

<<Java ME移动开发教程>>

图书基本信息

书名：<<Java ME移动开发教程>>

13位ISBN编号：9787115277138

10位ISBN编号：7115277133

出版时间：2012-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：谢景明 编著

页数：198

字数：326000

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>

<<Java ME移动开发教程>>

内容概要

本书内容共分为5部分，第1部分讲解搭建Java ME开发环境的方法，第2部分讲解利用Java ME高级界面技术开发应用程序的方法，第3部分讲解利用RMS存储管理数据的方法，第4部分讲解手机访问网络获取数据的方法，第5部分讲解利用低级界面技术开发游戏的方法。

本书以简单易懂的项目为主线进行讲解，对实现项目所需的知识点进行全面的介绍，并对任务的具体实现给出了详细的操作步骤。
全书由浅入深、实例生动、易学易用，可以满足不同层次读者的需求。

本书可作为各级各类院校高年级学生的程序设计教材，也可作为软件开发人员的参考书。

<<Java ME移动开发教程>>

书籍目录

项目一 建立Java ME开发环境

背景知识

- 一、移动应用开发技术
- 二、典型移动应用案例

任务一 安装Sun JDK

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务二 安装WTK

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务三 安装Eclipse Pulsar

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务四 测试开发环境

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

实训项目

实训项目1 建立Java ME开发环境

实训项目2 开发运行一个简单的Java ME程序

项目二 开发标准体重计算器

背景知识

- 一、常见的手机硬件参数知识
- 二、获取Java ME系统参数

任务一 开发输入界面

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务二 进行事件处理

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务三 显示计算结果

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务四 发布到手机

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

完整项目实施

实训项目

<<Java ME移动开发教程>>

实训项目1 用户登录界面

实训项目2 调查问卷程序

项目三 开发手机通讯录

任务一 添加联系人记录

一、任务分析

二、相关知识

三、任务实施

任务二 查找联系人记录

一、任务分析

二、相关知识

三、任务实施

任务三 修改联系人记录

一、任务分析

二、相关知识

三、任务实施

任务四 查看联系人记录

一、任务分析

二、任务实施

任务五 删除联系人记录

一、任务分析

二、相关知识

三、任务实施

任务六 设计主界面

一、任务分析

二、相关知识

三、任务实施

完整项目实施

实训项目1 我的移动日记

实训项目2 英语题库系统

项目四 开发天气预报程序

任务一 获取天气预报信息

一、任务分析

二、相关知识

三、任务实施

任务二 下载天气图片

一、任务分析

二、任务实施

任务三 显示天气预报

一、任务分析

二、相关知识

三、任务实施

完整项目实施

实训项目

实训项目1 显示手机上的图片

实训项目2 手机聊天室

项目五 开发飞机射击游戏

背景知识

<<Java ME移动开发教程>>

- 一、手机游戏的分类
- 二、手机游戏项目开发流程
- 三、手机游戏引擎

任务一 开发登录界面

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务二 设计地图

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务三 加载地图

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务四 开发子弹

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务五 加载主角飞机

- 一、任务分析
- 二、任务实施

任务六 加载敌机

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务七 开发主控制程序

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

任务八 添加声音

- 一、任务分析
- 二、相关知识
- 三、任务实施

完整项目实施

实训项目

实训项目1 实现飞机射击程序

实训项目2 音乐播放器

参考文献

章节摘录

版权页：插图：手机软件与手机的硬件有很大的关系，如果对手机常见的硬件参数有了解，将有助于程序员更好地开发适合于手机硬件的软件产品，也有利于提高软件作品的可移植性。

1.分辨率 手机屏幕尺寸分为物理尺寸和显示分辨率两个概念。

物理尺寸是指屏幕的实际大小。

在屏幕上看到的画面其实都是由一个个小点组成，这些小点又称为像素。

屏幕分辨率反映的是在物理尺寸下可以显示的像素数量。

分辨率是以乘法形式表现，比如手机常见的 240×320 ，其中“240”表示屏幕上水平方向显示的点数，“320”表示垂直方向的点数。

分辨率越大表示像素的数量越多，内容显示就越清晰，因此这个指标是决定画面好坏的最主要因素。

两台手机的物理尺寸一样并不表示其分辨率相同，而不同物理尺寸的手机，可以都显示相同的分辨率，例如2.2英寸诺基亚6700s和2.6英寸的索尼爱立信W995都具有 240×320 像素（QVGA）。

