

<<Java ME程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Java ME程序设计>>

13位ISBN编号：9787115289810

10位ISBN编号：7115289816

出版时间：2012-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：孙更新 宾晟 编著

页数：344

字数：580000

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程序设计>>

内容概要

本书循序渐进地介绍了Java ME开发技术。全书深入分析了Java ME的核心知识，包括配置、简表、Java ME的图形用户界面、游戏编程、记录存储、无线数据传输等。此外，通过丰富典型的案例，从实践的角度展示了如何更好地使用Java ME开发手机应用程序。本书最后的两个综合游戏开发案例更是将全书的内容进行总结，使读者对Java ME技术融会贯通。

本书内容全面、实例丰富、易于理解，每章的内容都不流于表面，而是从最佳实践的角度入手，为读者更好地使用Java ME开发手机应用程序提供了很好的指导。本书适合高等院校计算机科学、软件工程、数字媒体技术、通信及相关专业的本科和专科教师及学员作为Java ME移动开发相关课程教材使用，也是学习和正在从事无线应用系统开发人员的优秀教材和参考书籍。

<<Java ME程序设计>>

书籍目录

目 录

第1章 Java ME概述	1
1.1 Java ME背景介绍	1
1.1.1 Java ME简介	1
1.1.2 Java ME体系结构	2
1.1.3 Java ME中的虚拟机	3
1.1.4 Java ME配置	3
1.1.5 Java ME简表	4
1.2 Java ME配置简介	4
1.2.1 CDC概述	4
1.2.2 CLDC概述	5
1.3 MIDP简介	6
1.3.1 MIDP设备	7
1.3.2 MIDP体系结构	7
1.3.3 MIDP 2.0新特性	8
1.4 MIDlet简介	9
1.4.1 MIDlet生命周期	9
1.4.2 MIDlet程序结构	10
1.4.3 MIDlet程序中的事件处理	11
1.4.4 MIDlet套件	12
课后小结	14
习题	14
第2章 Java ME开发环境配置	15
2.1 Java无线开发工具包	15
2.1.1 Java WTK的安装	15
2.1.2 Java WTK目录结构	17
2.1.3 Java WTK项目开发	17
2.1.4 Java WTK项目管理	21
2.1.5 Java WTK项目发布	21
2.2 Eclipse+EclipseME集成开发工具	27
2.2.1 搭建Eclipse+EclipseME开发平台	27
2.2.2 使用Eclipse+EclipseME开发MIDlet程序	31
课后小结	33
习题	33
第3章 高级用户界面	34
3.1 MIDP高级用户界面设计概述	34
3.2 Display类和Displayable类	35
3.3 高级屏幕对象	38
3.3.1 TextBox文本框	38
3.3.2 List列表	41
3.3.3 Alert消息框	44
3.3.4 Form表单	51
3.3.5 Ticker滚动条	53
3.4 表单中的Item组件	55

<<Java ME程序设计>>

- 3.4.1 StringItem 55
- 3.4.2 TextField 58
- 3.4.3 ImageItem 60
- 3.4.4 DateField 63
- 3.4.5 Gauge 65
- 3.4.6 ChoiceGroup 70
- 3.4.7 CustomItem 72
- 3.4.8 Spacer 75
- 3.5 高级事件处理 77
 - 3.5.1 Command软键 77
 - 3.5.2 CommandListener软键事件 79
 - 3.5.3 ItemStateListener组件事件 81
- 课后小结 83
- 习题 83
- 第4章 低级用户界面 84
 - 4.1 Canvas画布屏幕设计 84
 - 4.1.1 Canvas概述 84
 - 4.1.2 画布屏幕大小 85
 - 4.1.3 画布屏幕的绘制和重绘 87
 - 4.1.4 Canvas屏幕可视性通知 90
 - 4.2 Canvas事件处理 92
 - 4.2.1 按键事件 92
 - 4.2.2 指针事件 95
 - 4.2.3 游戏动作 98
 - 4.3 图形绘制与Graphics类 101
 - 4.3.1 Graphics类概述 101
 - 4.3.2 颜色模型 101
 - 4.3.3 坐标系统 102
 - 4.3.4 图形剪裁 105
 - 4.3.5 绘制几何图形 106
 - 4.4 文字绘制与Font类 109
 - 4.4.1 Font类概述 109
 - 4.4.2 绘制文本 109
 - 4.4.3 字体属性 110
 - 4.5 图像处理与Image类 113
 - 4.5.1 Image类概述 113
 - 4.5.2 绘制不变图像 113
 - 4.5.3 绘制可变图像 116
- 课后小结 118
- 习题 118
- 第5章 记录存储管理系统RMS 119
 - 5.1 记录存储系统概述 119
 - 5.2 记录存储系统类库 120
 - 5.3 记录存储系统基本操作 121
 - 5.3.1 创建和打开记录存储 121
 - 5.3.2 关闭和删除记录存储 121
 - 5.3.3 增加记录 123

