

<<例学Symbian手机开发>>

图书基本信息

书名：<<例学Symbian手机开发>>

13位ISBN编号：9787113113957

10位ISBN编号：7113113958

出版时间：2010-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：孙东风，刘莉莉 编著

页数：287

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>

## <<例学Symbian手机开发>>

### 前言

笔者的思考时光荏苒，转眼间已在无线领域摸爬滚打7载有余。其间无线开发领域也从单一的J2ME平台发展到目前“诸侯争霸”的局面。Symbian、iPhone、Android、Ophone各显神通，而Symbian依靠强大的诺基亚公司，依然是这个行业的霸主。

这个行业终归会走向统一，统一这个行业的是Symbian还是后起之秀iPhone仍然是未知数，但当技术的广度达到一定程度之后是可以一通百通的，正如微软华东西区技术总监于胜泳先生所说的那样，能把Visual C++MFC玩转的人，以后使用什么平台都有大将之风。

笔者的建议笔者在J2ME、Symbian平台上先后接触了Android和iPhone平台的开发工作，这些平台无论在界面架构还是底层通信或者数据持久存储方面都很类似。

所以，如果精通Symbian，即便以后从事其他平台的开发，也是可以一通百通的，这也是本书写作的目的。

## <<例学Symbian手机开发>>

### 内容概要

本书从Symbian平台开发的程序架构、底层原理上深入讲解相关知识点。

通过本书的学习，读者可以熟练掌握J2ME、Android和iPhone平台的开发方法。

本书总结笔者多年的工作经验，提炼Syrnbian平台开发常见实例，结合自身技巧，细致讲解Symbian平台开发方法。

本书主要内容包括Symbian开发基础、Symbian OS特有知识、Symbian开发常用技巧和模块、Symbian个人记事本、Symbian连连看游戏、Symbian手机聊天程序、Symbian简单下载器、Symbian蓝牙聊天程序和Symbian电话簿开发等。

本书是Symbian手机开发人员的必备参考书之一，适合所有初中级的Symbian OS手机开发人员和相关项目管理人员阅读、参考。

同时，本书也可作为高等院校Symbian智能手机应用开发课程的教学参考用书。

## &lt;&lt;例学Symbian手机开发&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Symbian开发基础	1.1 Symbian简介	1.1.1 Symbian基金会	1.1.2 主流手机操作系统
	1.1.3 SymbianOS的特点	1.1.4 软件开发包(SDK)版本的选择	1.1.5 诺基亚手机系列
	1.1.6 S60的SDK版本与对应SymbianOS版本	1.1.7 特别的SymbianOS9.1版本	1.2 搭建Symbian集成开发环境
	1.2.1 搭建集成开发环境的步骤	1.2.2 不同版本SDK在命令行下的切换	1.2.3 解决安装过程中产生的问题
	1.3 SymbianS60应用程序框架简介	1.3.1 创建S60应用程序必用函数	1.3.2 AppUi按键处理方法
	1.4 HelloWorld展示应用程序框架	1.4.1 Series60应用程序需要包含的文件	1.4.2 HelloWorld程序顺序图
	1.5 HelloWorld程序的资源文件	1.5.1 资源定义	1.5.2 包含文件
	1.5.3 HelloWorldBasic.hrh文件	1.5.4 定义应用程序资源	1.5.5 菜单栏资源
	1.5.6 自定义CBA	1.5.7 自定义CBA的注意事项	1.5.8 只显示左右按键菜单;
	1.6 打包并安装Symbian应用程序	第2章 SymbianOS特有知识	
	2.1 SymbianOS中的描述符系统	2.1.1 描述符概述	2.1.2 描述符类型
	2.1.3 HBufC堆描述符	2.1.4 RBuf描述符	2.1.5 指针描述符与字符串对应关系
	2.1.6 宏	2.1.7 选择描述符的基本原则	2.2 异常处理机制
	2.2.1 ANSIC++的标准异常处理	2.2.2 Symbian的异常处理	2.2.3 TRAP / TRAPD宏的诸多陷阱
	2.2.4 SymbianOS的异常处理机制	2.2.5 清除栈与TRAP / rRAPD宏	2.2.6 清除栈的原理
	2.2.7 异常退出函数	2.2.8 函数可能发生异常退出的情况	2.2.9 异常退出函数的错误写法
	2.2.10 正确书写异常退出函数的两种方法	2.3 二阶段构造	
	2.3.1 ANSIC++中的构造函数机制	2.3.2 二阶段构造机制	2.3.3 二阶段构造关联方法
	2.3.4 清除栈通过调用POpAndDestroy()函数销毁对象	2.4 活动对象(activeobject)	
	2.4.1 活动对象和活动对象框架	2.4.2 AO框架容易被忽略的地方	2.4.3 CActiveScheduler的调度原则
	2.4.4 使用活动对象注意事项	2.4.5 SymbianOS中提供的异步函数	
	2.4.6 产生信号游离的情况	2.5 集合类框架	2.5.1 RArray和RPointerArrav中的常用方法
	2.5.2 使用集合时的内存管理问题	2.5.3 CArrayFixFlat和CAITayFixSeg的例子	2.6 ECOM组件
	2.6.1 ECOM组件概述	2.6.2 ECOM框架	
	第3章 Symbian开发常用技巧和模块		
	3.1 SymbianOS智能指针		
	3.1.1 智能指针概述		
	.....第4章 Symbian个人记事本		
	第5章 Symbian连连看游戏		
	第6章 Symbian手机聊天程序		
	第7章 Symbian简单下载器		
	第8章 Symbian蓝牙聊天程序		
	第9章 移植连连看游戏到S60 3rd平台		
	第10章 Symbian通讯录开发		

<<例学Symbian手机开发>>

章节摘录

插图：

## <<例学Symbian手机开发>>

### 编辑推荐

《例学Symbian手机开发》：Symbian知识精讲：基础知识 特有知识 常用技巧和模块Symbian开发实例：记事本 游戏 聊天程序 下载器 电话簿光盘中包括《例学Symbian手机开发》工程源代码和免费常用工具及插件。

工程源代码可以直接在开发工具中打开并学习，其涵盖整个工程实例的逻辑，可以直接应用在开发工作中。

<<例学Symbian手机开发>>

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>