

## <<Android移动应用设计与开发>>

### 图书基本信息

书名：<<Android移动应用设计与开发>>

13位ISBN编号：9787115290403

10位ISBN编号：7115290407

出版时间：2012-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：黄宏程 胡敏 陈如松 编著

页数：235

字数：396000

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移动应用设计与开发>>

### 内容概要

本书以一个完整的案例来讲述移动应用的开发过程，并将其功能需求穿插到书中各章节，通过结合该案例给读者系统而生动地阐述各个知识点，并最终引领读者构建一款完整的移动应用产品。全书共分12章，涵盖Android开发基础知识、基本原理，项目设计和应用发布。内容组织上由易到难，由设计、研发到发布完整的移动应用项目，层层递进，力图使初学者能够快速入门。

本书可作为高等院校理工科各专业本科生相关课程的教材，也可作为开发人员或软件实践者自学和提高了的参考书。

## &lt;&lt;Android移动应用设计与开发&gt;&gt;

## 书籍目录

## 目 录

- 第1章 基础 1
  - 1.1 Android发展概述 1
  - 1.2 配置开发环境 3
    - 1.2.1 安装JDK 3
    - 1.2.2 安装Eclipse 5
    - 1.2.3 安装SDK 6
    - 1.2.4 安装ADT 9
  - 本章小结 11
  - 习题 11
- 第2章 Android项目 12
  - 2.1 第一个应用程序 12
    - 2.1.1 创建Android项目 12
    - 2.1.2 项目核心文件和目录 14
    - 2.1.3 开发工具介绍 14
  - 2.2 综合案例 15
    - 2.2.1 需求分析 15
    - 2.2.2 概要设计 17
  - 本章小结 28
  - 习题 28
- 第3章 Android基本原理 29
  - 3.1 Android框架 29
    - 3.1.1 体系结构 29
    - 3.1.2 运行原理 30
  - 3.2 Android应用程序简介 34
    - 3.2.1 Activity介绍 34
    - 3.2.2 Service介绍 35
    - 3.2.3 BroadCastReceiver介绍 36
    - 3.2.4 ContentProvider介绍 36
  - 本章小结 37
  - 习题 37
- 第4章 Activity以及Intent通信机制 38
  - 4.1 Activity生命周期 38
    - 4.1.1 Activity交互机制 38
    - 4.1.2 Activity状态 38
    - 4.1.3 Activity生命周期的事件回调方法 39
  - 4.2 Intent 47
    - 4.2.1 Intent属性 48
    - 4.2.2 Intent解析 50
    - 4.2.3 Activity的跳转 51
  - 本章小结 54
  - 习题 54
- 第5章 UI设计 55
  - 5.1 View 55
    - 5.1.1 TextView和EditText 56

## &lt;&lt;Android移动应用设计与开发&gt;&gt;

- 5.1.2 Button 57
- 5.1.3 ImageView 58
- 5.2 Layout 61
  - 5.2.1 LinearLayout 61
  - 5.2.2 RelativeLayout 65
  - 5.2.3 FrameLayout 70
  - 5.2.4 TableLayout 71
  - 5.2.5 AbsoluteLayout 74
- 5.3 对话框 74
  - 5.3.1 提示对话框 74
  - 5.3.2 单选对话框 75
  - 5.3.3 复选对话框 76
  - 5.3.4 列表对话框 77
  - 5.3.5 进度条对话框 77
  - 5.3.6 日期选择对话框 78
  - 5.3.7 时间选择对话框 78
  - 5.3.8 拖动对话框 79
  - 5.3.9 自定义对话框 81
- 5.4 菜单 82
  - 5.4.1 上下文菜单 82
  - 5.4.2 选项菜单 83
  - 5.4.3 下拉菜单(Spinner) 85
- 5.5 Toast 87
  - 5.5.1 常规Toast 87
  - 5.5.2 自定义Toast 87
- 5.6 Notification 88
  - 5.6.1 常规Notification 89
  - 5.6.2 自定义Notification 91
- 5.7 列表 93
  - 5.7.1 常用Adapter 94
  - 5.7.2 自定义Adapter 96
- 5.8 AppWidget 99
- 5.9 TabActivity与TabHost 104
- 本章小结 107
- 习题 107
- 第6章 服务 109
  - 6.1 本地服务 109
    - 6.1.1 两种启动方式 109
    - 6.1.2 生命周期 113
  - 6.2 远程服务 115
  - 6.3 服务小实例 119
- 本章小结 125
- 习题 125
- 第7章 广播 126
  - 7.1 发送和接收广播 126
    - 7.1.1 发送广播 126
    - 7.1.2 接收广播 127

