

## <<Android程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<Android程序设计>>

13位ISBN编号：9787121154966

10位ISBN编号：712115496X

出版时间：2012-2

出版时间：电子工业出版社

作者：青岛东合信息技术有限公司

页数：374

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>

## &lt;&lt;Android程序设计&gt;&gt;

## 前言

前言 随着IT产业的迅猛发展,企业对应用型人才的需求越来越大。

“全面贴近企业需求,无缝打造专业实用人才”是目前高校计算机专业教育的革新方向。

该系列教材是面向高等院校软件专业方向的标准化教材。

教材研发充分结合软件企业的用人需求,经过了充分的调研和论证,并充分参照多所高校一线专家的意见,具有系统性、实用性等特点。

旨在使读者在系统掌握软件开发知识的同时,着重培养其综合应用能力和解决问题的能力。

该系列教材具有如下几个特色。

1. 以应用型人才为导向来培养学生 强调实践:本系列教材以应用型软件及外包人才为培养目标,在原有体制教育的基础上对课程进行了改革,强化“应用型”技术的学习,使学生在经过系统、完整的学习后能够达到如下要求: 具备软件开发工作所需的理论知识和操作技能,能熟练进行编码工作,并掌握软件开发过程的规范; 具备一定的项目经验,包括代码的调试、文档编写、软件测试等内容; 相当于一年的软件开发经验。

2. 以实用技能为核心来组织教学 二八原则:遵循企业生产过程中的“二八原则”,即企业生产过程中80%的时间在使用20%的核心技术,强调核心教学,即学生在学校用80%的学习时间来掌握企业中所用到的核心技术,从而保证对企业常用技术的掌握。

教材内容精而专,同时配以知识拓展和拓展练习,以满足不同层次的教学和学习需求。

3. 以新颖的教材架构来引导学习 自成体系:本系列教材采用的教材架构打破了传统的以知识为标准编写教材的方法,采用“全真案例”和“任务驱动”的组织模式。

理论篇:即最小教学集,包含了“二八原则”中提到的常用技术,以任务驱动引导知识点的学习,所选任务不但典型、实用,而且具有很强的趣味性和可操作性,引导学生循序渐进地理解和掌握这些知识和技能,培养学生的逻辑思维能力,掌握利用开发语言进行程序设计的必备知识和技巧。

实践篇:多点于一线,以完整的具体案例贯穿始终,力求使学生在动手实践的过程中,加深课程内容的理解,培养学生独立思考和解决问题的能力,并配备相关知识的拓展讲解和拓展练习,拓宽学生的知识面。

结构灵活:本系列教材在内容设置上借鉴了软件开发中“低耦合高内聚”的设计理念,组织架构上遵循软件开发中的MVC理念,即在课程的实施过程中各高校可根据自身的实际情况(课程配比、时间安排、学生水平、教学情况等),在保证最小教学集的前提下可对整个课程体系进行横向(章节内容)、纵向(章节)裁剪。

4. 提供全面的教辅产品来辅助教学实施 为充分体现“实境耦合”的教学模式,方便教学实施,另外还开发了可配套使用的项目实训教材和全套教辅产品,可供各院校选购。

项目篇:多线于一面,以辅助教材的形式,提供适应当前课程(及先行课程)的综合项目,遵循软件开发过程,进行讲解、分析、设计、指导,注重工作过程的系统性,培养学生解决实际问题的能力,是实施“实境”教学的关键环节。

立体配套:为适应教学模式和教学方法的改革,本系列教材提供完备的教辅产品,主要包括教学指导、实验指导、电子课件、习题集、实践案例等内容,并配以相应的网络教学资源。

教学实施方面,提供全方位的解决方案(课程体系解决方案、实训解决方案、教师培训解决方案和就业指导解决方案等),以适应软件开发教学过程的特殊性。

本系列教材由青岛东合信息技术有限公司和青岛海尔软件有限公司共同研制,历时两年,参与编著的有韩敬海、丁春强、赵克玲、高峰、张幼鹏、张旭平、孙更新、宾晟、胡芳、邵峰晶、于忠清、张磊、侯天超、曹宝香、崔文善、王成端等。

本书的特约策划人为吕蕾女士。

参与本书编写工作的还有:青岛农业大学、潍坊学院、青岛大学、山东科技大学、曲阜师范大学、济宁学院、中国海洋大学、济宁医学院等高校,期间得到了各合作院校专家及一线教师的大力支持和协作。

