第一图书网, tushu007.com

<<Android平板电脑开发实战详解和>>

图书基本信息

书名：<<Android平板电脑开发实战详解和典型案例>>

13位ISBN编号：9787115301871

10位ISBN编号：7115301875

出版时间：2013-2

出版时间：人民邮电出版社

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

第一图书网, tushu007.com

内容概要

随着时间的推移，Android版本已经发展到了Android 4.0，此版本为开发人员提供了很多非常实用的新特性。
但是，目前国内专门介绍这方面开发的书籍与资料都非常少，使得想开发Android 4.0应用程序的开发人员无从下手。
基于此种情况，《Android平板电脑开发实战详解和典型案例(附光盘)》由吴亚峰、杜化美、索依娜编著，提炼了笔者多年从事Android开发应用的宝贵经验，从Android 2.0趣味特性、Android 4.0新特性的基础知识到完整综合案例，由浅入深，循序渐进地进行了详解，既适合Android 4.0初学者学习，也适合有一定基础的读者进一步提升之用。

《Android平板电脑开发实战详解和典型案例(附光盘)》共16章，其中第1章为平板电脑的相关知识以及Android开发环境的搭建；第2章～第6章介绍了Android 2.0趣味特性及Android 3.0和Android 4.0新特性的相关知识；第7章介绍了多媒体开发的相关知识与案例；第8章和第9章介绍了2D图形渲染、多点触控以及3D应用开发的相关知识；第10章介绍了传感器开发的相关知识；第11章介绍了设备互联技术——蓝牙与无线以太网直连的相关知识；第12章介绍了GPS高级开发；第13章介绍了多分辨率屏幕自适应的相关知识；第14章～第16章给出了3个完整的综合案例，其中包括2D游戏、3D游戏以及一个应用案例。
同时为了便于读者的学习，《Android平板电脑开发实战详解和典型案例》附赠的光盘中包含了书中所有案例的完整源代码，最大限度地帮助读者快速掌握开发技术。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

吴亚峰，毕业于北京邮电大学，后留学澳大利亚卧龙岗大学取得硕士学位。
1998年开始从事Java应用的开发，有十多年的Java开发与培训经验。
主要的研究方向为OpenGL ES、手机游戏、Java EE以及搜索引擎。
同时为手机游戏、Java EE独立软件开发工程师，并兼任百纳科技Java培训中心首席培训师。
近10年来为数十家著名企业培养了上千名高级软件开发人员，曾编写过《菜鸟成长之路——Java程序员职场全攻略》、《Android2.0游戏开发实战宝典》、《Android 3D游戏开发技术详解与典型案例》、《Android应用案例开发大全》、《Android游戏开发大全》、《Android 3D游戏开发技术宝典——OpenGL ES 2.0》等多本畅销技术书籍。
2008年初开始关注Android平台下的3D应用开发，并开发出一系列优秀的Android应用程序与3D游戏。

