

<<Windows 8应用开发权威指南>>

图书基本信息

书名：<<Windows 8应用开发权威指南>>

13位ISBN编号：9787111411857

10位ISBN编号：7111411854

出版时间：2013-2-25

出版时间：机械工业出版社华章公司

作者：冯瑞涛,闫妍

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 8应用开发权威指南>>

前言

经过近一年的准备和编写,《Windows 8应用开发权威指南》一书终于要与读者们见面了。本书在编写过程中经历了从Windows 8预览版到正式版的每一个阶段,而其中每一个新版本的发布都会带来名词和功能上的更新,例如必应地图、推送通知、Live SDK、远程调试工具等都在此过程中发布了多个版本。

但读者不会在阅读时有所察觉。

因为本书中的内容已经对所发生的变化进行了持续更新。

目前与Windows 8系统当中的应用商店应用开发相关的参考资料和图书还很少,截至本书发稿前还没有看到国内有与Windows应用商店应用开发相关的技术书籍发布或可接受预定,而国外的一些与Windows应用商店应用开发相关的书籍也大部分是在正式版发布之前编写的,且内容不是很丰富价格也比较贵。

此外,在微软官方网站上所提供的技术参考资料读起来很吃力,其中还有部分代码存在着错误和缺失的问题。

这给想要学习Windows应用商店应用开发的学习者带来困难的同时也给本书的编写带来了困难,作者一方面需要为陌生的名词找到合适的文字解释,另一方面为系统中所存在的缺陷寻找解决办法。

Windows应用商店应用的开发并不是一个容易掌握的技术,但如果读者在阅读本书的过程中,发现所讲述的内容并不难懂,甚至是简单的,那么编写这本书的初衷也就达到了。

作者的愿望是可以通过细致平和、通俗易懂的表述方式讲解每一个技术细节,并结合示例帮助读者更好地理解它们,降低学习的时间成本和进入门槛,让基础并不是很好的读者可以有信心读完本书,并从中有所收获。

为了做到这一点,在本书当中很少能看到超过两页的连续代码,因为书中的示例代码经过重新编排已分解成多个独立且容易理解的代码片段,去除了冗余和复杂的代码,并配有详细的代码注释和代码解释。

作者在编写过程中认真思考其中的用词,不回避技术难点。

为使内容保持连贯,书中没有采用变化多样的编写格式,始终以循序渐进的编排方式将每一章内容组织在一起,并让每一章都包含亮点,而不是让一页接着一页的代码占据书中的大部分篇幅,这种编排方式也使得本书相比一般技术图书在内容上增加了许多文字。

学习过Visual C#语言,特别是了解Silverlight、WPF、Windows Phone开发技术的读者学习本书会很顺利。

对于有Windows应用商店应用开发经验的开发者,通过参考和学习书中详细的示例可以节省很多宝贵的开发时间。

从事Web开发和C++开发的读者,在本书中可以学习如何使用所熟悉的JavaScript和Visual C++语言开发Windows应用商店应用。

对于学习Windows Phone 8应用开发的读者,本书也是一本很好的参考资料。

在此之前作者一直想编写一本专著于应用软件开发并让自己感到满意的图书,而本书实现了作者的这个愿望。

除应用软件开发之外,游戏软件开发同样占据着重要的地位,如果读者喜爱本书,相信有一天会有一本叫做“Windows 8游戏开发权威指南”的图书摆在书架上供读者选购和翻阅,依然采用与本书相似的语言表达方式,讲述如何为Windows应用商店开发游戏应用程序。

一本图书的编写离不开同事和朋友们的帮助,最后对为本书编写提供帮助的王学东、张林、默晓飞、于志远、赵魏、朱新向、孙震、赵广涛和段国辉表示感谢。

作者2012年12月12日 北京

<<Windows 8应用开发权威指南>>

内容概要

本书应该是目前最为系统、全面、详尽和极具实战性的一本关于Windows应用商店应用开发的著作。书中深刻地阐述了Windows应用商店应用简洁、直观、优雅的界面设计理念和思想，以及开发中的重点和难点。