## <<Android程序设计>>

在此技术丛书出版之际，要特别感谢给予我们开发团队大力支持和帮助的领导及同事，感谢合作院校的师生给予我们的支持和鼓励，更要感谢开发团队每一位成员所付出的艰辛劳动。

如有意见或建议，请发邮件至dh\_iTeacher@126.com。

iTeacher@ 教研组

## <<Android程序设计>>

### 内容概要

本书从Android应用出发，深入讲解了Android的基础知识以及特色开发。全书共8章，分别介绍了Android概念、活动（Activity）、用户界面设计、意图（Intent）、后台服务（Service）、数据存储、网络通信以及Android特色开发。本书的案例基于Eclipse平台，详细介绍了如何安装ADT插件和配置AndroidSDK，以及如何创建和使用AVD，并使用DDMS调试监视程序。本书重点突出，偏重应用，结合对理论篇实例和实践篇贯穿案例进行讲解、剖析及实现。实践篇贯穿案例饭店点餐系统采用Android客户端程序和Web服务器端程序，结合了Android理论篇的技术知识点，并结合JavaWeb技术进行综合应用，使读者加深对Android技术的理解，并迅速掌握Android知识，全面提高动手能力。本书适应面广，可作为本科计算机科学与技术、软件外包、高职高专计算机软件、计算机网络、计算机信息管理、电子商务和经济管理等专业的程序设计课程的教材。

## <<Android程序设计>>

### 书籍目录

#### 理论篇

##### 第1章 Android概述

###### 1.1 移动设备开发平台

###### 1.1.1 移动信息设备系统

###### 1.1.2 开放手机联盟

###### 1.1.3 OMS简介

###### 1.2 Android简介

###### 1.2.1 Android的历史

###### 1.2.2 Android的优缺点

###### 1.2.3 Android平台的技术架构

###### 1.3 Android应用程序构成

###### 1.3.1 活动 ( Activity )

###### 1.3.2 意图 ( Intent )

###### 1.3.3 服务 ( Service )

###### 1.3.4 内容提供器 ( Content Provider )

###### 1.4 第一个Android应用

###### 小结

###### 练习

##### 第2章 活动 ( Activity )

###### 2.1 Activity概述

###### 2.1.1 Activity生命周期

###### 2.1.2 Activity示例

###### 2.2 Android中的资源使用

###### 2.2.1 字符串资源

###### 2.2.2 图片资源

###### 小结

###### 练习

##### 第3章 用户界面

###### 3.1 用户界面元素分类

###### 3.1.1 视图组件 ( View )

###### 3.1.2 视图容器组件 ( ViewGroup )

###### 3.1.3 布局管理 ( Layout )

###### 3.2 事件处理机制

###### 3.3 布局管理 ( Layout )

###### 3.3.1 线性布局 ( LinearLayout )

###### 3.3.2 相对布局 ( RelativeLayout )

###### 3.3.3 表格布局 ( TableLayout )

###### 3.3.4 绝对布局 ( AbsoluteLayout )

###### 3.4 常用Widget组件

###### 3.4.1 Widget组件通用属性

###### 3.4.2 文本框 ( TextView )

###### 3.4.3 编辑框 ( EditText )

###### 3.4.4 复选框 ( CheckBox )

###### 3.4.5 单选按钮组 ( RadioGroup )

###### 3.4.6 下拉列表 ( Spinner )

## <<Android程序设计>>

3.4.7 图片视图 ( ImageView )

3.4.8 滚动视图 ( ScrollView )

3.4.9 网格视图 ( GridView )

3.4.10 列表视图 ( ListView )

3.5 菜单

3.5.1 选项菜单 ( Option Menu )

3.5.2 上下文菜单 ( Context Menu )

3.6 对话框和提示信息 ( Toast )

3.6.1 对话框

3.6.2 提示信息 ( Toast )

小结

练习

第4章 意图 ( Intent )

4.1 Intent概述

4.1.1 Intent组成属性

4.1.2 Intent启动

4.2 Intent消息传递

4.3 Intent Filter

4.3.1 < intent-filter > 元素

4.3.2 IntentFilter类

4.4 广播接收Intent

4.4.1 广播和接收Intent机制

4.4.2 广播Intent示例

4.5 设置Activity许可

小结

练习

第5章 Android后台服务 ( Service )