<<Java ME程序设计>>

- 5.3.4 获取记录 124
- 5.3.5 修改记录 124
- 5.3.6 删除记录 125
- 5.4 记录存储系统高级操作 128
 - 5.4.1 记录存储枚举接口 128
 - 5.4.2 记录存储过滤接口 128
 - 5.4.3 记录存储比较接口 132
 - 5.4.4 记录存储监听接口 133
- 课后小结 134
- 习题 134
- 第6章 Java ME中的网络应用开发 135
 - 6.1 基于HTTP的网络开发 135
 - 6.1.1 HTTP概述 135
 - 6.1.2 建立HTTP连接 136
 - 6.1.3 使用HTTP连接 138
 - 6.2 基于Socket和数据报的网络开发 148
 - 6.2.1 Socket和数据报编程概述 148
 - 6.2.2 Socket编程 149
 - 6.2.3 数据报编程 158
- 课后小结 160
- 习题 160
- 第7章 Java ME中的无线数据传输应用开发 161
 - 7.1 无线数据传输概述 161
 - 7.1.1 红外数据传输概述 161
 - 7.1.2 蓝牙数据传输概述 162
 - 7.2 通过IrOBEX进行红外通信 162
 - 7.2.1 IrOBEX协议概述 162
 - 7.2.2 IrOBEX开发步骤 163
 - 7.3 通过JABWT进行蓝牙通信 171
 - 7.3.1 蓝牙协议栈 171
 - 7.3.2 通过RFCOMM实现蓝牙应用 172
 - 7.4 课程设计：基于蓝牙通信的五子棋游戏 190
 - 7.4.1 游戏功能分析 190
 - 7.4.2 游戏具体实现 191
- 课后小结 203
- 习题 203
- 第8章 Java ME中的短消息应用开发 204
 - 8.1 无线消息概述 204
 - 8.1.1 GSM短消息服务 204
 - 8.1.2 GSM小区广播服务 205
 - 8.2 WMA概述 205
 - 8.2.1 WMA简介 205
 - 8.2.2 WMA类库简介 206
 - 8.3 使用WTK中的WMA控制台 206
 - 8.3.1 配置和启动WTK中的WMA控制台 207
 - 8.3.2 使用WMA控制台发送文本消息 208
 - 8.3.3 WMA控制台发送小区广播 209

<<Java ME程序设计>>

- 8.3.4 WMA控制台发送多媒体消息 210
- 8.4 使用WMA编写收发短消息程序 211
 - 8.4.1 发送和接收SMS消息 211
 - 8.4.2 发送和接收二进制消息 217
 - 8.4.3 发送和接收MMS消息 222
- 课后小结 228
- 习题 228
- 第9章 Java ME中的多媒体应用开发 229
 - 9.1 MM API概述 229
 - 9.2 媒体管理类Manager 229
 - 9.3 播放器接口Player 230
 - 9.3.1 播放器状态 231
 - 9.3.2 播放器监听接口 234
 - 9.4 媒体控制接口Control 235
 - 9.4.1 获取控制器 235
 - 9.4.2 音调控制接口 235
 - 9.4.3 音量控制接口 237
 - 9.4.4 视频控制接口 238
 - 9.5 实现手机拍照功能 243
 - 课后小结 249
 - 习题 249
- 第10章 Java ME中的游戏开发 250
 - 10.1 Game API概述 250
 - 10.2 游戏容器GameCanvas类 251
 - 10.2.1 屏幕缓冲 251
 - 10.2.2 获取键盘输入状态 252
 - 10.2.3 实现游戏主循环 253
 - 10.3 图层Layer类 259
 - 10.4 游戏精灵Sprite类 259
 - 10.4.1 帧动画 260
 - 10.4.2 帧序列 260
 - 10.4.3 精灵翻转 264
 - 10.4.4 参考像素点 269
 - 10.4.5 碰撞检测 270
 - 10.5 游戏背景TiledLayer类 270
 - 10.5.1 图像贴图和单元格 271
 - 10.5.2 制作静态地图背景 272
 - 10.5.3 制作动态地图背景 273
 - 10.6 图层管理LayerManager类 278
 - 10.6.1 图层的索引 278
 - 10.6.2 图层的位置与绘制 279
 - 10.6.3 设置视图窗口 279
 - 10.7 课程设计：疯狂坦克游戏 280
 - 10.7.1 游戏程序结构和设计思想 280
 - 10.7.2 游戏程序分析和具体实现 281
 - 课后小结 296
 - 习题 296

<<Java ME程序设计>>

- 第11章 Java ME中的3D程序开发 297
 - 11.1 手机3D开发概述 297
 - 11.2 3D模型的建立 298
 - 11.2.1 顶点数组 299
 - 11.2.2 顶点缓冲和索引缓冲 299
 - 11.2.3 外观属性 299
 - 11.2.4 多面体模型的建立 300
 - 11.3 3D场景的创建 300
 - 11.3.1 世界World类 301
 - 11.3.2 摄像机Camera类 301
 - 11.3.3 光线Light类 305
 - 11.3.4 背景Background类 305
 - 11.3.5 场景中的坐标转换 306
 - 11.3.6 场景的绘制 306
 - 11.4 外部建模导入3D模型 310
 - 课后小结 312
 - 习题 312
- 第12章 角色扮演类游戏开发 313
 - 12.1 游戏创意 313
 - 12.2 游戏的流程和模块结构 314
 - 12.2.1 游戏基本运行流程 314
 - 12.2.2 游戏主要模块 314
 - 12.3 游戏功能的实现 315
 - 12.3.1 游戏的闪屏类实现 315
 - 12.3.2 游戏的主角类实现 318
 - 12.3.3 游戏的地图类实现 319
 - 12.3.4 游戏的画布屏幕类实现 320
 - 12.3.5 游戏MIDlet类 341
 - 12.4 游戏运行展示 344
 - 课后小结 344

<<Java ME程序设计>>

编辑推荐

1.上手容易，快速掌握2.理论结合实战3.大量实例读者可以应用

<<Java ME程序设计>>

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>