技术内容涵盖了Visual C#、JavaScript和Visual C++开发语言，以满足不同读者群体的需求。

为方便读者学习，书中在讲解技术重点的同时辅以完整的示例演示，使读者能够更快地将所学知识运用到实践开发当中，最后还针对不同的开发语言精心设计了3个综合性案例，可操作性极强。

全书共分21章：第1~2章首先介绍了Windows 8系统的特点、Windows应用商店应用的设计风格 and 思想以及Windows应用商店应用的特征，然后详细介绍了开发Windows应用商店应用所需的开发工具及其使用方法，之后还介绍了开发者账号的注册、开发环境的搭建、远程调试以及应用程序的发布；第3章详细讲解了适用于Windows应用商店应用开发的XAML语法基础；第4~18章则系统讲解了使用Visual C#语言开发Windows应用商店应用的相关技术，包括应用控件、界面布局与导航、数据绑定、推送通知、图形与画刷、多媒体、动画效果、多线程与后台任务、传感器、文件与数据存储、网络通信、生命周期管理、地图应用、外部设备、全球化等；第19~20章分别讲解了使用JavaScript和Visual C++两种语言进行Windows应用商店应用开发时所使用的关键技术；第21章结合前面章节所介绍的技术知识完整地实现一个真实的Windows应用商店应用案例。

作者简介

冯瑞涛，来自黑龙江省东南部小城鸡西市。

在北京生活的8年时间里一直从事软件研发及项目管理工作，对Windows系统相关的开发技术有着浓厚的兴趣，特别是对移动互联网及服务器相关的技术，并为微软强大且易用的开发工具和服务器软件而着迷，业余时间喜欢与社区的伙伴们分享和交流技术心得。

多年忙碌的工作没有让他放弃学习，也没有忘记上学时曾许下写一本图书的愿望。

闫妍，软件开发工程师，专注于移动互联网和云计算，对移动终端设备应用的界面设计及自动化测试有深入研究，熟悉Windows Phone、Android、iOS平台应用开发技术。

