第一图书网, tushu007.com

<<想到做到>>

图书基本信息

书名：<<想到做到>>

13位ISBN编号：9787121170324

10位ISBN编号：7121170329

出版时间：2012-6

出版时间：电子工业出版社

作者：詹建飞

页数：398

字数：640000

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

前言

移动开发者的机会据Canalys的统计，2011年售出的智能手机中，超过50%的智能手机搭载的是Android操作系统。
苹果公司的iOS占的比例达到20%，而Symbian则大幅度下滑。
从智能手机操作系统份额的比例，我们可以看出，Android是开发者最值得关注的平台，前途不可限量。
而Symbian和RIM平台则风光不再。
如果您是一名Symbian或者RIM开发者，则应该考虑重新选择未来工作的重点。
另一方面，Android Market的增长速度超乎人们的想象，截至2011年底，在Android Market上架的游戏和应用已经超过了40万款，其中的免费应用占2/3。
免费下载的应用并非赚不到钱，开发者可以在应用中嵌入广告，通过广告赚取利润。
另外一种付费方式是IAP（应用内付费）。
作为一种新型的商业模式，IAP的交易量在2011年有了显著的增长，正在成为未来应用程序付费方式的主流。
从下载量和营收规模看，苹果公司的App Store是目前最成功的移动应用商店，但是Android Market的快速增长，也同样预示着广阔的商机，让我们拭目以待。
智能终端的增长、移动应用商店的成熟、用户对付费应用的逐渐认可等因素为从事移动开发领域工作的开发者提供了前所未有的机会。
这个机会不单单指你可以凭借技术在这个领域找到一份待遇不菲的工作，而且还提供了难得的创业机会。
本书正是想帮助读者掌握Android应用与游戏开发的知识，向读者展示成功创业案例，与读者一起分享成功创业的经验和教训。
本书主要内容　结合丰富的案例，系统全面地介绍Android应用和游戏开发的知识是本书的重要目标。
为此，笔者将全书分为以下三大部分。
入门篇（第1～8章）　介绍Android平台系统架构和Android Market的商务模式；帮助读者搭建Android开发环境，掌握Android应用程序模型，以及Activity、BroadcastReceiver、Content Provider和Service主要组件；从图形用户界面、数据持久化存储、Service，以及多媒体、电话和短信等方面介绍Android应用开发的知识。
进阶篇（第9～12章）　结合俄罗斯方块和手机铃声DIY工具两个案例复习前面介绍的Android入门知识，从联网应用程序开发、Android 3D应用程序开发、访问摄像头、LBS和传感器等硬件层等方面进一步讲解Android开发的难点和重点。
游戏篇（第13～15章）　本篇从游戏引擎入手，结合经典的雷电游戏案例向开发者介绍了Android游戏开发的内容，由于篇幅有限，未能涉及游戏开发的方方面面。
值得一提的是，这里深入介绍了薛永以游戏为切入点的个人创业案例，分析了游戏产品要取得成功的几个重要因素，相信会对读者有很大的帮助。
关于作者　詹建飞，国内移动开发领域的一名老兵，在Symbian、Java ME、Android领域具有多年开发经验。
曾先后出版过《Symbian OS J2ME编程指南》、《Java ME核心技术与最佳实践》等书籍。
目前，重点研究智能终端的发展、移动互联网产品设计和推广等方面的内容。
其他参与本书编写工作的还有田淼、吴博、姚岚、曹斌、薛峭、金镝、李丹、徐志德、嘉园、胡晓琳、程子川、王佳、聂嘉兴、王暾。
由于作者水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者及专家不吝赐教。
如何使用光盘中的代码　本书的案例代码全部基于Eclipse和Android SDK 2.3开发完成，读者可以参考附录A“如何导入源代码”将案例导入到Eclipse中。
读者在阅读本书的过程中，如果有任何疑问，都可以登录移动开发网寻求帮助。

第一图书网, tushu007.com

詹建飞　　2012年3月5日

第一图书网, tushu007.com

<<想到做到>>

内容概要

《想到做到：Android开发关键技术与精彩案例》按照入门篇、进阶篇和游戏篇三大部分，结合37个案例系统全面地介绍Android应用和游戏开发的知识。
结合实践和设计模式是本书的一大特色，书中深入浅出地讲解了Android平台的运行环境、应用程序模型、用户界面与图形引擎、数据持久化存储方案、移动多媒体框架、Service、联网接口、高级通信技术、访问硬件层能力、游戏引擎和射击类游戏开发等内容。
值得一提的是，《想到做到：Android开发关键技术与精彩案例》并未局限于技术的讲解，而是结合国内个人开发者基于Android平台创业的成功案例，与读者分享了移动互联网时代如何做好产品和推广取得成功的经验。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

