

<<触控设计观念与创意应用>>

图书基本信息

书名：<<触控设计观念与创意应用>>

13位ISBN编号：9787302274711

10位ISBN编号：7302274711

出版时间：2012-2

出版时间：清华大学出版社

作者：郑一鸿,曾吉弘

页数：416

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>

<<触控设计观念与创意应用>>

内容概要

本书不同于市面上的其他Android书籍，以触控为主线提供了多层次的、内容丰富的范例是其特色。全书主要对手持设备(如手机)的屏幕触控设计和实现进行讲解，内容更注重实务方面的应用与经验分享。

本书分为四篇讲解。

第1篇为触控屏幕与嵌入式系统、人机接口、相关硬件：配合触控的角度，将感N / 致动器的概念等分专题进行介绍。

第2篇为触控设计的概念与实现：对照传统的触控概念，进行一系列视觉组件的测试与说明。

第3篇为触控输入法与手势的设计：包含基础键盘、高级键盘、手势键盘的设计与实现。

第4篇为触控手势的创意应用：包含手势应用的创意基础，社群应用、拼图游戏、地图应用、媒体应用的创意手势，以及创意触控乐高机器人等内容。

随书光盘收录书中所有的范例代码。

本书适合嵌入式系统、人机接口与Android专题实现的开发者，也适合作为高等院校信息工程专业师生的教学参考书。

<<触控设计观念与创意应用>>

书籍目录

第1篇 触控屏幕与嵌入式系统、人机接口、相关硬件

第1章 嵌入式系统概论

1.1 简介

1.2 嵌入式系统结构

1.3 嵌入式系统设计

1.4 嵌入式系统的程序语言

1.4.1 以中断技术实现并发

1.4.2 多线程的并发机制

1.5 重点问题

第2章 传感器与致动器

2.1 基本型软硬件装置介绍

2.1.1 软硬件开发流程

2.1.2 Keil软件的安装

2.2 范例项目系统

2.2.1 项目起源与描述

2.2.2 系统规格

2.2.3 软件设计

2.2.4 系统安装

2.3 高级驱动装置介绍

2.3.1 液晶显示器的驱动范例

2.3.2 温度传感器的驱动范例

2.3.3 温度传感器的数字转换

2.4 重点问题

第3章 人机接口

3.1 微软开发环境的使用介绍

3.1.1 微软开发环境的安装

3.1.2 微软开发环境的测试

.....

第2篇 触控设计的概念与实现

第3篇 触控输入法与手势的设计

第4篇 触控手势的创意应用

<<触控设计观念与创意应用>>

章节摘录

版权页：插图：嵌入式系统之所以独特，其设计之所以具有专属性，通常是因为它外部的装置与接口的与众不同，通过其内部软件的精巧设计，能将外部彰显的各项I/O接口发挥得淋漓尽致。

嵌入式系统有别于通用型的系统，往往在于它多了一些特别的I/O装置，例如我们提到的传感器与致动器。

传感器是通过热、光、压力、动作等刺激的输入装置，并将此能量转换为电压或电流让计算机读取（像是光学转换器、电热调节器与开关）；而致动器则是一种控制装置，当提供电压或电流的输出时（像是马达和继电器）可以影响它们周围的世界。

如第1章的图1-2所示，它们在嵌入式系统的硬件循环中，扮演着信号进出转换的重要角色。

传感器是一种电路界面，将电压或电流转变成二位数据，致动器则相反，但是都利用软件，在输入与输出之间建立起有顺序的关联性。

嵌入式系统的特殊性就是在于它们所采用的传感器与致动器较不同，当然也有一些是通过特殊的软件功能，在“平凡”的硬件上突显其特殊性。

本章内容就是站在“特殊与否”的角度，将传感器与致动器分成两小节（基本使用型与高级驱动型）加以探讨，并在两小节之间，安排实际可执行的项目范例小节作为解说，以期达到理论与实践探索相辅相成的效果。

<<触控设计观念与创意应用>>

编辑推荐

《触控设计观念与创意应用》编辑推荐：嵌入式系统、人机接口与Android专题实现触控设计观念与创意应用，主题鲜明，以触控为主线详解多层次的范例，更注重实践应用与经验分享。

自iPhone发布、iPad上市热销与Android系统广泛应用以来，触控技术快速融入到人们的生活当中。触控技术创新的使用方式，不仅带给用户易于操作的人性化界面，而且为移动通信与数字媒体带来全新的生活体验。

触控屏幕与嵌入式系统、人机接口、相关硬件结合嵌入式系统设计的成果，特别以感测 / 致动器的概念，配合触控的角度，辅以专题介绍。

内容包含：嵌入式系统概论、传感器与致动器、人机接口、触控屏幕与鼠标。

触控输入法与手势的设计内容包含：基础键盘、高级键盘、手势键盘的设计与实现。

触控设计的概念与实现对照传统的触控概念，进行一系列视觉组件的测试与说明。

内容包含：基础GUI触控组件、高级GUI触控组件、点击式转盘的概念与实现。

触控手势的创意应用以第15章手势应用中的9个基础应用范例最为经典。

内容包含：手势应用的创意基础、社群应用的创意手势、拼图游戏的创意手势、地图应用的创意手势、媒体应用的创意手势、创意触控乐高机器人。

丰富的界面展示传统按键接口（包含多种系统平台）、ClickWheel苹果的点击式转盘界面、四种输出法的接口（包括1个作者独创的HamilPad）、CSOW整合式媒体播放接口（作者独创）、多点触控界面。

实用的工具介绍ObjectAid UML图形编辑软件、Total Commander文件管理软件、JavaCC编译器工具

、App Inventor图形化程序设计工具、乐离iejOS NXT开发工具。

创意的手势应用网络致动器专题、游戏专题、多媒体专题、地图专题、乐高机器人专题。

书中范例虽然主要运行在Android 2.2平台，但也曾在1.5版本上测试过，除了一些多点触控之类的功能在Android 1.5版本上不支持以外，多数都能执行，也能向上兼容至Android 2.3/2.4/3.0等版本。

<<触控设计观念与创意应用>>

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>