书籍目录

前言第1章 初识Windows 8 / 11.1 Windows 8系统介绍 / 11.1.1 Windows 8新特性 / 11.1.2 Surface平板电脑 / 21.1.3 Windows 8与Windows Phone 8 / 31.1.4 Windows应用商店应用的开发特点 / 41.2 Windows 8 Metro风格用户界面介绍 / 41.2.1 Windows 8 开始屏 / 51.2.2 Windows 8 Metro风格界面设计思想 / 71.2.3 Windows 8 Metro风格界面与传统Windows界面比较 / 71.3 Windows应用商店应用新特征 / 101.4 Windows应用商店 / 111.5 Windows应用商店应用一览 / 121.6 本章小结 / 14第2章 应用开发环境 / 162.1 开发工具 / 162.1.1 Visual Studio 2012 / 162.1.2 Blend for Visual Studio 2012 / 182.2 开发环境搭建 / 192.2.1 Windows 8系统的安装 / 192.2.2 Visual Studio 2012的安装 / 212.2.3 IIS 8.0服务器安装 / 232.2.4 获取更多开发工具与扩展 / 242.2.5 获取开发者授权 / 262.3 Visual Studio 2012使用入门 / 262.3.1 菜单栏 / 262.3.2 工具箱 / 262.3.3 “属性”面板 / 272.3.4 解决方案资源管理器 / 272.3.5 设计器 / 282.3.6 代码编辑器 / 292.3.7 “输出”面板 / 302.4 开发第一个Windows应用商店应用 / 302.4.1 开发技术选择 / 312.4.2 新建一个Windows应用商店应用 / 312.4.3 本地计算机调试 / 322.4.4 模拟器调试 / 332.5 配置远程调试 / 342.5.1 下载并安装远程调试工具 / 342.5.2 配置远程调试监视器 / 342.5.3 配置远程调试客户端 / 362.6 账号注册 / 372.6.1 将Microsoft账户与DreamSpark绑定 / 372.6.2 获取Windows应用商店开发者注册码 / 392.6.3 注册Windows应用商店 / 402.6.4 验证付款方式 / 422.7 应用程序发布 / 442.8 本章小结 / 52第3章 XAML基础 / 533.1 XAML的起源 / 533.2 XAML基础知识 / 533.2.1 命名空间 / 543.2.2 元素定义 / 543.2.3 属性设置 / 553.2.4 标记扩展 / 573.2.5 类型转换 / 603.2.6 资源字典 / 603.2.7 依赖项属性和添加属性 / 643.2.8 事件 / 663.3 XAML外观设计 / 703.3.1 样式 / 703.3.2 模板 / 723.3.3 画刷 / 753.3.4 动画 / 763.4 本章小结 / 77第4章 应用控件 / 784.1 按钮控件 / 784.1.1 Button控件 / 784.1.2 HyperlinkButton控件 / 804.2 选择控件 / 814.2.1 CheckBox控件 / 814.2.2 ComboBox控件 / 834.2.3 ListBox控件 / 854.2.4 RadioButton控件 / 864.2.5 Slider控件 / 884.2.6 ToggleSwitch控件 / 904.3 文本编辑控件 / 914.3.1 TextBox控件 / 914.3.2 PasswordBox控件 / 924.3.3 RichEditBox控件 / 954.4 信息显示控件 / 964.4.1 TextBlock控件 / 974.4.2 Image控件 / 984.4.3 ProgressBar控件 / 994.4.4 ProgressRing控件 / 1004.4.5 ToolTip控件 / 1004.4.6 Popup控件 / 1014.4.7 WebView控件 / 1034.5 内容布局控件 / 1054.5.1 ScrollViewer控件 / 1054.5.2 SemanticZoom控件 / 1064.5.3 ListView控件 / 1084.6 自定义控件 / 1104.7 扩展控件 / 1144.7.1 扩展控件安装 / 1144.7.2 Telerik UI Controls for Windows 8 / 1144.8 本章小结 / 121第5章 界面布局与导航 / 1225.1 界面系统 / 1225.1.1 视图模式 / 1225.1.2 侧边栏 / 1265.1.3 快捷菜单 / 1305.1.4 提示框 / 1325.1.5 锁屏背景 / 1355.2 界面布局 / 1375.2.1 界面布局介绍 / 1385.2.2 Canvas / 1385.2.3 StackPanel / 1405.2.4 Grid / 1425.3 项目模板 / 1455.3.1 空白项目模板 / 1455.3.2 拆分布局项目模板 / 1505.3.3 网格布局项目模板 / 1525.4 页面导航 / 1535.4.1 页面间导航 / 1545.4.2 页面间传递信息 / 1555.4.3 页面缓存 / 1575.4.4 全局方式传值 / 1585.4.5 外部页面 / 1605.5 本章小结 / 162第6章 数据绑定 / 1636.1 数据绑定概述 / 1636.2 数据绑定分类 / 1646.2.1 单条数据绑定 / 1646.2.2 集合对象绑定 / 1706.2.3 分层数据绑定 / 1746.3 数据模板 / 1786.4 详细视图 / 1806.5 数据转换 / 1826.6 绑定方式 / 1866.7 绑定设计器 / 1906.8 依赖项属性 / 1936.9 本章小结 / 197第7章 推送通知 / 1987.1 推送通知概述 / 1987.1.1 推送通知流程 / 1987.1.2 推送通知示例 / 2067.1.3 WNS使用要求与规范 / 2167.1.4 通知类型 / 2177.2 Tile通知 / 2177.2.1 设计默认Tile / 2187.2.2 发送Tile通知 / 2197.2.3 在同一通知中指定宽形和矩形Tile更新 / 2207.2.4 Tile通知队列 / 2227.2.5 清理Tile通知 / 2257.2.6 检查Tile通知设置 / 2257.2.7 Tile通知模板 / 2267.2.8 二级Tile / 2377.3 Badge通知 / 2437.3.1 Badge通知模板 / 2447.3.2 发送Badge通知 / 2457.3.3 清理Badge通知 / 2467.4 Toast通知 / 2467.4.1 启用Toast通知功能 / 2467.4.2 发送Toast通知 / 2477.4.3 Toast通知模板 / 2497.5 Raw通知 / 2527.5.1 Raw通知简介 / 2527.5.2 Raw通知示例 / 2537.6 锁屏显示通知 / 2627.7 本章小结 / 263第8章 图形与画刷 / 2648.1 简单图形 / 2648.1.1 线形 / 2648.1.2 矩形 / 2658.1.3 椭圆 / 2668.1.4 多边形 / 2678.1.5 多线形 / 2688.2 路径 / 2698.2.1 Path / 2708.2.2 PathGeometry / 2718.3 复杂几何图形 / 2738.3.1 LineGeometry / 2738.3.2 RectangleGeometry / 2758.3.3 EllipseGeometry / 2768.3.4 GeometryGroup / 2778.4 轮廓样式 / 2798.4.1 线的两端效果 / 2798.4.2 图形拐角处的效果 / 2808.4.3 虚线样式 / 2828.5 画刷 / 2838.5.1 单色画刷

