

<<精通Android 3>>

图书基本信息

书名：<<精通Android 3>>

13位ISBN编号：9787115266026

10位ISBN编号：7115266026

出版时间：2011-11

出版人：人民邮电

作者：(印)克曼特内尼/(美)麦克莱恩//哈希米|译者:杨越

页数：907

译者：杨越

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>

<<精通Android 3>>

内容概要

本书在上一版的基础上进行了全面改进，增加了Android内部构件的相关知识，介绍了线程、进程、长期运行的服务、广播接收程序和闹钟管理器。

本版还介绍了更多UI控件，并用150多页的篇幅专门介绍了Android3.0版，包括碎片、碎片对话框、ActionBar和拖放。

此外，本书对服务和传感器的相关章节做了大幅改进，还对介绍OpenGL的章节做了修订，涵盖了OpenGL ES2.0。

本书囊括了Android开发人员所需的一切知识，既可为Android开发人员夯实基础，又能提高Android开发人员的技能。

作者简介

Satya Komatineni, 印度理工大学电子工程专业硕士？
有20多年的程序设计经验，开发过用于Java
Web开发的简单开源工具Aspire Web以及开源个人Web操作系统——_Aspire Knowledge
Central。
擅长使用Java、NET和数据库技术进行Web开发，发表过30多篇这方面的文章。
他经常在创新技术相关的行业大会上发言，并为java.net上的网络博客撰稿。

Dave Mac
Lean, 加拿大滑铁卢大学系统设计工程专业学士。
早在1980年就从事软件开发工作，使用过多种语言进行编程，曾开发机器人自动化、数据仓库、Web
自助服务应用程序、EDI事务处理器等系统。
Dave~在Sun、IBM、Trimble
Navigation、通用汽车等公司工作。

Sayed
Hashimi, 美国佛罗里达大学工程学硕士。
具有医疗、金融、物流和面向服务的架构等多个领域的软件开发经验，使用各种编程语言和平台(包
括C / C++、MFC、J2EE和NET)开发过大规模的分布式应用程序。
他在重要软件杂志上发表过许多文章，还在Apress出版过其他广受欢迎的图书。

<<精通Android 3>>

书籍目录

第1章 Android计算平台简介

- 1.1 面向新PC的全新平台
- 1.2 Android的历史
- 1.3 DalvikVM剖析
- 1.4 理解Android软件栈
- 1.5 使用AndroidSDK开发最终用户应用程序
 - 1.5.1 Android模拟器
 - 1.5.2 AndroidUI
 - 1.5.3 Android基础组件
 - 1.5.4 高级UI概念
 - 1.5.5 AndroidService组件
 - 1.5.6 Android媒体和电话组件
 - 1.5.7 AndroidJava包
- 1.6 利用Android源代码
- 1.7 本书的示例项目
- 1.8 小结

第2章 设置开发环境

- 2.1 设置环境
 - 2.1.1 下载JDK
 - 2.1.2 下载Eclipse3.6
 - 2.1.3 下载AndroidSDK
 - 2.1.4 命令行窗口
 - 2.1.5 安装ADT
- 2.2 了解基本组件
 - 2.2.1 View
 - 2.2.2 Activity
 - 2.2.3 Intent
 - 2.2.4 ContentProvider
 - 2.2.5 Service
 - 2.2.6 AndroidManifest.xml
 - 2.2.7 AVD
- 2.3 Hello World !
- 2.4 AVD
- 2.5 剖析Android应用程序的结构
- 2.6 分析Notepad应用程序
 - 2.6.1 加载和运行Notepad应用程序
 - 2.6.2 分解应用程序
- 2.7 了解应用程序生命周期
- 2.8 调试应用程序
 - 2.8.1 启动模拟器
 - 2.8.2 StrictMode
 - 2.8.3 参考资料
- 2.9 小结