第一图书网, tushu007.com

<<Android平板电脑开发实战详解和>>

书籍目录

目　录第1章　平板电脑概览以及开发环境的搭建　11.1　平板电脑基础知识概览　11.1.1　初识平板电脑　11.1.2　忐忑发展史之平板电脑　11.1.3　平板电脑的家族成员　21.1.4　独树一帜的平板电脑　41.2　开发环境的搭建　51.2.1　Android SDK的安装与环境变量配置　51.2.2　Eclipse集成开发环境的搭建　61.2.3　Android模拟器的创建与使用　81.3　初识Android应用程序　101.3.1　创建第一个Android应用程序——Hello Android　101.3.2　模拟器上调试Android应用程序　121.3.3　实际设备的联机调试　141.4　小结　15第2章　Android平台特色控件　162.1　搜索框控件——SearchView　162.1.1　搜索框控件基本知识　162.1.2　搜索框控件使用案例　172.2　开关窗口——Switch　192.2.1　开关窗口基本知识　192.2.2　开关窗口使用案例　192.3　弹出菜单——PopupMenu　212.3.1　弹出菜单基本知识　212.3.2　弹出菜单使用案例　212.4　动作条——ActionBar　242.4.1　显示选项菜单基本知识　242.4.2　显示选项菜单使用案例　242.4.3　提供标签页切换方式的导航功能基本知识　282.4.4　提供标签页切换方式导航功能使用案例　282.4.5　提供下拉列表导航功能基本知识　312.4.6　提供下拉列表导航功能使用案例　312.5　数字选择控件——NumberPiker　342.5.1　数字选择控件基本知识　342.5.2　数字选择控件使用案例　342.6　可展开列表——ExpandableListView　362.6.1　可展开列表基本知识　372.6.2　可展开列表使用案例　372.7　滑动式抽屉——SlidingDrawer　402.7.1　滑动式抽屉基本知识　402.7.2　滑动式抽屉使用案例　412.8　小结　44第3章　酷炫UI之新增布局与片段　453.1　堆视图——AdapterViewFlipper　453.1.1　堆视图基本知识　453.1.2　堆视图使用案例　463.2　栈视图——StackView　493.2.1　栈视图基本知识　493.2.2　栈视图使用案例　503.3　网格布局——GridLayout　523.3.1　网格布局的基本知识　523.3.2　网格布局使用案例　533.4　片段——Fragment　563.4.1　片段——Fragment简介　563.4.2　列表片段——ListFragment　573.4.3　对话框片段——DialogFragment　613.4.4　偏好片段——PreferenceFragment　633.4.5　片段综合使用案例　673.5　小结　71第4章　酷炫UI之选项选择界面　724.1　复选框选项设置——CheckBoxPreference　724.1.1　复选框选项设置基本知识　724.1.2　复选框选项设置使用案例　734.2　对话框选项设置——DialogPreference　754.2.1　对话框选项设置基本知识　754.2.2　对话框选项设置使用案例　774.3　铃声选项设置——RingtonePreference　794.3.1　铃声选项设置基本知识　794.3.2　铃声选项设置使用案例　804.4　分组选项设置——PreferenceGroup　824.4.1　分组选项设置基本知识　824.4.2　分组选项设置使用案例　834.5　选项设置界面——SwitchPreference　854.5.1　选项设置界面基本知识　854.5.2　选项设置界面使用案例　864.6　主题——Theme　884.6.1　主题基本知识　884.6.2　主题使用案例　884.7　小结　91第5章　数字图像处理及拍照　925.1　平滑滤镜　925.1.1　基本知识　925.1.2　一个简单的案例　935.2　锐化滤镜　975.2.1　基本知识　975.2.2　一个简单的案例　975.3　中值滤波器　985.3.1　基本知识　995.3.2　一个简单的案例　995.4　对比度扩展　1035.4.1　基本知识　1035.4.2　一个简单的案例　1035.5　削波　1075.5.1　基本知识　1085.5.2　一个简单的案例　1085.6　阈值化　1125.6.1　基本知识　1125.6.2　一个简单的案例　1125.7　灰度窗口变换　1155.7.1　基本知识　1155.7.2　一个简单的案例　1165.8　直方图均衡化　1195.8.1　基本知识　1205.8.2　一个简单的案例　1205.9　轮廓提取　1265.9.1　基本知识　1265.9.2　一个简单的案例　1265.10　腐蚀滤镜　1305.10.1　基本知识　1305.10.2　一个简单的案例　1315.11　膨胀滤镜　1355.11.1　基本知识　1355.11.2　一个简单的案例　1365.12　摄像头的变焦操作　1405.12.1　基本知识　1405.12.2　一个简单的案例　1415.13　摄像头的对焦操作　1465.13.1　基本知识　1465.13.2　一个简单的案例　1475.14　闪光灯的操作　1485.14.1　基本知识　1485.14.2　一个简单的案例　1485.15　人脸检测——FaceDetector　1495.15.1　基本知识　1505.15.2　一个简单的案例　1505.16　条形码扫描　1535.16.1　基本知识　1535.16.2　识别软件的开发　1555.17　小结　168第6章　TTS及语音识别　1696.1　语音合成技术概览　1696.1.1　Android系统TTS的设置界面　1696.1.2　Android TTS引擎　1706.1.3　语音合成类——TextToSpeech　1706.2　发音功能　1716.2.1　基础知识　1716.2.2　一个简单的案例　1716.3　记忆功能　1746.3.1　基础知识　1746.3.2　一个简单的案例　1746.4　保存与关联功能　1766.4.1　基础知识　1776.4.2　一个简单的案例　1776.5　TTS引擎“手说TTS”　1836.5.1　基础知识　1836.5.2　一个简单的案例　1836.6　语音识别——SpeechRecognizer　1866.6.1　识别信息类基本知识　1866.6.2　信息识别类使用案例　1866.7　小