5.1 Service简介

5.2 实现Service

5.2.1 创建Service类

5.2.2 启动和绑定Service

5.2.3 停止Service

5.2.4 Service示例

5.3 Android系统服务

小结

练习

第6章 数据存储

6.1 数据存储简介

6.2 Preference存储数据

6.2.1 访问Preference的API

6.2.2 Preference应用

6.3 File存储数据

6.3.1 文件操作

6.3.2 File应用

6.4 SQLite存储数据

6.4.1 SQLite简介

6.4.2 SQLite数据库操作

## <<Android程序设计>>

6.4.3 SQLiteOpenHelper

6.5 数据共享Content Provider

6.5.1 ContentProvider

6.5.2 ContentResolver

6.5.3 ContentProvider应用

小结

练习

第7章 网络通信

7.1 网络通信简介

7.2 Socket通信

7.2.1 Socket和ServerSocket

7.2.2 Socket应用

7.3 HTTP网络编程

7.3.1 HttpURLConnection

7.3.2 HttpClient

7.4 WebKit

7.4.1 WebKit介绍

7.4.2 WebView视图组件

小结

练习

第8章 Android特色开发

8.1 电话功能

8.1.1 电话功能结构

8.1.2 SMS应用

8.2 传感器

8.2.1 传感器简介

8.2.2 传感器应用

8.3 地图与定位

8.3.1 Google Map简介

8.3.2 GPS

8.4 搜索

8.4.1 Android搜索引擎API

8.4.2 搜索步骤

8.4.3 搜索示例

小结

练习

实践篇

实践1 Android概述

实践指导

实践1.G.1

实践1.G.2

实践1.G.3

知识拓展

1. Android网上资源

2. Android与Java ME的区别

拓展练习

练习1.E.1

## <<Android程序设计>>

### 实践2 活动 ( Activity )

#### 实践指导

##### 实践2.G.1

##### 实践2.G.2

##### 实践2.G.3

#### 知识拓展

##### 1. 使用颜色和尺寸资源

##### 2. 使用XML资源

#### 拓展练习

##### 练习2.E.1

##### 练习2.E.2

### 实践3 用户界面

#### 实践指导

##### 实践3.G.1

##### 实践3.G.2

#### 知识拓展

##### 1. 自动完成文本框

##### 2. 时间相关的控件

##### 3. 进度条

##### 4. 拖动条

##### 5. 图片切换效果

##### 6. 进度对话框

#### 拓展练习

##### 练习3.E.1

##### 练习3.E.2

##### 练习3.E.3

### 实践4 意图 ( Intent )

#### 实践指导

##### 实践4.G.1

##### 实践4.G.2

##### 实践4.G.3

#### 知识拓展

##### 使用Intent访问Android系统功能

#### 拓展练习

##### 练习4.E.1

### 实践5 后台服务 ( Service )

#### 实践指导

##### 实践5.G.1

#### 知识拓展

##### 1. 播放音频、视频

##### 2. 录制音频、视频

##### 3. 照相

#### 拓展练习

##### 练习5.E.1

### 实践6 数据存储

#### 实践指导

##### 实践6.G.1



## <<Android程序设计>>

实践6.G.2

实践6.G.3

实践6.G.4

参考解决方案

知识拓展

1. 制作动画

2. 绘制图形

拓展练习

练习6.E.1

实践7 网络通信

实践指导

实践7.G.1

实践7.G.2

实践7.G.3

实践7.G.4

实践7.G.5

实践7.G.6

实践7.G.7

知识拓展

1. Wi-Fi简介

2. 蓝牙

拓展练习

练习7.E.1

附录 Widget列表

## &lt;&lt;Android程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：活动（Activity）是最基本的Android应用程序组件。

在应用程序中，一个活动通常就是一个单独的屏幕。

每个活动都通过继承活动基类而被实现为一个独立的活动类，活动类将会显示由视图控件组成的用户接口，并对事件做出响应。

大多数的应用程序都是由多个屏幕显示组成的。

例如，一个发送邮件的应用也许有一个显示发送邮件的联系人列表屏幕，第二个屏幕用来写邮件内容和选择收件人，第三个屏幕用于查看历史邮件或者邮件设置操作等。

这里的每个屏幕都是一个活动，很容易实现从一个屏幕到另一个屏幕并且完成新的活动。

因为Android会把每个从主菜单打开的程序保留在堆栈中，所以，当打开一个新屏幕时，之前的屏幕会被置为暂停状态并且压入历史堆栈中。

用户可以通过回退操作退回到之前打开过的屏幕，也可以选择性地移去一些没有必要保留的屏幕。

Intent用来描述应用程序的功能。

它是利用消息实现应用程序间的交互机制，能够在程序运行的过程中连接两个不同的组件。

Intent描述了应用中一次操作的动作、数据以及附加数据，向Android表达某种请求或者意愿，Android系统会根据Intent描述的内容选择适当的组件来响应，并将Intent传递给该组件，完成组件的调用。

## <<Android程序设计>>

### 编辑推荐

《高等院校软件专业方向系列教材:Android程序设计》由电子工业出版社出版。

## <<Android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>