第3章 使用Android资源

<<精通Android 3>>

- 3.1 资源
 - 3.1.1 字符串资源
 - 3.1.2 布局资源
 - 3.1.3 资源引用语法
 - 3.1.4 定义资源ID供以后使用
 - 3.1.5 已编译和未编译的Android资源
- 3.2 Android关键资源
- 3.3 使用任意XML资源文件
- 3.4 使用原始资源
- 3.5 使用资产
- 3.6 了解资源目录结构
- 3.7 资源和配置更改
- 3.8 参考资料URL
- 3.9 小结
- 第4章 ContentProvider
 - 4.1 探索Android内置的ContentProvider
 - 4.2 Content Provider的架构
 - 4.3 实现ContentProvider
 - 4.4 练习图书提供程序
 - 4.4.1 添加图书
 - 4.4.2 删除图书
 - 4.4.3 获取图书数量
 - 4.4.4 显示图书列表
 - 4.5 资源
 - 4.6 小结
- 第5章 Intent
 - 5.1 Android Intent基础知识
 - 5.2 Android中可用的Intent
 - 5.3 Intent的组成
 - 5.3.1 Intent和数据URI
 - 5.3.2 一般操作
 - 5.3.3 使用extra信息
 - 5.3.4 使用组件直接调用活动
 - 5.3.5 Intent类别
 - 5.3.6 将Intent解析为组件的规则
 - 5.4 练习使用ACTION_PICK
 - 5.5 练习使用GET_CONTENT操作
 - 5.6 挂起的Intent
 - 5.7 资源
 - 5.8 小结
- 第6章 构建用户界面和使用控件
 - 6.1 Android中的UI开发
 - 6.1.1 完全利用代码来构建UI
 - 6.1.2 完全使用XML构建UI
 - 6.1.3 使用XML结合代码构建UI
 - 6.2 Android中的常见控件
 - 6.2.1 文本控件

<<精通Android 3>>

- 6.2.2 按钮控件
- 6.2.3 Image View控件
- 6.2.4 日期和时间控件
- 6.2.5 Map View控件
- 6.3 适配器
 - 6.3.1 SimpleCursorAdapter
 - 6.3.2 了解ArrayAdapter
- 6.4 结合使用适配器和AdapterView
 - 6.4.1 基本的列表控件：ListView
 - 6.4.2 Grid View控件
 - 6.4.3 Spinner控件
 - 6.4.4 Gallery控件
 - 6.4.5 创建自定义适配器
 - 6.4.6 Android中的其他控件
- 6.5 样式和主题
 - 6.5.1 使用样式
 - 6.5.2 使用主题
- 6.6 布局管理器
 - 6.6.1 Linear Layout布局管理器
 - 6.6.2 Table Layout布局管理器
 - 6.6.3 Relative Layout布局管理器
 - 6.6.4 Frame Layout布局管理器
 - 6.6.5 为各种设备配置自定义布局
- 6.7 使用Hierarchy Viewer调试和优化布局
- 6.8 参考资料
- 6.9 小结
- 第7章 使用菜单
 - 7.1 Android菜单
 - 7.1.1 创建菜单
 - 7.1.2 使用菜单组
 - 7.2 响应菜单项
 - 7.3 创建测试工具来测试菜单
 - 7.4 使用其他菜单类型
 - 7.4.1 展开的菜单
 - 7.4.2 使用图标菜单
 - 7.4.3 使用子菜单
 - 7.4.4 配置系统菜单
 - 7.4.5 使用上下文菜单
 - 7.4.6 使用交替菜单
 - 7.4.7 使用菜单响应数据变化
 - 7.5 通过XML文件加载菜单
 - 7.5.1 XML菜单资源文件的结构
 - 7.5.2 填充XML菜单资源文件
 - 7.5.3 响应基于XML的菜单项
 - 7.5.4 其他XML菜单标记简介
 - 7.6 资源
 - 7.7 小结