第一图书网, tushu007.com

结 189第7章 多媒体 1907.1 音频播放 1907.1.1 基本知识 1907.1.2 一个简单的案例 1907.2 实时音频采集与回放 1967.2.1 基本知识 1967.2.1 一个简单的案例 1987.3 视频播放 2077.3.1 基本知识 2077.3.2 简单的使用案例 2077.4 流媒体 2137.4.1 基本知识 2137.4.2 一个简单的案例 2137.5 多功能媒体播放器案例 2147.5.1 案例功能概览 2147.5.2 音频播放基本界面的开发 2167.5.3 音频播放前台功能的开发 2217.5.4 音频播放后台功能的开发 2267.5.5 频谱显示功能的开发 2307.5.6 视频播放功能的开发 2327.6 小结 239第8章 2D图形渲染及多点触控 2408.1 基本图形的绘制 2408.1.1 基本知识 2408.1.2 一个简单的案例 2428.2 特殊线型 2458.2.1 基本知识 2458.2.2 一个简单的案例 2468.3 平面贴图 2508.3.1 基本知识 2508.3.2 一个简单的案例 2518.4 剪裁功能 2538.4.1 基本知识 2538.4.2 一个简单的案例 2548.5 2D小游戏案例 2578.5.1 案例功能预览 2578.5.2 矩形类与豆豆类的开发 2588.5.3 绘制类的开发 2598.5.4 Activity以及相关线程的开发 2638.6 多点触控 2688.6.1 基本知识 2688.6.2 一个简单的案例 2698.7 小结 274第9章 3D应用开发基础 2759.1 OpenGL及OpenGL ES简介 2759.2 3D基本知识 2779.3 旧约——OpenGL ES 1.x 2789.3.1 OpenGL ES 1.x的渲染管线 2789.3.2 不同的绘制方式 2819.3.3 索引法绘制案例 2839.3.4 顶点法绘制案例 2909.3.5 正交投影 2919.3.6 透视投影 2939.3.7 两种投影模式的案例 2949.3.8 光照的3种组成元素 2989.3.9 定向光与定位光 3009.3.10 点法向量和面法向量 3019.3.11 材质 3029.3.12 两种光源的案例 3039.3.13 纹理映射 3069.3.14 纹理映射案例 3069.4 新约——OpenGL ES 2.0 3099.4.1 OpenGL ES 2.0的渲染管线 3099.4.2 初识OpenGL ES 2.0应用程序 3129.4.3 着色语言 3199.4.4 正交投影 3209.4.5 透视投影 3259.4.6 3种光照通道 3279.4.7 定位光 3289.4.8 定向光 3339.4.9 纹理映射 3359.5 小结 340第10章 传感器应用开发 34110.1 基本的开发流程 34110.2 加速度传感器 34310.2.1 基本知识 34410.2.2 一个简单的案例 34510.3 磁场传感器 35110.3.1 基本知识 35110.3.2 一个简单的案例 35110.4 光传感器 35310.4.1 基本知识 35310.4.2 一个简单案例 35310.5 温度传感器 35410.5.1 基本知识 35410.5.2 一个简单的案例 35410.6 接近传感器 35610.6.1 基本知识 35610.6.2 一个简单的案例 35610.7 