## &lt;&lt;Android移动应用设计与开发&gt;&gt;

- 7.1.3 声明广播 127
- 7.1.4 广播的生命周期 128
- 7.1.5 常见广播Action常量 131
- 7.2 广播小实例 131
- 本章小结 133
- 习题 133
- 第8章 数据存储和提供器 134
- 8.1 SharedPreferences存储 134
- 8.2 SQLite存储 139
  - 8.2.1 SQLite简介 139
  - 8.2.2 SQLite使用 139
- 8.3 ContentProvider存储 147
- 8.4 文件存储 157
- 本章小结 162
- 习题 162
- 第9章 网络 163
- 9.1 网络访问方式 163
  - 9.1.1 HTTP通信 163
  - 9.1.2 Socket通信 167
  - 9.1.3 HTTP连接与Socket连接区别 169
  - 9.1.4 案例分析 169
- 9.2 数据解析 173
  - 9.2.1 JSON格式解析 173
  - 9.2.2 SAX方式解析 175
  - 9.2.3 案例分析 182
- 9.3 获取网络状态 186
- 9.4 JavaScript与Java交互 187
  - 9.4.1 WebView 187
  - 9.4.2 在WebView中使用JavaScript 189
- 本章小结 192
- 习题 192
- 第10章 重要概念的应用 193
- 10.1 进程与线程 193
  - 10.1.1 什么是进程 193
  - 10.1.2 进程模型 193
  - 10.1.3 Android中进程的生命周期 195
  - 10.1.4 Android进程间的通信 196
  - 10.1.5 什么是线程 196
  - 10.1.6 Android的线程模型 196
  - 10.1.7 进程与线程 197
  - 10.1.8 进程与线程的重要性 197
- 10.2 Handler和AsyncTask 197
  - 10.2.1 Handler的基本概念 197
  - 10.2.2 Android消息机制 197
  - 10.2.3 Handler的具体使用场合 199
  - 10.2.4 AsyncTask的介绍 199
  - 10.2.5 AsyncTask的使用 199

<<Android移动应用设计与开发>>

10.2.6	为什么要在UI线程中创建AsyncTask才能使用	200
10.2.7	Handler和AsyncTask	200
10.3	Application	201
	本章小结	203
	习题	203
第11章	综合案例讲解	204
11.1	客户端	205
11.1.1	代码结构	205
11.1.2	功能模块	211
11.2	服务端	220
11.2.1	总体介绍	220
11.2.2	数据解析和控制流程	221
	本章小结	222
	习题	223
第12章	发布你的应用程序	224
12.1	为应用程序签名	224
12.2	发布和销售应用程序	228
12.2.1	在Google play上销售你的应用程序	228
12.2.2	其他途径销售你的应用程序	230
12.3	更新应用程序	230
	本章小结	234
	习题	234
	参考文献	235

## &lt;&lt;Android移动应用设计与开发&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：2.1.2项目核心文件和目录 现在我们来查看一下所建工程项目中存在的内容，如图2.7所示。

src文件夹。

这是必需的，用于放置应用程序源代码的地方，开发人员将包和类文件放在该目录下。

gen文件夹。

这是必需的，为应用程序自动生成的资源文件夹，它所包含的应用程序资源管理源文件R文件定义了该项目所有资源的索引，不能被编辑。

Android 2.2。

这是Android 2.2的系统类库，在编译该项目时用到的环境。

我们可以通过相应的配置来选择所需的系统类库。

assets文件夹。

主要用于放置多媒体等数据文件。

res文件夹。

这是必需的，用于放置应用程序资源的地方。

当这个目录下的文件发生变化时，gen目录下的R.java就会自动发生变化。

res / drawable。

在该目录下会放置一些图片资源。

Android 1.5以上的版本会出现drawable—hdpi、drawable—mapi、drawable—ldpi这三个文件夹，主要是为了支持多分辨率，相应地用于存放高分辨率的图片（如WVGA：480×800、FWVGA：480×854）、中分辨率的图片（如HVGA：320×480）、低分辨率的图片（如QVGA：240×320）。

res / layout。

在该目录下放置一些与界面布局相关的文件，如main.xml。

res / values。

在该目录下放置一些字符串、颜色、数组等常量数据，如strings.xml。

classpath。

这个文件记录了工程中的一些环境变量及工程中文件的输出目的地。

project。

这里面包含项目的一些描述。

AndroidManifest.xml。

这是应用的配置文件，描述应用程序的名称、权限、能力和运行方式等。

default.properties。

这是自动创建的工程文件，定义了应用程序的target和其所需的选项。

bin文件夹。

打开该项目所在的地址，会发现这里有一个bin文件夹，该目录用于存放源文件编译之后的字节码、Android Java虚拟机文件classes.dex、apk等。

2.1.3开发工具介绍 aapt：即Android Asset Packaging Tool，位于SDK的tools目录下。

该工具可以将AndroidManifest.xml与其他XML文件编译成二进制文件，它会产生R.java以使资源可以在Java代码中引用。

通常不需要直接使用aapt工具，IDE插件和编译脚本可以利用它打包apk文件来构成一个Android应用程序。

adb：即Android Debug Bridge，位于SDK的platform—tools目录下。

该工具可以直接管理Android模拟器或真实的Android设备。

其主要功能有查询设备信息和数据库、安装程序到设备、端口映射、移动文件、利用日志系统等。

android工具：android工具是一个脚本，用于创建和管理Android Virtual Devices。

Android模拟器：在计算机中运行，模拟移动设备的行为，具有普适性，是开发中非常重要的测试工

具。

## <<Android移动应用设计与开发>>

### 编辑推荐

《21世纪高等教育计算机规划教材:Android移动应用设计与开发》力求让读者掌握如何有效地使用Android中的各种组件，以及Android的应用程序是如何与服务器联网和进行数据传递的。

《21世纪高等教育计算机规划教材:Android移动应用设计与开发》的特色在于使用一个完整的案例来讲述移动应用的开发过程，并将其功能需求穿插到书中各章节，通过该案例给读者系统而生动地阐述各个知识点，并最终引领读者构建一款完整的移动应用产品。

《21世纪高等教育计算机规划教材:Android移动应用设计与开发》由黄宏程负责内容、架构的确定及各章核心内容撰写。

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>