<<精通Android 3>>

第8章 使用对话框

8.1 使用Android中的对话框

8.1.1 设计提醒对话框

8.1.2 设计提示对话框

8.1.3 Android对话框的特性

8.1.4 重新设计提示对话框

8.2 使用托管对话框

8.2.1 理解托管对话框协议

8.2.2 将非托管对话框重新转换为托管对话框

8.2.3 简化托管对话框协议

8.3 使用Toast

8.4 资源

8.5 小结

第9章 管理和组织首选项

9.1 探索首选项框架

9.1.1 List Preference

9.1.2 Check BoxPreference

9.1.3 EditText Preference

9.1.4 Ringtone Preference

9.2 组织首选项

9.3 以编程方式操作首选项

9.4 使用首选项保存状态

9.5 参考资料

9.6 小结

第10章 探索安全性和权限

10.1 理解Android安全性模型

10.1.1 安全性概念概述

10.1.2 为部署签名应用程序

10.2 执行运行时安全性检查

10.2.1 进程边界上的安全性

10.2.2 声明和使用权限

10.2.3 理解和使用自定义权限

10.2.4 理解和使用URI权限

10.3 参考资料

10.4 小结

第11章 构建和使用服务

11.1 使用HTTP服务

11.1.1 将Http Client用于HTTPGET请求

11.1.2 将Http Client用于HTTPPOST请求（多部分POST请求示例）

11.1.3 SOAP、JSON和XML分析程序

11.1.4 处理异常

11.1.5 解决多线程问题

11.1.6 有趣的超时

11.1.7 使用HttpURLConnection

11.1.8 使用AndroidHttpClient

11.1.9 使用后台线程（Async Task）

11.1.1 0使用Async Task处理配置更改

<<精通Android 3>>

- 11.1.1 1使用Download Manager获取文件
- 11.2 使用Android服务
 - 11.2.1 Android中的服务
 - 11.2.2 本地服务
 - 11.2.3 AIDL服务
 - 11.2.4 在AIDL中定义服务接口
 - 11.2.5 实现AIDL接口
 - 11.2.6 从客户端应用程序调用服务
 - 11.2.7 向服务传递复杂的类型
- 11.3 使用服务的真实示例
 - 11.3.1 Google翻译API
 - 11.3.2 使用Google翻译API
- 11.4 参考资料
- 11.5 小结
- 第12章 包
 - 12.1 包和进程
 - 12.1.1 包规范的细节
 - 12.1.2 将包名称转换为进程名称
 - 12.1.3 列出安装的包
 - 12.1.4 通过包浏览器删除包
 - 12.2 包签名过程回顾
 - 12.2.1 理解数字签名：场景1
 - 12.2.2 理解数字签名：场景2
 - 12.2.3 一种理解数字签名的模式
 - 12.2.4 数字签名执行方式
 - 12.2.5 签名过程的影响
 - 12.3 在包之间共享数据
 - 12.3.1 共享用户ID的性质
 - 12.3.2 共享数据的代码模式
 - 12.4 库项目
 - 12.4.1 库项目的概念
 - 12.4.2 库项目的性质
 - 12.4.3 创建库项目
 - 12.4.4 创建使用库的Android项目
 - 12.5 参考资料
 - 12.6 小结
- 第13章 处理程序
 - 13.1 Android组件和线程
 - 13.1.1 活动在主线程上运行
 - 13.1.2 广播接收程序在主线程上运行
 - 13.1.3 服务在主线程上运行
 - 13.1.4 Content Provider在主线程上运行
 - 13.1.5 单一主线程的影响
 - 13.1.6 线程池、Content Provider、外部服务组件
 - 13.1.7 线程实用程序：发现线程
 - 13.2 处理程序
 - 13.2.1 持有主线程的影响