姿态传感器 35810.7.1 基本知识 35810.7.2 一个简单的案例 35910.8 小结 360第11章 蓝牙与无线以太网直连 36111.1 基础知识 36111.2 蓝牙连接功能的开发 36211.2.1 功能预览 36211.2.2 案例的开发 36311.3 手机间蓝牙互联操控 37311.3.1 功能预览 37411.3.2 案例的开发 37411.4 手机与其他设备的互联操控 38211.4.1 基本规则 38211.4.2 使用案例 38311.5 无线以太网直连 38711.5.1 基本知识 38711.5.2 功能预览 38811.5.3 案例的开发 39011.6 小结 403第12章 GPS高级开发 40412.1 设置开关及获得信息 40412.1.1 基本知识 40412.1.2 案例介绍 40512.2 卫星信息的呈现 41112.2.1 功能介绍 41112.2.2 使用案例 41112.3 当前位置信息的呈现 41512.3.1 功能介绍 41512.3.2 案例介绍 41612.4 图片与颜色的加载 41912.5 小结 421第13章 多分辨率屏幕自适应 42213.1 XML布局描述文件 42213.1.1 基本策略简介 42213.1.2 一个简单的案例 42313.2 横竖向各自按照不同比例缩放 42813.2.1 基本策略简介 42813.2.2 一个简单的案例 42913.3 仅按照一个方向比例缩放 43513.3.1 基本策略简介 43513.3.2 一个简单的案例 43613.4 不变形全部显示 43713.4.1 基本策略简介 43713.4.2 一个简单的案例 43813.5 小结 441第14章 2D物理引擎游戏——魔法跳跳球 44214.1 游戏背景及功能概述 44214.1.1 背景概述 44214.1.2 功能简介 44214.2 游戏的策划和准备工作 44514.2.1 游戏的策划 44514.2.2 游戏的准备工作 44514.3 游戏的架构 44614.3.1 游戏的总体架构 44614.3.2 游戏的类架构 44714.4 主控制类——Box2D_MFTTQA-ctivity类的开发 44914.5 主界面相关类 45214.5.1 主界面类MainMenuView 45214.5.2 主界面绘制线程MainMenuDrawThread 45514.6 辅助工具类 45614.6.1 声音工具类SoundUtil 45614.6.2 图片加载工具类PicLoadUtil 45814.6.3 常量类Constant 45914.7 刚体类 46214.7.1 刚体父类MyBody 46214.7.2 挡板类MyBaffleImg 46314.7.3 小球类MyBallImg 46414.7.4 边界类MyEdgeImg 46514.7.5 小钉类MyNailImg 46614.7.6 物理引擎工具类Box2DUtil 46814.7.7 碰撞检测搜索工具类BodySearchUtil 47214.8 游戏界面相关类 47414.8.1 游戏界面类GameView 47414.8.2 物理世界模拟线程PhysicsThread 48414.8.3 小球移动控制线程MoveballThread 49014.8.4 抽奖信息控制线程CjThread 49114.8.5 倒计时控制线程TimeThread 49314.8.6 谜之盒滚动控制线

