

<<Android开发权威指南>>

图书基本信息

书名：<<Android开发权威指南>>

13位ISBN编号：9787115257147

10位ISBN编号：7115257140

出版时间：2011-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：李宁

页数：582

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开发权威指南>>

内容概要

本书内容上涵盖了用最新的Android版本开发的大部分场景。全书分4个部分，分别从Android基础介绍、环境搭建、SDK介绍，到应用剖析、组件介绍、综合实例演示，以及符合潮流的、最新的移动开发技术，如HTML5、OpenGL ES、NDK编程、Android测试驱动开发等几个方面讲述。从技术实现上，讲解了6大完整综合案例及源代码分析，分别是新浪微博客户端、蓝牙聊天、全键盘输入法、月球登陆(游戏)、贪吃蛇(游戏)、笑脸连连看(游戏)。

本书注重对实际动手能力的指导，在遵循技术研发知识体系严密性的同时，在容易产生错误、不易理解的环节上配备了翔实的开发情景截图；并将重要的知识点和开发技巧以“多学一招”、“扩展学习”、“技巧点拨”等的活泼形式呈现给读者。在程序实例的讲解方面，主要将实例安插在Android开发的精髓知识章节，这为读者学习与实践结合提供了很好的指导。

本书配套光盘包含开发视频及全部源程序，指导读者快速、无障碍地学通Android实战开发技术。

本书适合具备一定软件开发经验、想快速进入Android开发领域的程序员，具备一些手机开发经验的开发者和Android开发爱好者学习使用；也适合作为相关培训学校的Android培训教材。

<<Android开发权威指南>>

作者简介

李宁：东北大学计算机专业硕士，拥有超过10年的软件开发经验。
曾任某知名企业项目经理，国内第一批Android实践者，对Android有深入的研究。
eoeAndroid论坛版主。
中国移动开发者社区Android专家。
精通Java、C、C++等语言，曾在《程序员》、IT168等媒体上发表150多篇技术文章。
曾出版畅销书《Android/iPhone开发完全讲义》。

<<Android开发权威指南>>

书籍目录

第一部分 准备篇

第1章 初识庐山真面目——Android开发简介

1.1 Android的基本概念

1.1.1 Android简介

1.1.2 Android的版本

1.1.3 Android的系统构架

1.1.4 Android的应用程序框架

1.2 JIL Widget介绍

1.3 小结

第2章 工欲善其事，必先利其器——搭建和使用Android开发环境

2.1 开发包及工具的安装

2.1.1 开发Android程序都需要些什么

2.1.2 安装JDK和配置Java开发环境

2.1.3 Eclipse的安装与汉化

2.1.4 安装AndroidSDK

2.1.5 安装Eclipse插件ADT

2.2 真实体验——编写第一个Android程序(随机绘制圆饼)