/2848.5.2 线性渐变画刷 /2858.5.3 图像画刷 /2878.6 本章小结 /288第9章 多媒体 /2899.1 多媒体开发概述 /2899.2 图像 /2899.2.1 Image和ImageBrush /2899.2.2 Image开发示例 /2939.3 音频和视频 /2969.3.1 MeidaElement控件介绍 /2979.3.2 MediaElement控件的基本使用 /2999.3.3 MeidaElement控件的状态管理 /3049.3.4 MeidaElement控件的常用功能 /3079.4 音频与视频处理 /3119.4.1 音频和视频媒体文件转码 /3129.4.2 剪辑音频和视频媒体文件 /3169.5 本章小结 /317第10章 动画效果 /31810.1 控件动画 /31810.2 过渡动画 /31910.3 演示图板 /32310.3.1 主题动画 /32310.3.2 插值动画 /32510.3.3 关键帧动画 /32810.4 3D特效 /33310.4.1 旋转特效 /33310.4.2 旋转中心 /33610.4.3 偏移特效 /33710.5 变形特效 /34010.5.1 平移变形 /34010.5.2 旋转变形 /34110.5.3 缩放变形 /34310.5.4 扭曲变形 /34410.5.5 组合变形 /34510.5.6 矩阵变形 /34610.6 缓冲动画 /34710.7 本章小结 /351第11章 多线程与后台任务 /35211.1 使用任务实现多线程 /35211.2 后台传输 /35911.2.1 后台传输简介 /35911.2.2 下载文件 /35911.2.3 上传文件 /36711.2.4 成本控制 /37411.3 后台任务 /37411.3.1 后台任务简介 /37411.3.2 使用后台任务 /37511.3.3 管理后台任务 /38011.3.4 后台任务的资源管理 /38211.3.5 实例解析 /38311.4 后台音频播放 /38911.4.1 音频流类型 /38911.4.2 BackgroundCapableMedia音频流 /39011.4.3 Communications音频流 /39611.5 锁屏应用 /39611.5.1 锁屏应用简介 /39711.5.2 实例解析 /39711.6 本章小结 /404第12章 传感器 /40512.1 响应运动的传感器 /40512.1.1 陀螺仪 /40512.1.2 加速计 /41012.1.3 侧斜仪 /41412.2 检测方向的传感器 /41712.2.1 指南针 /41712.2.2 方向传感器 /42012.2.3 确定设备方向 /42312.3 氛围光传感器 /42612.4 探测用户位置 /42812.5 近场通信 /43212.6 本章小结 /437第13章 文件与数据存储 /43813.1 应用程序的数据存储 /43813.1.1 应用程序存储空间 /43913.1.2 应用程序安装目录 /44213.1.3 应用设置存储 /44513.2 用户库操作 /44613.2.1 API参考 /44713.2.2 用户库文件操作 /44813.2.3 用户库文件夹操作 /44913.2.4 获取文件及文件夹列表 /45013.2.5 用户库文件分组 /45113.3 文件访问方式 /45313.3.1 访问应用内部文件 /45313.3.2 文件选取器 /45313.3.3 近期访问列表 /45513.4 应用间文件访问 /45613.5 获取联系人信息 /46013.6 SQLite数据库简介 /46413.6.1 配置SQLite数据库 /46413.6.2 创建SQLite数据库 /46513.6.3 数据库的基本操作 /46913.7 数据的加密与解密 /47313.7.1 常用类、方法和属性 /47313.7.2 数据操作 /47413.7.3 加密解密 /47713.8 本章小结 /485第14章 网络通信 /48614.1 HTTP请求 /48614.1.1 HttpClient /48614.1.2 HttpWebRequest /48914.1.3 微软翻译示例 /48914.2 WCF数据服务 /49314.2.1 创建WCF服务 /49414.2.2 使用WCF服务 /49614.3 Socket通信 /49814.3.1 Socket入门 /49814.3.2 使用Socket连接 /49914.4 访问网络数据资源 /50414.4.1 Web订阅简介 /50414.4.2 访问Web订阅源 /50414.5 Live Connect /50914.5.1 Live Connect配置 /50914.5.2 读取SkyDrive的相册和照片 /51014.5.3 SkyDrive文件的上传与删除 /51614.6 对等连接通信 /51914.6.1 对等连接简介 /51914.6.2 使用对等连接通信传递消息 /51914.7 本章小结 /530第15章 生命周期管理 /53115.1 Windows应用商店应用的生命周期介绍 /53115.1.1 状态转换 /53115.1.2 挂起事件 /53215.1.3 恢复事件 /53215.1.4 激活事件 /53215.2 生命周期事件处理 /53315.2.1 应用挂起 /53315.2.2 应用恢复 /53415.2.3 应用激活 /53415.3 实例解析 /53515.3.1 功能实现 /53515.3.2 管理应用生命周期 /53715.4 应用自启动 /54215.4.1 设置默认打开程序 /54215.4.2 启动系统的默认应用 /54615.5 本章小结 /549第16章 地图应用 /55016.1 地理信息系统介绍 /55016.2 Bing Maps实例开发 /55116.2.1 Bing Maps SDK简介 /55116.2.2 注册Bing Maps Key /55416.2.3 创建Bing Maps项目 /55516.2.4 地图功能应用 /55616.3 百度地图实例开发 /56516.3.1 百度API介绍 /56516.3.2 注册开发者ID /56716.3.3 实例解析 /56816.4 本章小结 /576第17章 外部设备 /57717.1 打印机 /57717.1.1 编辑打印内容和打印设置 /57717.1.2 打印预览 /58117.1.3 打印 /58417.2 麦克风和摄像头 /58517.2.1 麦克风 /58617.2.2 摄像头 /59017.3 手写输入 /59717.3.1 手写输入功能 /59717.3.2 设置笔画属性 /60517.3.3 清除和保存功能 /60617.4 存储设备的自动播放 /60817.4.1 自动播放事件 /60817.4.2 自动播放的使用 /61017.5 访问移动存储设备 /61617.6 设备状态检测 /62217.6.1 设备状态检测方法 /62217.6.2 枚举设备 /62217.6.3 监视设备 /62817.7 本章小结 /634第18章 全球化 /63518.1 全球化概述 /63518.2 资源引用 /63518.2.1 在XAML元素中引用字符串资源 /63518.2.2 在XAML元素中引用文件资源 /63718.2.3 在后台代码中引用字符串资源 /63818.2.4 引用分离资源文件中的资源 /64018.2.5 引用类库资源 /64118.3 语言设置 /64518.3.1 运行时响应语言变更 /64518.3.2 应用中设置语言选