詹建飞，国内移动开发领域的一名老兵，在Symbian、Java ME、Android领域具有多年开发经验。
曾先后出版过《Symbian OS J2ME编程指南》、《Java ME核心技术与最佳实践》等书籍。
目前，重点研究智能终端的发展、移动互联网产品设计和推广等方面的内容。

第一图书网, tushu007.com

<<想到做到>>

书籍目录

入门篇
第1章 开放的Android
1.1 Android的历史
1.1.1 Google收购Android
1.1.2 Open Handset Alliance
1.1.3 Android版本演进
1.2 Android的架构
1.2.1 Linux内核
1.2.2 本地库
1.2.3 Android运行环境
1.2.4 应用程序框架
1.2.5 应用程序
1.3 开发Android应用程序
1.3.1 开发语言
1.3.2 Android SDK
1.4 Android Market的致富之路
1.4.1 Android Market的商业模式
1.4.2 Android Market发布流程
第2章 Android开发环境和流程
2.1 安装Android SDK和Eclipse
2.1.1 安装Java SDK
2.1.2 安装Eclipse
2.1.3 安装Android SDK
2.1.4 添加必要的Android SDK组件
2.1.5 安装ADT插件
2.2 第一个Android应用程序
2.2.1 新建Android项目
2.2.2 运行Android项目
2.2.3 修改Android项目
2.3 调试Android应用程序
2.3.1 设置断点
2.3.2 启动调试
2.3.3 单步跟踪
2.3.4 真机调试
2.4 常用Android SDK工具
2.4.1 Android模拟器
2.4.2 模拟SD卡
2.4.3 ADB
2.4.4 DDMS
2.4.5 Android
2.5 Android NDK开发介绍
2.5.1 什么是Android NDK
2.5.2 使用NDK的优缺点
2.5.3 使用NDK的两种方式
第3章 Android应用程序模型

第一图书网, tushu007.com

3.1 Android应用程序基础
3.1.1 Android应用程序运行环境
3.1.2 Android应用程序的组成
3.2 Activity
3.2.1 Activity创建与声明
3.2.2 Activity的生命周期
3.2.3 Activity和Intent
3.2.4 使用Intent调用系统服务
3.2.5 Activity和Task
3.3 Content Provider
3.4 BroadcastReceiver
3.5 Service
3.6 安全与许可
3.6.1 安全架构
3.6.2 许可
3.7 数字签名
3.7.1 签名策略
3.7.2 签名步骤
第4章 图形用户界面
4.1 用户界面概述
4.1.1 手机软硬件特性的发展
4.1.2 如何影响应用程序开发
4.1.3 Android图形引擎
4.2 用户界面设计
4.2.1 声明布局文件
4.2.2 编写XML文件
4.2.3 加载XML文件
4.2.4 将数据绑定到AdapterView
4.2.5 创建菜单
4.2.6 创建Dialog
4.2.7 通知用户
4.2.8 处理用户输入
4.2.9 样式与主题
4.3 常用Widget
4.3.1 TextView
4.3.2 CheckedTextView
4.3.3 Button
4.3.4 ImageView
4.3.5 ProgressBar
4.3.6 DatePicker/TimePicker
4.3.7 GridView
4.3.8 Spinner
4.3.9 Gallery
4.3.10 TabHost
4.4 高级图形用户界面技术
4.4.1 图形系统类结构
4.4.2 常用布局类

第一图书网, tushu007.com

4.4.3 绘制图形
4.4.4 构建自己的组件
4.5 图形动画
4.5.1 Animation
4.5.2 Interpolator
4.5.3 AnimationSet
4.5.4 自定义动画
4.6 Resource介绍
4.6.1 资源类型
4.6.2 使用资源
4.6.3 资源适配
4.7 App Widgets
4.7.1 AppWidgetProvider
4.7.2 AppWidgetProviderInfo
4.7.3 App Widget的布局文件
4.7.4 RemoteViews
4.7.5 配置App Widget的
Activity
第5章 数据持久化存储
5.1 文件存储
5.1.1 存储至默认文件夹
5.1.2 存储至指定文件夹
5.1.3 存储至SD卡
5.1.4 读取资源文件
5.2 SharePreference
5.3 SQLite
5.3.1 创建数据库
5.3.2 SQLiteOpenHelper
5.3.3 创建触发器
5.3.4 创建索引
5.3.5 创建视图
5.3.6 操作数据
5.3.7 将Cursor绑定到
AdapterView
5.4 Content Provider
5.4.1 概述
5.4.2 创建自定义的
Content Provider
5.4.3 Content Provider更新的通知机制
5.4.4 DAO接口及实现
第6章 移动多媒体编程
6.1 多媒体文件格式与编码
6.1.1 多媒体文件格式
6.1.2 编码
6.1.3 Android支持的媒体格式
6.1.4 选择合适的媒体文件
6.2 音频和视频播放

