

<<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

出版时间：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>

## 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。

## 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

## 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

- 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 在远程视图中使用列表
    - 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

## &lt;&lt;精通Android 3&gt;&gt;

## 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>