2.2.1 创建Android工程

2.2.2 在模拟器中运行Android程序

2.2.3 界面控件的布局

2.2.4 编写代码

2.2.5 调试程序

2.2.6 在手机上运行和调试程序

2.3 迁移Android工程可能发生的错误

2.4 不需要写一行代码的开发工具：AppInventor

2.4.1 AppInventor简介

2.4.2 AppIntentor的下载和安装

2.4.3 用拖曳控件的方式设计界面

2.4.4 像拼图一样拼装代码

2.5 小结

第二部分 基础篇

第3章 千里之行始于足下——Android程序设计基础

3.1 Android应用程序框架

3.1.1 Android项目的目录结构

3.1.2 AndroidManifest.xml文件的结构

3.2 Android应用程序中的资源

3.3 Android的应用程序组件

3.3.1 Activity(Android的窗体)

3.3.2 Service(服务)

3.3.3 Broadcast Receiver(广播接收器)

3.3.4 Content Provider(内容提供者)

3.4 Android程序的UI设计

3.4.1 手工配置XML布局文件

3.4.2 ADT自带的可视化UI设计器

3.4.3 使用DroidDraw设计UI布局

<<Android开发权威指南>>

- 3.5 小结
- 第4章 我的UI我做主——用户界面开发基础
 - 4.1 Activity的使用方法
 - 4.1.1 创建Activity
 - 4.1.2 配置Activity
 - 4.1.3 显示其他的Activity(Intent与Activity)
 - 4.2 Activity的生命周期
 - 4.3 在不同Activity之间传递数据
 - 4.3.1 使用Intent传递数据
 - 4.3.2 使用静态变量传递数据
 - 4.3.3 使用剪切板传递数据
 - 4.3.4 使用全局对象传递数据
 - 4.3.5 返回数据到前一个Activity
 - 4.4 视图(View)
 - 4.4.1 视图简介
 - 4.4.2 使用XML布局文件定义视图
 - 4.4.3 在代码中控制视图
 - 4.5 布局(Layout)
 - 4.5.1 框架布局(FrameLayout)
 - 4.5.2 线性布局(LinearLayout)
 - 4.5.3 相对布局(RelativeLayout)
 - 4.5.4 表格布局(TableLayout)
 - 4.5.5 绝对布局(AbsoluteLayout)
 - 4.5.6 重用XML布局文件
 - 4.5.7 优化XML布局文件
 - 4.5.8 查看apk文件中的布局
 - 4.6 小结
- 第5章 良好的学习开端——控件(Widget)详解
 - 5.1 常用XML属性解析
 - 5.1.1 android:id属性
 - 5.1.2 控件的宽度(android:layout_width)和高度(android:layout_height)
 - 5.1.3 android:layout_margin属性
 - 5.1.4 android:padding属性
 - 5.1.5 android:layout_weight属性
 - 5.1.6 android:layout_gravity和android:gravity属性
 - 5.1.7 android:visibility属性
 - 5.1.8 android:background属性
 - 5.1.9 指定单击事件方法(android:onClick属性)
 - 5.1.10 控件焦点属性(android:focusable和android:focusable-InTouchMode)
 - 5.2 TextView(显示文本的控件)
 - 5.2.1 显示富文本(URL、不同大小、字体、颜色的文本)
 - 5.2.2 在TextView中显示表情图像和文字
 - 5.2.3 单击链接弹出Activity
 - 5.2.4 为指定文本添加背景
 - 5.2.5 带边框的TextView
 - 5.2.6 设置行间距
 - 5.2.7 在未显示完的文本后面加省略号(...)

<<Android开发权威指南>>

- 5.2.8 用TextView实现走马灯效果
 - 5.2.9 垂直滚动TextView中的文本
 - 5.3 EditText(编辑文本的控件)
 - 5.3.1 像QQ一样输入表情图像
 - 5.3.2 在EditText中输入特定的字符
 - 5.3.3 AutoCompleteText-View(自动完成输入内容的控件)
 - 5.4 按钮和复选框控件
 - 5.4.1 Button(普通按钮控件)
 - 5.4.2 图文混排的按钮
 - 5.4.3 ImageButton(图像按钮控件)
 - 5.4.4 RadioButton(选项按钮控件)
 - 5.4.5 ToggleButton(开关状态按钮控件)
 - 5.4.6 CheckBox(复选框控件)
 - 5.5 ImageView(显示图像的控件)
 - 5.5.1 ImageView控件的基本用法
 - 5.5.2 显示指定区域的图像
 - 5.5.3 缩放和旋转图像
 - 5.6 时间与日期控件
 - 5.6.1 DatePicker(输入日期的控件)
 - 5.6.2 TimePicker(输入时间的控件)
 - 5.6.3 DatePicker、TimePicker与TextView同步显示日期和时间
 - 5.6.4 AnalogClock和DigitalClock(显示时钟的控件)
 - 5.7 进度条控件
 - 5.7.1 ProgressBar(进度条控件)
 - 5.7.2 SeekBar(拖动条控件)
 - 5.7.3 设置ProgressBar和SeekBar的颜色及背景图
 - 5.7.4 RatingBar(评分控件)
 - 5.8 列表控件
 - 5.8.1 ListView(普通列表控件)
 - 5.8.2 为ListView列表项添加复选框和选项按钮
 - 5.8.3 对列表项进行增、删、改操作
 - 5.8.4 改变列表项的背景色
 - 5.8.5 ListActivity(封装ListView的Activity)
 - 5.8.6 ExpandableListView(可扩展的列表控件)
 - 5.8.7 Spinner(下拉列表控件)
 - 5.9 滚动控件
 - 5.9.1 ScrollView(垂直滚动控件)
 - 5.9.2 HorizontalScrollView(水平滚动控件)
 - 5.9.3 可垂直和水平滚动的视图
 - 5.9.4 Gallery(画廊控件)
 - 5.10 ImageSwitcher(图像切换控件)
 - 5.11 GridView(网格控件)
 - 5.12 TabHost(标签控件)
 - 5.13 ViewStub(惰性装载控件)
 - 5.14 小结
- 第6章 友好的菜单——Menu介绍与实例
- 6.1 菜单的基本用法