<<精通Android 3>>

- 13.2.2 使用处理程序延迟主线程上的工作
- 13.2.3 延迟工作的处理程序源代码示例
- 13.2.4 构造合适的Message对象
- 13.2.5 将Message对象发送给队列
- 13.2.6 响应handle Message回调
- 13.3 使用工作线程
 - 13.3.1 从菜单调用工作线程
 - 13.3.2 在工作线程与主线程之间通信
 - 13.3.3 线程行为概述
- 13.4 处理程序示例驱动程序类
 - 13.4.1 驱动程序活动文件
 - 13.4.2 布局文件
 - 13.4.3 菜单文件
 - 13.4.4 描述文件
- 13.5 组件和进程寿命
 - 13.5.1 活动生命周期
 - 13.5.2 服务生命周期
 - 13.5.3 接收程序生命周期
 - 13.5.4 提供程序生命周期
- 13.6 代码编译说明
 - 13.6.1 从ZIP文件创建项目
 - 13.6.2 从代码清单创建项目
- 13.7 参考资料
- 13.8 小结
- 第14章 广播接收程序和长期运行的服务
 - 14.1 广播接收程序
 - 14.1.1 发送广播
 - 14.1.2 编写简单的接收程序：示例代码
 - 14.1.3 在描述文件中注册接收程序
 - 14.1.4 发送测试广播
 - 14.1.5 容纳多个接收程序
 - 14.1.6 进程外接收程序项目
 - 14.2 从接收程序使用通知
 - 14.2.1 通过通知管理器监控通知
 - 14.2.2 发送通知
 - 14.3 长期运行的接收程序和服务
 - 14.3.1 长期运行的广播接收程序协议
 - 14.3.2 Intent Service
 - 14.3.3 Intent Service源代码
 - 14.4 为广播接收程序扩展IntentService
 - 14.4.1 长期运行的广播服务抽象
 - 14.4.2 长期运行的接收程序
 - 14.4.3 使用Lighted Green Room抽象唤醒锁
 - 14.5 长期运行的服务的实现
 - 14.5.1 非粘滞性服务的细节
 - 14.5.2 粘滞性服务的细节
 - 14.5.3 非粘滞性的变体：重传送 (redeliver) Intent

<<精通Android 3>>

- 14.5.4 在on Start Command中指定服务标志
- 14.5.5 挑选合适的粘滞性
- 14.5.6 从两个位置控制唤醒锁
- 14.5.7 长期运行的服务的实现
- 14.5.8 测试长期运行的服务
- 14.6 代码编译说明
 - 14.6.1 从ZIP文件创建项目
 - 14.6.2 通过代码清单创建项目
- 14.7 参考资料
- 14.8 小结
- 第15章 闹钟管理器
 - 15.1 闹钟管理器基本知识：设置一个简单的闹钟
 - 15.1.1 获取闹钟管理器
 - 15.1.2 设置闹钟时间
 - 15.1.3 设置闹钟接收程序
 - 15.1.4 创建适合闹钟的Pending Intent
 - 15.1.5 设置闹钟
 - 15.1.6 测试项目
 - 15.2 探索其他闹钟管理器场景
 - 15.2.1 设置重复闹钟
 - 15.2.2 取消闹钟
 - 15.2.3 使用多个闹钟
 - 15.2.4 Intent在设置闹钟时的首要职责
 - 15.2.5 闹钟的持久化
 - 15.3 闹钟管理器事实
 - 15.4 参考资料
 - 15.5 小结
- 第16章 2D动画揭秘
 - 16.1 逐帧动画
 - 16.1.1 计划逐帧动画
 - 16.1.2 创建活动
 - 16.1.3 将动画添加到活动
 - 16.2 布局动画
 - 16.2.1 基本的补间动画类型
 - 16.2.2 计划布局动画测试工具
 - 16.2.3 创建活动和List View
 - 16.2.4 将List View制作成动画
 - 16.2.5 使用插值器
 - 16.3 视图动画
 - 16.3.1 理解视图动画
 - 16.3.2 添加动画
 - 16.3.3 使用Camera实现2D图像的深度效果
 - 16.3.4 探索Animation Listener类
 - 16.3.5 关于变换矩阵的一些说明
 - 16.4 资源
 - 16.5 小结
- 第17章 地图和基于位置的服务