项 / 64618.3.3 设置指定页面的语言 / 65018.3.4 资源匹配规则 / 65218.4 全球化示例 / 65618.5 多语言应用工具包 / 66218.5.1 使用步骤 / 66318.5.2 示例讲解 / 66318.6 本章小结 / 667第19章 JavaScript 开发Windows应用商店应用 / 66819.1 JavaScript开发Windows应用商店应用基础 / 66819.1.1 JavaScript 与HTML5开发的相关介绍 / 66819.1.2 项目模板和项模板 / 67319.1.3 项目模板中的文件和项模板文件 / 67819.1.4 控件的添加 / 68219.1.5 WinJS库控件 / 68519.1.6 小球运动示例 / 68819.2 页面导航 / 69119.2.1 页面加载 / 69119.2.2 页内导航 / 69319.3 数据绑定 / 69719.3.1 简单对象绑定 / 69719.3.2 模板绑定 / 69919.4 访问文件和文件夹 / 70119.4.1 文件选取器 / 70219.4.2 选取文件和文件夹 / 70219.4.3 获取文件和文件夹列表 / 70719.4.4 写入和读取文件 / 70919.5 动画和图形 / 71419.5.1 动画 / 71419.5.2 图形 / 72619.6 多媒体 / 72919.7 综合实例 / 73219.8 本章小结 / 749第20章 Visual C++开发Windows应用商店应用 / 75020.1 C++/CX语法扩展 / 75020.2 计时器 / 75620.3 数据绑定 / 75920.4 XML文件解析 / 76120.5 文件选取 / 76620.6 媒体播放 / 76820.6.1 视频载入 / 76820.6.2 播放控制 / 77020.7 Direct2D编程 / 78120.7.1 绘制几何图形 / 78120.7.2 绘制图片 / 80120.7.3 绘制文本 / 80520.8 Direct3D编程 / 80720.8.1 Direct3D开发基础 / 80720.8.2 Direct3D项目模板介绍 / 81120.8.3 Direct3D图形绘制 / 82020.9 WinRT组件 / 82120.9.1 编写WinRT组件 / 82220.9.2 调用WinRT组件 / 82420.10 本章小结 / 829第21章 Windows应用商店应用实例开发 / 83021.1 应用介绍 / 83021.2 代码实现 / 83021.2.1 项目创建和设置 / 83121.2.2 程序入口 / 83321.2.3 主框架 / 83521.2.4 查词页面 / 83721.2.5 生词本页面 / 85821.2.6 生词播放页面 / 86221.2.7 翻译页面 / 87021.2.8 动态词典磁贴 / 87621.3 本章小结 / 878