<<Android开发权威指南>>

- 6.1.1 创建选项菜单(Options Menu)
 - 6.1.2 带图像的选项菜单
 - 6.1.3 关联Activity
 - 6.1.4 响应菜单的单击动作
 - 6.1.5 动态添加、修改和删除选项菜单
 - 6.1.6 带复选框和选项按钮的子菜单
 - 6.1.7 上下文菜单
 - 6.1.8 菜单事件
 - 6.1.9 从菜单资源中装载菜单
 - 6.2 菜单特效
 - 6.2.1 自定义菜单
 - 6.2.2 模拟UCWeb效果菜单
 - 6.2.3 QuickContactBadge与联系人菜单
 - 6.3 小结
- 第7章 友好地互动交流——信息提醒(对话框、Toast与Notification)
- 7.1 对话框的基本用法
 - 7.1.1 带2个按钮(确认/取消)的对话框
 - 7.1.2 带3个按钮(覆盖/忽略/取消)的对话框
 - 7.1.3 简单列表对话框
 - 7.1.4 单选列表对话框
 - 7.1.5 多选列表对话框
 - 7.1.6 进度对话框
 - 7.1.7 登录对话框
 - 7.1.8 使用Activity托管对话框
 - 7.2 对话框的高级应用
 - 7.2.1 阻止单击按钮关闭对话框
 - 7.2.2 改变对话框的显示位置
 - 7.2.3 在对话框按钮和内容文本中插入图像
 - 7.2.4 改变对话框的透明度
 - 7.3 Toast
 - 7.3.1 Toast的基本用法
 - 7.3.2 永不关闭的Toast
 - 7.3.3 用PopupWindow模拟Toast提示信息框
 - 7.4 通知(Notification)
 - 7.4.1 在状态栏上显示通知信息
 - 7.4.2 Notification的清除动作
 - 7.4.3 永久存在的Notification
 - 7.4.4 自定义Notification
 - 7.5 小结
- 第8章 移动的信息仓库——数据存储
- 8.1 读写key-value对: SharedPreferences
 - 8.1.1 SharedPreferences的基本用法
 - 8.1.2 数据的存储位置和格式
 - 8.1.3 存取复杂类型的数据
 - 8.1.4 设置数据文件的访问权限
 - 8.1.5 可以保存设置的Activity: PreferenceActivity
 - 8.2 文件存储

