.1 GoogleTranslateAPI介绍
- 9.8.2具体实现
- 9.9画图并计算距离
- 9.9.1实现原理
- 9.9.2具体实现
- 9.10生成二维条码
- 9.10.1实现原理

<<Android开发完全实战宝典>>

- 9.10.2具体实现
- 9.11动态二维条码扫描仪
- 9.11.1实现原理
- 9.11.2具体实现
- 9.12设置手机屏幕颜色
- 9.12.1实现原理
- 9.12.2具体实现

第10章典型手机游戏应用

- 10.1 Graphics绘图处理
- 10.1.1 Color类
- 10.1.2 Paint类
- 10 . 1 . 3 Canvas
- 10.1.4 Rcct类
- 10.1.5 NinePatch类
- 10.1.6 Matrix类
- 10.1.7 Bitmap类
- 10.1.8 BitmapFactory类
- 10.1.9 Region类
- 10.1.10 Typeface类
- 10.1.11 Shader类
- 10.2游戏框架
- 10.2.1 View类
- 10.2.2 SurfaceView类
- 10.3动画处理
- 10.3.1 Tween动画
- 10.3.2 Frame动画
- 10.4手机游戏——魔塔游戏
- 10 . 4 . 1 Java游戏开发流程
- 10.4.2设计游戏框架

参考文献

<<Android开发完全实战宝典>>

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