<<精通Android 3>>

- 17.1 地图包
 - 17.1.1 从Google获取map-api密钥
 - 17.1.2 Map View和Map Activity
 - 17.1.3 使用覆盖图添加标记
- 17.2 位置包
 - 17.2.1 使用Android进行地理编码
 - 17.2.2 使用后台线程进行地理编码
 - 17.2.3 Location Manager服务
 - 17.2.4 使用My Location Overlay显示位置
 - 17.2.5 使用接近提醒
- 17.3 参考资料
- 17.4 小结
- 第18章 电话API
 - 18.1 使用SMS
 - 18.1.1 发送SMS消息
 - 18.1.2 监视传入的SMS消息
 - 18.1.3 使用SMS文件夹
 - 18.1.4 发送电子邮件
 - 18.2 使用电话管理器
 - 18.3 SIP
 - 18.4 参考资料
 - 18.5 小结
- 第19章 媒体框架
 - 19.1 使用媒体API
 - 19.2 播放媒体
 - 19.2.1 播放音频内容
 - 19.2.2 播放视频内容
 - 19.3 录制媒体
 - 19.3.1 使用Media Recorder录制音频
 - 19.3.2 使用Audio Record录制音频
 - 19.3.3 视频录制
 - 19.3.4 Media Store类
 - 19.3.5 使用Intnet录制音频
 - 19.3.6 将媒体内容添加到媒体存储
 - 19.3.7 为整个SD卡触发MediaScanner
 - 19.3.8 参考资料
 - 19.4 小结
- 第20章 使用OpenGL进行3D图形编程
 - 20.1 了解OpenGL的历史和背景
 - 20.1.1 OpenGL ES
 - 20.1.2 Open GLES与JavaME
 - 20.1.3 M3G：另一种JavaME3D图形标准
 - 20.2 OpenGL的基本原理
 - 20.2.1 使用Open GLES进行基本绘制
 - 20.2.2 OpenGL相机和坐标
 - 20.3 在Android中使用OpenGL ES
 - 20.3.1 使用GL Surface View和相关类

<<精通Android 3>>

- 20.3.2 实现Renderer
- 20.3.3 通过Activity使用GLSurfaceView
- 20.3.4 更改照相机设置
- 20.3.5 使用索引添加另一个三角形
- 20.3.6 为简单的OpenGL三角形制作动画
- 20.4 OpenGL的运用：形状和纹理
 - 20.4.1 绘制矩形
 - 20.4.2 使用形状
 - 20.4.3 使用纹理
 - 20.4.4 绘制多个图形
- 20.5 OpenGL ES2.0
 - 20.5.1 针对OpenGL ES2.0的Java绑定
 - 20.5.2 呈现步骤
 - 20.5.3 着色器
 - 20.5.4 将着色器编译到程序中
 - 20.5.5 访问着色器程序变量
 - 20.5.6 简单的ES2.0三角形
 - 20.5.7 关于OpenGL ES2.0的更多阅读材料
- 20.6 代码编译说明
- 20.7 小结
- 第21章 活动文件夹
 - 21.1 探索活动文件夹
 - 21.1.1 用户如何使用活动文件夹
 - 21.1.2 构建活动文件夹
 - 21.2 代码编译说明
 - 21.3 参考资料
 - 21.4 小结
- 第22章 主屏幕部件
 - 22.1 主屏幕部件的架构
 - 22.1.1 什么是主屏幕部件
 - 22.1.2 主屏幕部件的用户体验
 - 22.1.3 部件的生命周期
 - 22.2 示例部件应用程序
 - 22.2.1 定义部件提供程序
 - 22.2.2 定义部件尺寸
 - 22.2.3 与部件布局相关的文件
 - 22.2.4 实现部件提供程序
 - 22.2.5 实现部件模型
 - 22.2.6 实现部件配置活动
 - 22.3 部件局限性和扩展
 - 22.4 资源
 - 22.5 小结
- 第23章 Android搜索
 - 23.1 Android搜索体验
 - 23.1.1 探索Android全局搜索
 - 23.1.2 为全局搜索启用建议提供程序
 - 23.2 活动与搜索键交互