<<Android开发权威指南>>

- 8.2.1 openFileOutput和openFileInput方法
- 8.2.2 读写SD卡中的文件
- 8.2.3 SAX引擎读取XML文件的原理
- 8.2.4 将XML文件转换成Java对象
- 8.2.5 文件压缩(Jar、Zip)
- 8.3 SQLite数据库
 - 8.3.1 SQLite数据库管理工具
 - 8.3.2 SQLiteOpenHelper类与自动升级数据库
 - 8.3.3 数据绑定与SimpleCursorAdapter类
 - 8.3.4 操作SD卡上的数据库
 - 8.3.5 将数据库与应用程序一起发布
 - 8.3.6 内存数据库
- 8.4 小结
- 第9章 Android中的窗口——Activity
 - 9.1 调用其他程序中的Activity
 - 9.1.1 直接拨号
 - 9.1.2 将电话号传入拨号程序
 - 9.1.3 调用拨号程序
 - 9.1.4 浏览网页
 - 9.1.5 向E-mail客户端传递E-mail地址
 - 9.1.6 发送E-mail
 - 9.1.7 查看联系人
 - 9.1.8 显示系统设置界面(设置主界面、Wifi设置界面)
 - 9.1.9 启动处理音频的程序
 - 9.2 自定义Activity Action
 - 9.3 Activity的高级应用
 - 9.3.1 ActivityGroup
 - 9.3.2 自定义半透明窗口
 - 9.3.3 Activity之间切换的动画效果
 - 9.4 小结
- 第10章 全局事件——广播(Broadcast)
 - 10.1 什么是广播
 - 10.2 接收系统广播
 - 10.2.1 短信拦截
 - 10.2.2 用代码注册广播接收器
 - 10.2.3 广播接收器的优先级
 - 10.2.4 来去电拦截
 - 10.2.5 截获屏幕休眠与唤醒
 - 10.2.6 开机自动运行
 - 10.2.7 显示手机电池的当前电量
 - 10.3 发送广播
 - 10.4 验证广播接收器是否注册
 - 10.5 小结
- 第11章 跨应用数据源——Content Provider
 - 11.1 Content Provider的作用
 - 11.2 获得系统数据
 - 11.2.1 读取联系人信息

<<Android开发权威指南>>

- 11.2.2 查看收到的短信
- 11.3 自定义Content Provider
 - 11.3.1 查询城市信息
 - 11.3.2 为Content Provider添加访问权限
- 11.4 小结
- 第12章 一切为用户服务——Service基础与实例
 - 12.1 Service基础
 - 12.1.1 Service的生命周期
 - 12.1.2 绑定Activity和Service
 - 12.1.3 开机启动Service
 - 12.1.4 判断Service是否已注册
 - 12.1.5 判断Service是否已开始
 - 12.2 跨进程访问(AIDL服务)
 - 12.2.1 什么是AIDL服务
 - 12.2.2 建立AIDL服务的步骤
 - 12.2.3 建立AIDL服务
 - 12.2.4 传递复杂数据的AIDL服务
 - 12.2.5 AIDL与来去电自动挂断
 - 12.3 小结
- 第13章 做好应用桥梁——网络与通信
 - 13.1 WebView控件
 - 13.1.1 用WebView控件浏览网页
 - 13.1.2 用WebView控件装载HTML代码
 - 13.2 访问HTTP资源
 - 13.2.1 提交HTTP GET和HTTP POST请求
 - 13.2.2 HttpURLConnection类
 - 13.2.3 上传文件
 - 13.3 客户端Socket
 - 13.3.1 连接服务器
 - 13.3.2 扫描服务器打开的端口
 - 13.3.3 发送和接收数据
 - 13.3.4 获得无线路由分配给手机的IP地址
 - 13.3.5 设置Socket选项
 - 13.4 服务端Socket
 - 13.4.1 手机服务器的实现
 - 13.4.2 利用Socket在应用程序之间通信
 - 13.5 蓝牙通信
 - 13.5.1 蓝牙简介
 - 13.5.2 打开和关闭蓝牙设备
 - 13.5.3 搜索蓝牙设备
 - 13.5.4 蓝牙数据传输
 - 13.6 小结
- 第14章 炫酷你的应用——多媒体开发
 - 14.1 音乐
 - 14.1.1 播放音乐
 - 14.1.2 录音
 - 14.2 视频