第一图书网, tushu007.com

6.2.1 三种不同的数据源
6.2.2 MediaPlayer的状态
6.2.3 音乐播放器实例
6.2.4 播放视频
6.3 录制音频
6.3.1 MediaRecorder的状态图
6.3.2 录音器实例
第7章 让程序在后台运行
7.1 Service概述
7.2 Service编程实践
7.2.1 创建Service
7.2.2 启动和停止Service
7.2.3 通知用户
7.2.4 不阻塞用户操作
7.2.5 Service与Activity通信
7.3 后台播放音乐
7.3.1 跨进程调用
7.3.2 创建AIDL接口文件
7.3.3 实现AIDL接口
7.3.4 绑定Service
7.3.5 调用IPC方法
第8章 电话和短信
8.1 电话
8.1.1 电话呼叫
8.1.2 监听电话状态
8.1.3 查询电话属性
8.1.4 读取通话记录
8.2 短消息
8.2.1 发送短信
8.2.2 接收短消息
进阶篇
第9章 Android进阶案例
9.1 俄罗斯方块实例
9.1.1 方块的数据结构
9.1.2 方块渲染
9.1.3 游戏区域设计
9.1.4 碰撞检测
9.1.5 输入处理
9.1.6 积分排行榜
9.2 手机铃声DIY工具
9.2.1 MP3文件介绍
9.2.2 ID3V1标签
9.2.3 ID3V2标签
9.2.4 MP3帧结构
9.2.5 分割MP3文件
9.2.6 铃声DIY
9.2.7 设置铃声

第一图书网, tushu007.com

第10章 访问网络数据和服务
10.1 HTTP协议简介
10.1.1 HTTP协议的主要特点
10.1.2 HTTP连接过程
10.1.3 HTTP消息格式
10.2 线程管理
10.2.1 匿名Thread
10.2.2 java.util.concurrent框架
10.2.3 AsyncTask
10.3 网络编程接口
10.3.1 HttpClient API介绍
10.3.2 GET方法的使用和限制
10.3.3 使用POST方法上传附件
10.3.4 从服务器端下载图片
10.4 设计C/S通信数据格式
10.4.1 对象序列化
10.4.2 使用XML传输对象
10.5 Android数据连接管理
10.5.1 查询APN
10.5.2 查询网络连接状态
……

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： 本章主要介绍Android连接互联网的能力，重点介绍基于HTTP的联网应用程序开发。
除了介绍开发联网应用程序常见的API之外，还要介绍设计通信数据格式及内容编码检测等高级话题。
由于开发联网应用程序通常涉及服务器端开发，请读者首先阅读附录B熟悉Servlet的部署和Resin服务器的使用。
连接互联网的能力大大提升了移动电话的业务范围，中国移动很多出色的业务，像移动随身听、飞信等都是基于网络连接的应用程序，这也说明未来的移动互联网领域大有可为。
因此，深入掌握联网应用程序的开发和设计至关重要。
10.1 HTTP协议简介 毫无疑问，HTTP协议依然是目前应用最广泛、最成功的通信协议。
它的广泛应用极大地推动了互联网的发展，而互联网与通信技术的融合让互联网"移动"起来了。
未来运行在手机上的应用程序具备联网能力的会越来越多，掌握这一通信协议是熟练地在Android开发互联网应用的基础。
为了更好地掌握HTTP协议，为开发联网应用程序打好基础，仔细阅读一下Andrew S.Tanenbaum和David J.Wetherall编写的《计算机网络》（清华大学出版社出版）一书是很有必要的。
如果对TCP/IP、HTTP筹协议不清楚，就会导致在编写程序过程中一头雾水。
如果因为凑巧，用对了某个API而并不深究其中的原理的话，可能会漏过一些技术细节。
为了避免这种情况的发生，我们首先介绍一下HTTP协议。
10.1.1 HTTP协议的主要特点 HTTP是一个属于应用层的面向连接的协议，由于其简捷、快速的方式，适用于分布式超媒体信息系统。
HTTP协议的主要特点可概括如下。
（1）支持客户一服务器模式。
这也是联网应用程序普遍采用的模式。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

《想到做到:Android开发关键技术与精彩案例》适合有一定Java编程基础，希望从Symbian、Java ME或者Windows Mobile等平台过渡到Android平台的软件开发人员阅读，也可以作为高校师生的参考教材。

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