<<精通Android 3>>

- 23.2.1 常规活动上的搜索键行为
- 23.2.2 禁用了搜索的活动的行为
- 23.2.3 通过菜单显式调用搜索
- 23.2.4 本地搜索和相关活动
- 23.2.5 启用键入搜索
- 23.3 实现简单建议提供程序
 - 23.3.1 计划简单建议提供程序
 - 23.3.2 简单建议提供程序实现文件
 - 23.3.3 实现Simple Suggestion-Provider类
 - 23.3.4 简单建议提供程序搜索活动
 - 23.3.5 搜索调用方活动
 - 23.3.6 简单建议提供程序用户体验
- 23.4 实现自定义建议提供程序
 - 23.4.1 计划自定义建议提供程序
 - 23.4.2 Suggest URL Provider项目实现文件
 - 23.4.3 实现Suggest Url Provider类
 - 23.4.4 实现自定义建议提供程序的搜索活动
 - 23.4.5 自定义建议提供程序描述文件
 - 23.4.6 自定义建议用户体验
- 23.5 使用操作键和应用程序特有的搜索数据
 - 23.5.1 在Android搜索中使用操作键
 - 23.5.2 使用应用程序特定的搜索上下文
- 23.6 资源
- 23.7 对平板电脑的意义
- 23.8 小结
- 第24章 文本到语音转换
 - 24.1 Android中的文本到语音转换
 - 24.2 使用语段跟踪语音
 - 24.3 使用音频文件代替语音
 - 24.4 TTS引擎的高级功能
 - 24.4.1 设置音频流
 - 24.4.2 使用耳标
 - 24.4.3 播放静音
 - 24.4.4 选择不同的文本到语音转换引擎
 - 24.4.5 使用语言方法
 - 24.5 参考资料
 - 24.6 小结
- 第25章 触摸屏
 - 25.1 Motion Event
 - 25.1.1 Motion Event对象
 - 25.1.2 回收MotionEvent
 - 25.1.3 使用VelocityTracker
 - 25.1.4 探索拖放操作
 - 25.2 多点触摸
 - 25.2.1 Android2.2 之前的多点触摸
 - 25.2.2 自Android2.2 开始的多点触摸
 - 25.3 触摸地图

<<精通Android 3>>

- 25.4 手势
 - 25.4.1 捏合手势
 - 25.4.2 Gesture Detector和OnGestureListener
 - 25.4.3 自定义手势
 - 25.4.4 Gestures Builder应用程序
- 25.5 参考资料
- 25.6 小结
- 第26章 传感器
 - 26.1 什么是传感器
 - 26.1.1 检测传感器
 - 26.1.2 可以了解的传感器信息
 - 26.2 获取传感器事件
 - 26.3 解释传感器数据
 - 26.3.1 光线传感器
 - 26.3.2 接近传感器
 - 26.3.3 温度传感器
 - 26.3.4 压力传感器
 - 26.3.5 陀螺仪传感器
 - 26.3.6 加速度计
 - 26.3.7 磁场传感器
 - 26.3.8 结合使用加速度计和磁场传感器
 - 26.3.9 方向传感器
 - 26.3.10磁偏角和GeomagneticField
 - 26.3.11重力传感器
 - 26.3.12直线加速度传感器
 - 26.3.13旋转矢量传感器
 - 26.3.14近场通信传感器
 - 26.4 参考资料
 - 26.5 小结
- 第27章 联系人API
 - 27.1 账户
 - 27.1.1 账户屏幕概览
 - 27.1.2 账户与联系人的相关性
 - 27.1.3 枚举账户
 - 27.2 联系人应用程序
 - 27.2.1 显示联系人
 - 27.2.2 显示联系人详细信息
 - 27.2.3 编辑联系人详细信息
 - 27.2.4 设置联系人的照片
 - 27.2.5 导出联系人
 - 27.2.6 各种联系人数据类型
 - 27.3 联系人
 - 27.3.1 内容SQLite数据库
 - 27.3.2 原始联系人
 - 27.3.3 数据表
 - 27.3.4 聚合联系人
 - 27.3.5 view_contacts