程RollMysteryboxThread 49414.8.7 抽奖烟花弹类Award 49514.8.8 焰火类FireWork 49714.9 游戏的优化与改进 497第15章 3D竞速游戏——极速飞行 49915.1 游戏背景及功能概述 49915.1.1 背景概述 49915.1.2 功能介绍 49915.2 游戏的策划及准备工作 50115.2.1 游戏的策划 50115.2.2 Android平台下游戏的准备工作 50115.3 游戏的架构 50415.3.1 各个类简要介绍 50415.3.2 游戏框架简介 50715.4 公共类FeiTingActivity 50815.5 辅助界面相关类 51115.5.1 欢迎界面WelcomeView类 51215.5.2 3D界面的父类MyGLSurfaceView 51315.5.3 主菜单界面类MenuView 51415.5.4 选艇界面类XCView 51715.5.5 选艇界面箭头类JianTou 52115.5.6 选艇界面底座类DiZuo 52215.5.7 历史界面类LiShiView 52515.5.8 纹理矩形类TextureRect 52815.6 游戏界面相关类 53015.6.1 飞艇信息类BoatInfo 53015.6.2 飞艇类boat 53015.6.3 简单赛道类SaiDaoSimple 53115.6.4 赛道类Saidao 53415.6.5 圆柱类YuanZhu 53515.6.6 正方形类Rectangular 53515.6.7 立方体类Cube 53715.6.8 立方体组类CubeGroup 53815.6.9 立方体组的线程控制类CubeThread 54015.6.10 障碍物的控制类ZAWForControl 54115.6.11 障碍物的地图类MapData 54115.6.12 游戏界面类MySurfaceView 54215.6.13 游戏线程类KeyThread 54615.7 游戏中着色器的开发 55215.7.1 线段的着色器 55215.7.2 纹理的着色器 55215.8 游戏的优化与改进 553第16章 生活辅助软件——BN日程小管家 55416.1 开发背景及功能概述 55416.1.1 开发背景 55416.1.2 功能概述 55416.1.3 开发环境和目标平台 55516.2 软件预览及功能结构 55516.2.1 软件预览 55516.2.2 功能结构 55916.3 开发前的准备工作 55916.3.1 数据库设计 55916.3.2 数据库表设计 56016.4 数据库的开发 56116.5 主控制类ScheduleManagerActivity 57216.6 登录界面的开发 57516.7 自定义日历控件的开发 57616.8 主界面的开发 58516.8.1 月视图的开发 58516.8.2 周视图的开发 59316.8.3 日视图的开发 59616.9 新建和编辑日程界面的开发 59616.9.1 基本界面的开发 59716.9.2 添加联系人的开发 59816.9.3 添加图片的开发 60016.9.4 添加录音的开发 60116.9.5 添加地点的开发 60516.10 查询日程界面的开发 61016.11 铃声设置界面的开发 61216.12 闹铃提醒界面的开发 61416.13 小结 615

第一图书网, tushu007.com

媒体关注与评论

如今平板电脑的应用和开发越来越多，但平板电脑的开发不是简单的手机平台开发的复制和移植，它包括屏幕、分辨率等核心技术需要处理。
本书基于Android 4.0 编写，通过丰富的游戏和应用实例，前面介绍了平把电脑开发的实战技术。
对于入门Android平板电脑开发的读者，这本书是最佳的参考资料，很值得阅读！
顽石互动游戏开发工程师 仇磊平板电脑应用应用现在受到很大关注，但市场还没有一本全面介绍进行平板电脑开发的技术书籍，本书出版整合时宜，通过3大案例和核心技术的详解，若你正在学习Android 平板电脑开发，本书绝对值得阅读。
此外，每章的详细实例和最后的精彩综合案例，可以快速引导你上手开发应用。
乐视网Android高级开发工程师 于庭龙平板电脑的最大特点就是屏幕大，分辨率高。
本书详尽介绍了Android平板电脑开发环境布置、使用及开发技巧等，并通过相应的实例达到学以致用，是快速学习和提高开发技术的首选书籍。
希望读者通过阅读本书，可以开发出更多、更精彩的游戏和应用。
索尼移动Android高级开发工程师 黄博

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

1.Android平板电脑占据约1/3的市场份额。
尤其在中国市场上,Android平板电脑的普及度和应用率较高，存在较大的市场需求和潜力。
2.本书是目前市面上第一本介绍Android 开发平板电脑的技术图书，内容也非常具有实用性和参考价值，包括三大完整开发案例，读者可以快速上手。
3.本书作者及其团队，是资深的Android平台开发者，经验非常丰富，是Android畅销书作者。

第一图书网, tushu007.com

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