

## <<J2ME开发技术原理与实践教程>>

### 图书基本信息

书名：<<J2ME开发技术原理与实践教程>>

13位ISBN编号：9787121063251

10位ISBN编号：7121063255

出版时间：2008-6

出版时间：机械工业出版社

作者：陆东林 等著

页数：350

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>

## <<J2ME开发技术原理与实践教程>>

### 内容概要

《J2ME开发技术原理与实践教程》围绕最新的J2ME支持的MIDP 2.0技术，详细深入地探讨了如何使用全新版本的MIDP开发时下最炙手可热的运行于手机中的J2ME应用程序，内容主要包括三个部分：J2ME基础、J2ME网络以及J2ME游戏。

所有知识由基础训练到高级应用，从功能简单的示例到复杂的网络游戏，本着循序渐进、因势利导的方式为读者一步由步由浅入深、由简单到复杂、由示例到原理、由原理到应用地揭开J2ME技术的神秘面纱，使读者在看完《J2ME开发技术原理与实践教程》后，就能够结合实际，快速高效、灵活地设计出功能复杂、界面美观的专业级J2ME应用系统来。而且所有的实例基本上可以直接嵌入自己的手机中执行。

## &lt;&lt;J2ME开发技术原理与实践教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 J2ME概述1.1 J2ME背景介绍1.2 连接设备简介1.3 MIDP简介1.4 MIDlet简介1.5 本章小结  
第2章 J2ME开发环境设置2.1 J2ME通用开发工具2.2 J2ME集成开发工具2.3 本章小结第3章 高级  
用户界面3.1 MIDP高级用户界面设计概述3.2 Display类和DisplayAble类3.3 屏幕类3.4 表单中的组  
件3.5 事件处理3.6 MIDP界面实例3.7 本章小结第4章 底层用户界面4.1 Canvas画布屏幕设计4.2  
图形绘制与Graphics类4.3 文字绘制与Font类4.4 图像处理与Image类4.5 Canvas事件处理4.6 绘图  
示例：表格4.7 绘图示例：计算器4.8 本章小结第5章 记录存储系统5.1 记录存储系统概述5.2 记  
录存储系统基本操作5.3 记录存储系统高级操作5.4 备忘录实例5.5 本章小结第6章 通用连接框  
架6.1 通用连接框架概述6.2 通用连接框架的各种连接6.3 通用连接框架的七个接口6.4 本章小结  
第7章 基于HTTP协议的网络开发7.1 HTTP协议概述7.2 建立HTTP连接7.3 本章小结第8章 基  
于Socket和数据报编程的网络开发8.1 Socket和数据报概述8.2 Socket编程8.3 本章小结第9章 基  
于红外和蓝牙协议的网络开发9.1 无线数据传输概述9.2 蓝牙技术通信9.3 红外技术通信9.4 蓝牙技  
术实例9.5 本章小结第10章 Messaging应用开发10.1 无线消息WMA概述10.2 WTK提供的模拟工  
具10.3 WMA类库的介绍和使用10.4 WMA实例10.5 本章小结第11章 多媒体开发11.1 MM API概  
述11.2 媒体管理Manager类11.3 播放器接口Player类11.4 程序实例11.5本章小结第12章MIDP游戏编  
程12.1 MIDP 2.0 Game API概述12.2 游戏容器GameCanvas类12.3 游戏精灵Sprite类12.4 游戏地  
图TiledLayer类12.5 图层管理LayerMallager类.12.6 游戏实例：蜜蜂射击12.7 本章小结第13章Mobile  
3D程序开发13.1 3D开发概述13.2 及时运算生成3D模型13.3 外部建模导入3D模型13.4 本章小结  
第14章 单屏幕游戏：坦克大战14.1 程序分析14.2 程序模块分析14.3 本章小结第15章 单屏幕游  
戏：拼图游戏15.1 程序分析与设计15.2 本章小结第16章 游戏实例：连连看16.1 游戏介绍分  
析16.2 游戏的功能16.3 本章小结第17章 游戏：俄罗斯方块17.1 游戏分析17.2 功能设计17.3 本  
章小结

## <<J2ME开发技术原理与实践教程>>

### 编辑推荐

《J2ME开发技术原理与实践教程》适合希望学习Java手机编程的初学者，也可作为手机程序开发人员的参考用书。

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>