<<Android开发权威指南>>

- 14.2.1 使用VideoView播放视频
- 14.2.2 使用SurfaceView播放视频
- 14.2.3 录制视频
- 14.3 相机
 - 14.3.1 调用系统的拍照功能
 - 14.3.2 自定义拍照功能
- 14.4 铃声
- 14.5 小结
- 第15章 2D游戏开发
 - 15.1 绘制游戏的画布
 - 15.1.1 在View上实现动画效果
 - 15.1.2 在SurfaceView上实现动画效果
 - 15.2 图形绘制基础
 - 15.2.1 绘制像素点
 - 15.2.2 绘制直线
 - 15.2.3 绘制圆形
 - 15.2.4 绘制弧
 - 15.2.5 绘制文本
 - 15.2.6 综合绘制各种图形
 - 15.3 高级图像处理技术
 - 15.3.1 绘制位图
 - 15.3.2 图像的透明度
 - 15.3.3 旋转图像
 - 15.3.4 路径
 - 15.3.5 Shader的渲染效果
 - 15.4 帧(Frame)动画
 - 15.4.1 AnimationDrawable与帧动画
 - 15.4.2 播放Gif动画
 - 15.5 补间(Tween)动画
 - 15.5.1 移动补间动画
 - 15.5.2 缩放补间动画
 - 15.5.3 旋转补间动画
 - 15.5.4 透明度补间动画
 - 15.6 小结
- 第16章 有趣的Android应用
 - 16.1 传感器
 - 16.1.1 如何使用传感器
 - 16.1.2 加速度传感器(Accelerometer)
 - 16.1.3 重力传感器(Gravity)
 - 16.1.4 光线传感器(Light)
 - 16.1.5 陀螺仪传感器(Gyroscope)
 - 16.1.6 方向传感器(Orientation)
 - 16.1.7 其他传感器
 - 16.2 输入输出技术
 - 16.2.1 语音识别
 - 16.2.2 手势输入
 - 16.2.3 语音朗读(TTS)

<<Android开发权威指南>>

- 16.3 Google地图
- 16.4 GPS定位
- 16.5 桌面上的小东西
 - 16.5.1 窗口小部件(AppWidget)
 - 16.5.2 快捷方式
 - 16.5.3 实时文件夹
- 16.6 应用更华丽——动态壁纸
- 16.7 小结
- 第三部分 高级篇
- 第17章 HTML5与移动Web开发
 - 17.1 HTML5简介
 - 17.2 HTML5精彩效果演示
 - 17.3 HTML5在Android中的应用
 - 17.4 HTML5的画布(Canvas)
 - 17.4.1 Canvas概述
 - 17.4.2 检测浏览器是否支持Canvas
 - 17.4.3 在Web页面中使用Canvas
 - 17.4.4 使用路径(Path)
 - 17.4.5 设置线条风格
 - 17.4.6 设置填充类型
 - 17.4.7 填充矩形区域
 - 17.4.8 使用渐变色(Gradient)
 - 17.4.9 拉伸画布对象
 - 17.4.10 在Canvas上绘制文本
 - 17.4.11 使用阴影
 - 17.5 调试JavaScript
 - 17.6 小结
- 第18章 输入法开发
 - 18.1 Android输入法简介
 - 18.2 控制输入法
 - 18.3 输入法实战
 - 18.3.1 实现输入法的步骤
 - 18.3.2 编写输入法程序
 - 18.3.3 输入法服务的生命周期
 - 18.3.4 预输入文本
 - 18.3.5 输入法设置
 - 18.4 小结
- 第19章 Android OpenGL ES开发基础
 - 19.1 OpenGL简介
 - 19.2 什么是OpenGL ES
 - 19.3 多边形
 - 19.4 颜色
 - 19.5 旋转三角形
 - 19.6 旋转立方体
 - 19.7 小结
- 第20章 OpenGL ES的超酷效果
 - 20.1 保持平衡的旋转文本