<<精通Android 3>>

- 27.3.6 contact_entities_view
- 27.4 联系人API
 - 27.4.1 浏览账户
 - 27.4.2 浏览聚合联系人
 - 27.4.3 浏览原始联系人
 - 27.4.4 浏览原始联系人数据
 - 27.4.5 添加联系人和它的详细信息
- 27.5 控制聚合
- 27.6 同步的影响
- 27.7 参考资料
- 27.8 小结
- 第28章 使用AndroidMarket
 - 28.1 成为发布者
 - 28.1.1 遵守规则
 - 28.1.2 开发人员控制台
 - 28.2 准备销售应用程序
 - 28.2.1 针对不同设备进行测试
 - 28.2.2 支持不同的屏幕尺寸
 - 28.2.3 准备上传AndroidManifest.xml
 - 28.2.4 本地化应用程序
 - 28.2.5 准备应用程序图标
 - 28.2.6 付费应用程序考虑因素
 - 28.2.7 将用户引导至Market
 - 28.2.8 Android授权服务
 - 28.2.9 准备上传.apk文件
 - 28.3 上传应用程序
 - 28.4 Android Market上的用户体验
 - 28.5 更多发布途径
 - 28.6 参考资料
 - 28.7 小结
- 第29章 多用途的碎片
 - 29.1 什么是碎片
 - 29.1.1 何时使用碎片
 - 29.1.2 碎片的结构
 - 29.1.3 碎片的生命周期
 - 29.1.4 展示生命周期的示例碎片应用程序
 - 29.2 Fragment Transactions和碎片后退栈
 - 29.3 Fragment Manager
 - 29.3.1 引用碎片时的注意事项
 - 29.3.2 List Fragments和 fragment
 - 29.3.3 在需要时调用独立的活动
 - 29.3.4 碎片的持久化
 - 29.4 对话框碎片
 - 29.4.1 Dialog Fragment基础知识
 - 29.4.2 Dialog Fragments示例应用程序
 - 29.5 碎片之间的更多通信方式
 - 29.6 使用Object Animator自定义动画

<<精通Android 3>>

- 29.7 参考资料
- 29.8 小结
- 第30章 ActionBar
 - 30.1 Action Bar剖析
 - 30.2 选项卡导航操作栏活动
 - 30.2.1 实现基础活动类
 - 30.2.2 为Action Bar分配统一的行为
 - 30.2.3 实现选项卡监听器
 - 30.2.4 实现选项卡操作栏活动
 - 30.2.5 可滚动的调试文本视图布局
 - 30.2.6 操作栏和菜单交互
 - 30.2.7 Android描述文件
 - 30.2.8 测试选项卡操作栏活动
 - 30.3 列表导航操作栏活动
 - 30.3.1 创建SpinnerAdapter
 - 30.3.2 创建列表监听器
 - 30.3.3 设置列表操作栏
 - 30.3.4 更改BaseActionBar-Activity
 - 30.3.5 更改AndroidManifest.xml
 - 30.3.6 测试列表操作栏活动
 - 30.4 标准导航操作栏活动
 - 30.4.1 标准导航操作栏活动
 - 30.4.2 更改BaseActionBar-Activity
 - 30.4.3 更改AndroidManifest.xml
 - 30.4.4 测试标准操作栏活动
 - 30.5 参考资料
 - 30.6 小结
- 第31章 3.0版中的更多主题
 - 31.1 基于列表的主屏幕部件
 - 31.1.1 3.0版中新的远程视图
 - 31.1.2 在远程视图使用列表
 - 31.1.3 应用示例：测试主屏幕列表部件
 - 31.1.4 对测试列表部件进行测试
 - 31.2 拖放
 - 31.2.1 3.0版中拖放的基础知识
 - 31.2.2 拖放示例应用程序
 - 31.2.3 测试示例拖放应用程序
 - 31.3 参考资料
 - 31.4 小结