分辨率比值是分辨率中横向像素与竖向像素的比值，例如 240×320 的分辨率比值为3:4。

流行的手机分辨率很多，也有很多的名词术语，下面对此进行解释。

VGA:全称是Video Graphics Array，支持 480×640 像素，是IBM计算机的一种显示标准，是现在绝大多数分辨率的基准。

QVGA:全称是Quarter VGA，意思是VGA分辨率的1/4，支持 240×320 像素。

目前大部分的手机都采用这种分辨率，如索尼爱立信S500e、三星S3650C、摩托罗拉A1800、诺基亚E66等。

HVGA:全称是Half-size VGA，意思是VGA分辨率的一半，支持 320×480 像素。

如iPhone和第一款Google手机T-Mobile G1采用的是这种分辨率。

WVGA:全称是Wide VGA，意思是扩大了VGA的分辨率，支持 480×800 像素，如三星的19000，HTC的Desire HD等。

FWVGA:全称是Full Wide VGA，意思是扩大了WVGA的分辨率，支持 480×854 像素，如摩托罗拉的Milestone 2，诺基亚N900等。

分辨率的高低直接导致了造型的大小及表现力，由于手机型号及操作系统的多样性，导致了一款游戏并不能不加改动地在不同的手机上运行。

对于程序员而言，就要在设计之初考虑程序在屏幕上的自适应问题。

2.色彩数量 屏幕颜色是由色阶来决定的。

色阶是表示手机液晶显示屏亮度强弱的指数标准，也就是通常所说的色彩指数，表示了色彩的丰满程度。

目前手机的色阶指数从低到高可分为：最低单色，其次是256色、4096色、65536色、26万色、1600万色。

256为2的8次方，即8位彩色；依次类推，65536色为2的16次方，即通常所说的16位真彩色；26万为2的18次方，也就是18位真彩色；1600万为2的24次方，也就是24位真彩色。

目前手机能达到的色彩数量也是限制美术人员发挥的一个重要瓶颈。

将色阶高的图片放到色阶低的手机上，会产生图片色彩的失真，有的颜色无法区分，色偏严重。

所以，设计人员需要根据实际手机进行图片绘制。

此外，液晶屏幕由于其独特的发光原理，颜色的明亮度不高，在强光下色彩丰富的图像不能显示出原有的效果，特别是手机在户外显示时这种现象尤其明显。

因此设计人员在设计手机游戏图片时一定要考虑这点，避免将色彩对比度设置得过于接近。

3.CPU 一台手机像电脑一样具有CPU和内存，特别是智能手机目前越来越普遍，更高的CPU硬件配置将成为手机发展的一个趋势。

CPU具有运算器和控制器功能，是手机的“心脏”，构成了系统的控制中心，对各部件进行统一协调和控制。

主频是衡量手机CPU性能高低的一个重要技术参数，频率越高，表明指令的执行速度越快，指令的执

<<Java ME移动开发教程>>

行时间也就越短，对信息的处理能力与效率就越高。

从技术发展趋势来看，手机和电脑正逐渐走向融合，手机CPU的处理性能在近几年得到了较大的提高

。下面介绍业界较有名的手机CPU厂商，大部分的手机产品采用了这些厂商的CPU。

德州仪器（Texas Instruments）：是手机CPU的主要提供商，提供OMAP系列处理器，能够兼容Linux、Symbian、Windows Mobile、Android等主流操作系统，其优点是低频高能且耗电量较少，缺点是价格较高。

Marvell公司：2006年购买了Intel公司的通信及应用处理器业务，得到了Intel著名的针对嵌入式设备的Xscale处理器。

其优点是主频高，速度快，但缺点是耗电大。

高通（QUALCOMM）公司：提供Mobile Station Modems（MSM）芯片组、单芯片（QSC）以及Snapdragon平台，根据不同定位的手机，推出了经济型、多媒体型、增强型和融合型4种不同的芯片

。其优点是主频高、集成度高，但缺点是多媒体处理能力有所欠缺。

在手机游戏中，特别是3D游戏，很多是由于CPU运算速度的限制，导致动画画面不流畅，对游戏动画效果造成了很大的影响。

对此，程序员应该采取优化算法来改进画面质量，如局部刷帧、缓存技术等。

<<Java ME移动开发教程>>

编辑推荐

《21世纪高等院校移动开发人才培养规划教材:Java ME移动开发教程(项目式)》是按照项目式的写法来编写的,根据实际项目对Java ME的常见技术要求,组织了5个难度顺序渐进的独立项目,并将每一个项目划分为较为独立的任务,以“任务分析—相关知识—任务实施”这一思路,将Java ME的知识融入到具体任务的实现当中。

在内容编写方面,我们注意难点分散、循序渐进;在文字叙述方面,我们注意言简意赅、重点突出;在实例选取方面,我们注意实用性强、针对性强。

可作为各级各类院校高年级学生的程序设计教材,也可作为软件开发人员的参考书。

<<Java ME移动开发教程>>

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>