<<Android开发权威指南>>

- 20.2 左右摇摆的Android机器人
- 20.3 纠缠在一起的旋转立方体
- 20.4 透明背景的旋转立方体
- 20.5 触摸旋转的立方体
- 20.6 2D和3D的综合旋转效果
- 20.7 旋转立体天空
- 20.8 小结
- 第21章 Android NDK编程
 - 21.1 Android NDK简介
 - 21.2 安装、配置和测试NDK开发环境
 - 21.2.1 系统和软件要求
 - 21.2.2 下载和安装Android NDK
 - 21.2.3 下载和安装Cygwin
 - 21.2.4 配置Android NDK的开发环境
 - 21.3 第一个NDK程序：世界你好
 - 21.3.1 编写和调用NDK程序
 - 21.3.2 用命令行方式编译NDK程序
 - 21.3.3 在Eclipse中集成Android NDK
 - 21.4 背景不断变化的三角形(NDK 版OpenGL ES)
 - 21.5 使用NDK OpenGL ES API实现千变万化的3D效果
 - 21.6 使用NDK调用音频API
 - 21.7 本地Activity(Native Activity)
 - 21.8 Android NDK配置文件详解
 - 21.8.1 Android NDK定义的变量
 - 21.8.2 Android NDK定义的函数
 - 21.8.3 描述模块的变量
 - 21.8.4 配置Application.mk文件
 - 21.9 小结
- 第22章 测试驱动开发(TDD)
 - 22.1 JUnit测试框架
 - 22.2 测试Activity
 - 22.3 测试Content Provider
 - 22.4 测试Service
 - 22.5 测试普通类
 - 22.6 小结
- 第四部分 综合实例篇
 - 第23章 Android综合案例一——蓝牙聊天
 - 23.1 蓝牙聊天主界面
 - 23.2 添加选项菜单
 - 23.3 搜索和连接蓝牙设备
 - 23.4 使设备可被其他蓝牙设备发现
 - 23.5 发送和接收聊天信息
 - 23.6 小结
 - 第24章 Android综合案例二——月球登陆(游戏)
 - 24.1 游戏的玩法
 - 24.2 实现游戏界面
 - 24.3 设置游戏难度

<<Android开发权威指南>>

- 24.4 开始游戏
- 24.5 控制飞船喷火
- 24.6 控制飞船改变飞行方向
- 24.7 判断飞船是否成功着陆
- 24.8 小结
- 第25章 Android综合案例三——全键盘输入法(应用)
 - 25.1 安装输入法
 - 25.2 输入法的初始化工作
 - 25.3 响应键盘操作
 - 25.4 根据EditText控件的属性显示不同的软键盘
 - 25.5 小结
- 第26章 Android综合案例四——贪吃蛇(游戏)
 - 26.1 游戏玩法
 - 26.2 游戏主界面设计
 - 26.3 控制小蛇的移动
 - 26.4 小结
- 第27章 Android综合案例五——新浪微博客户端(应用)
 - 27.1 新浪微博简介
 - 27.1.1 新浪微博客户端
 - 27.1.2 新浪微博开放API
 - 27.2 使用新浪微博开发API
 - 27.3 创建和配置新浪微博客户端工程
 - 27.4 登录新浪微博
 - 27.5 功能按钮
 - 27.6 显示“我的首页”的微博
 - 27.7 评论微博
 - 27.8 转发微博
 - 27.9 写微博
 - 27.10 小结
- 第28章 Android综合案例六——笑脸连连看(游戏)
 - 28.1 游戏玩法
 - 28.2 准备图像素材
 - 28.3 实现主界面
 - 28.4 随机生成连连看图像
 - 28.5 选中两个相同图像后消失
 - 28.6 用定时器限制游戏时间
 - 28.7 小结