章节摘录

版权页：插图：2008年10月，Google依据Apache的开源许可公开了Android平台的源代码。

2010年末，Google针对智能电话发布了Android SDK 2.3，其代号为Gingerbread，该版本于2011年3月升级到了2.3.3版。

摩托罗拉公司的XOOM是使用此操作系统版本的早期平板电脑之一。

在Android发布时，它的一个重要架构目标是使应用程序能够彼此交互，重用彼此的组件。

这种重用不仅适用于服务（service），还适用于数据和用户界面（UI）。

最终，Android平台的众多架构功能使这一开放性得以实现。

由于功能完善成熟，Android也吸引了一些早期追随者利用Web资源所提供的云计算模型，使用手机自身的本地数据存储增强云计算体验。

Android手机上的关系数据库的支持也是吸引早期采用者的一个重要因素。

1.0和1.1版（2008年发布）的Android不支持软键盘，设备需要配备物理键盘。

2009年4月发布的1.5 SDK解决了这个问题，该版本还包含许多其他功能，比如高级媒体录制功能、部件和活动文件夹（livefolder）。

2009年9月发布了Android 1.6，在一个月内又发布了Android 2.0，这有力地推动了2009年圣诞节众多Android设备的上市。

这个版本引入了高级搜索功能和文本到语音的转换功能。

借助对HTML5的支持，Android 2.0还可能使人利用HTML完成一些有趣的功能。

联系人API经过了全面改进。

添加了对Flash的支持。

每天都会诞生越来越多基于Android的应用程序以及新类型的独立在线应用程序商店。

现在也可以买到基于Android的备受期待的平板电脑。

Android 2.3 包括以下一些重要的功能：由管理员远程擦除安全数据、在光照不足条件下使用照相机和视频、WiFi热点、重大的性能改善、改进的蓝牙功能、可选择将应用程序安装在SD卡上

、OpenGL ES 2.0支持、备份改进、搜索实用性改进、针对信用卡处理的近场通信支持、显著改进的动作和传感器支持（类似于Wii）、视频聊天，以及改进的Market。

Android的最新成员3.0版主要针对基于平板电脑的设备和强大得多的双核处理器，比如Nvidia Tegra 2。

此版本的主要功能包括支持使用较大的屏幕，引入了一个名为“碎片”的重要的新概念。

这个概念渗透到了3.0版的体验中。

Android 3.0还引入了更加类似于桌面的功能，比如ActionBar和拖放。

主屏幕部件得到了显著改进。

现在有更多UI控件可用。

媒体关注与评论

“ 本书涵盖了大量的基础概念，其中一些概念是Android所独有的。
作者对每一概念都诠释得细致入微。

我被Android这一成熟的编程平台深深吸引了！

” ——亚马逊读者评论

<<精通Android 3>>

编辑推荐

《精通Android 3》：Android是Google的开源移动开发平台，业已成为移动设备领域的主流。近几年，随着越来越多硬件供应商"加入Android操作系统的阵营。

Google有望成为移动领域的微软。

《精通Android 3》是备受推崇的Android参考书，在上一版的基础上进行了全面修改和重新规划，同时新增了大量内容。

涵盖了100多个主题，介绍了分别针对移动电话和平板电脑而优化的Android 2.3 和Android 3.0。

《精通Android 3》强调实用，突出趣味。

寓教于乐。

作者通过妙趣横生、切实可行的示例，向读者展示了如何使用Google"最新的Android 3.0 SDK。

构建贴近实际且意趣盎然的应用，深入全面地介绍了为嵌入式设备、手机、平板电脑构建应用所需的一切知识，同时介绍了自定义3D组件和多任务等高级主题。

《精通Android 3》是移动开发大师的真知灼见与实际应用相结合的产物。

如果你对Android移动开发感兴趣。

那么《精通Android 3》绝对不容错过。

亚马逊畅销书，读者好评如潮、涉及版本2.3 和3.0、Android移动开发的制胜宝典！

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>