章节摘录

第1章 初识Windows 8 Windows 8是微软最新发布的基于平板电脑且与传统PC相兼容的新一代多平台操作系统。

Windows 8操作系统在将平板电脑与传统PC相结合的同时，微软智能手机操作系统Windows Phone 8也采用了与Windows 8相同的内核，这意味着从此刻开始智能手机、平板电脑以及传统PC这三个大众所熟知的硬件设备的操作系统在Windows 8上实现了统一。

Windows 8系统的设计理念旨在让人们对电脑的日常操作变得更加简单和快捷，使用户手中的智能设备无论是在办公还是在娱乐时都能表现出色。

为此微软在Windows 8操作系统中加入了很多新特性，例如，对平板电脑和传统PC设备的同时兼容、全新设计的Metro风格用户界面，支持ARM架构处理器，整合私有云服务以及内置Windows应用商店等，这些都成为了Windows 8系统的新亮点。

为配合Windows 8系统应用程序的开发，微软还同步推出了Visual Studio 2012来完整支持“Windows应用商店应用”的开发与调试。

相信随着Windows 8系统的逐渐普及，会催生出一个潜力巨大的软件生态系统，为开发者创造新的机会。

本章将带领读者逐步了解Windows 8系统的新特性及其全新的界面风格，为后续的开发工作做好铺垫。

<<Windows 8应用开发权威指南>>

编辑推荐

《Windows 8应用开发权威指南》编辑推荐：表达细致平和、通俗易懂，讲解了Windows应用商店应用开发的方方面面，涵盖开发环境的搭建，开发工具的使用和应用的发布。

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>