章节摘录

版权页：插图：一个带界面的Android应用程序可以由一个或多个Activity组成。

至于这些Activity如何工作，或者它们之间有什么依赖关系，则完全取决于应用程序的业务逻辑。

例如，一种典型的设计方案是使用一个Activity作为主Activity（相当于主窗体，程序启动时会首先显示这个Activity），在这个Activity中通过菜单、按钮等方式显示其他的Activity。

在Android自带的程序中有很多都是这种类型的。

每一个Activity都会有一个窗口，在默认情况下，这个窗口是充满整个屏幕的，也可以将窗口变得比手机屏幕小，或者悬浮在其他的窗口上面。

Activity窗口中的可视化组件由View及其子类组成，这些组件按照XML布局文件中指定的位置在窗口上进行摆放。

3.3.2 Service（服务）服务没有可视化接口，但可以在后台运行。

例如，当用户进行其他操作时，可以利用服务在后台播放音乐，或者当来电时，可以利用服务同时进行其他操作。

服务类必须从android.app.Service继承。

现在举一个非常简单的使用服务的例子。

在手机中会经常使用播放音乐的软件，在这类软件中往往会有循环播放或随机播放的功能。

虽然在软件中可能会有相应的功能（通过按钮或菜单进行控制），但用户可能会一边放音乐，一边在手机上做其他的事，例如，与朋友聊天、看小说等。

在这种情况下，用户不可能当一首音乐放完后再回到软件界面去进行重放的操作。

因此，可以在播放音乐的软件中启动一个服务，由这个服务来控制音乐的循环播放，而且服务对用户是完全透明的，这样用户完全感觉不到后台服务的运行，甚至可以在音乐播放软件关闭的情况下，仍然可以播放后台背景音乐。

除此之外，其他的程序还可以与服务进行通信。

当与服务连接成功后，就可以利用服务中共享出来的接口与服务进行通信了。

例如，控制音乐播放的服务允许用户暂停、重放、停止音乐的播放。

3.3.3 Broadcast Receiver（广播接收器）广播接收器组件的唯一功能就是接收广播动作，以及对广播动作做出响应。

有很多时候，广播动作是由系统发出的，例如，时区的变化、电池的电量不足、收到短信等。

除此之外，应用程序还可以发送广播动作，例如，通知其他的程序数据已经下载完毕，并且这些数据已经可以使用了。

<<Android开发权威指南>>

编辑推荐

《Android开发权威指南》内容全面，不仅详细讲解了Android框架、Android控件、用户界面开发、游戏开发、数据存储和网络开发等，还深入阐述了传感器、语音识别、桌面组件开发、多媒体开发、OpenGL ES、HTML5、Android NDK编程、Android平台测试等高级知识。

《Android开发权威指南》注重对实际动手能力的指导，在容易产生错误、不易理解的环节都配以了详实的开发情景截图，并将重要的知识点、开发技巧以“多学一招”、“扩展学习”、“技巧点拨”等活泼的形式呈现给读者。

体现创新的6大综合案例，如新浪微博客户端、蓝牙聊天、全键盘输入弦、月球登陆游戏、贪吃蛇游戏、笑脸连连看游戏。

6大完整综合案例：新浪微博客户端、蓝牙聊天、全键盘输入法、月球登陆游戏、贪吃蛇游戏、笑脸连连看游戏。

《Android开发权威指南》基于最新的Android 2.3 SDK。

分析常用控件和API的源代码，帮助读者更深入地了解其内部实现原理。

超过200个例子、50000行代码。

大多数实例稍加改动就可用于实际的项目中。

开发视频讲解光盘，帮助读者快速、无障碍地学通Android实战开发。

从事一线开发的作者提供微博、博客等在线答疑。

<<Android开发权威指南>>

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>