

<<Android 4.X从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Android 4.X从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787302304524

10位ISBN编号：7302304521

出版时间：2012-12

出版时间：清华大学出版社

作者：李波，史江萍，王祥凤 编著

页数：482

字数：794000

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>

<<Android 4.X从入门到精通>>

前言

自2007年5月Android开源手机平台问世以来，已经经历了五年的发展。五年间，基于Android平台的智能手机迅速占领市场，成为当前最受欢迎的手机操作系统。与之伴随的基于Android操作系统的应用程序需求多元化，Android开发技术成为市场求职的新宠。

为了帮助国内开发人员快速掌握Android开发技术，获取更好的就业机会，笔者基于Google公司2011年10月发布的Android SDK 4.0（API Level 14），兼顾2012年6月28日发布的Android SDK 4.1 Jelly Bean（果冻豆）编写了本书，希望能够帮助广大读者在Android开发的道路上入门并且获得提高。

本书共分为13章，由浅入深地讲解了Android开发的各个方面。

本书在讲解过程中穿插了大量实例，希望借此能帮助读者更好地理解Android开发的过程。

本书的前3章为本书的基础，系统地介绍了Android系统的诞生和发展的过程、Android的系统框架、Android开发环境的搭建以及Android应用程序的基本组件，并且着重讲解了Android系统中人机交互的基本组件Activity的基本知识。

第4章讲解了Android开发过程中界面开发的相关知识，包括在用户界面设计过程中常用的布局和组件，以及Android处理人机交互事件的方法。

第5章讲解了Intent的基本知识，并利用Intent实现了电话和短信应用程序开发功能。

第6章主要讲解了Android系统下的多媒体开发技术，实现了音频和视频的播放。

通过Service和BroadcastReceiver实现了后台音频播放的相关功能，通过Android提供的硬件编程API实现了自己的录像和拍照应用程序。

第7章讲解了Android系统提供的四种数据存储方式，分别为SharedPreferences、文件存储方式、数据库存储方式和ContentProvider。

活用这些数据存储方式，实现数据持久化，是应用程序开发过程中不可避免的问题。

.....

<<Android 4.X从入门到精通>>

内容概要

随着android系统的广泛应用，消费者对移动设备应用程序的需求也变得多元化，为了帮助国内开发人员快速掌握android应用开发技术，获取更好的就业机会，作者结合自身移动应用开发项目经验，基于android sdk 4.0 ice cream sandwich(冰激凌三明治)和4.1 jelly bean(果冻豆)编写了本书。

《android 4.x从入门到精通》共分13章，深入浅出地讲解了android应用开发的各个方面。全书在讲解过程中穿插了大量的实例(实例源代码可从前言提供的网址下载)，帮助读者在开发的道路上快速入门，获得编程能力的提高。

《android 4.x从入门到精通》在编写过程中综合考虑了自学与教学两方面因素，不仅适合高校教学、学生自学，同时也适合有一定开发经验的程序员作为技术参考使用。

<<Android 4.X从入门到精通>>

作者简介

李波，毕业于中国科学院沈阳自动化研究所，博士，讲师，研究方向为虚拟现实、高性能计算、移动开发等技术

史江萍，毕业于东北大学，硕士，具有丰富的移动应用开发项目经验

<<Android 4.X从入门到精通>>

书籍目录

第1章 android系统概述

- 1.1智能手机
- 1.2什么是android
- 1.3android系统架构
- 1.4小结
- 1.5思考题

第2章 搭建android开发环境

- 2.1系统需求
- 2.2软件安装
- 2.3android sdk介绍
- 2.4创建第一android应用程序
- 2.5调试程序
- 2.6小结
- 2.7思考题

第3章 android应用程序结构

- 3.1应用程序基本组成
- 3.2activity
- 3.3资源
- 3.4androidmanifest.xml
- 3.5小结
- 3.6思考题

第4章 摩开户界面开发

- 4.1view和viewgroup
- 4.2使用xml定义视图
- 4.3布局
- 4.4常用widget组件
- 4.5menu和actionbar
- 4.6bitmap
- 4.7对话框(dialog)
- 4.8toast和notification
- 4.9界面事件响应
- 4.10小结
- 4.11思考题

第5章 电话和短售应用程序开发

- 5.1intent
- 5.2拨号程序
- 5.3短信程序
- 5.4照相机程序
- 5.5小结
- 5.6思考题

第6章 多媒体开发

- 6.1service
- 6.2broadcastreceiver
- 6.3音频
- 6.4视频

<<Android 4.X从入门到精通>>

6.5小结

6.6思考题

第7章 数据存储

7.1sharedpreferences

7.2文件存储

7.3sqlite

7.4contentprovider

7.5数据同步到云端

7.6数据备份与恢复

7.7小结

7.8思考题

第8章 网络编程

8.1http通信

8.2 socket通信

8.3 bluetooth通信

8.4 wifi通信

8.5nfc

8.6usb

8.7sip

8.8小结

8.9思考题

第9章 位置服务

9.1获取位置信息

9.2使用google地图服务

9.3传感器

9.4运动传感器

9.5位置传感器

9.6环境传感器

9.7小结

9.8思考题

第10章 绘图

10.12d绘图

10.2drawable

10.33d绘图

10.4硬件加速

10.5renderscript

10.6小结

10.7思考题

第11章 android的国际化与本地化

11.1国际化与本地化

11.2手机区域设置

11.3未本地化的应用程序

11.4本地化的应用程序

11.5小结

11.6思考题

第12章 应用程序发布

12.1应用程序发布的步骤

<<Android 4.X从入门到精通>>

12.2为什么要为应用程序签名

12.3android的签名策略

12.4导出未签名应用程序

12.5生成签名文件

12.6为应用程序签名.

12.7使用zipalign工具优化应用程序

12.8发布到google play store

12.9小结

12.10思考题

第13章 android 4.1来了, 4.2也来了

13.1android 4.1简介

13.2android 4.1下载与安装

13.3android 4.2也来了

13.4小结

<<Android 4.X从入门到精通>>

章节摘录

版权页：插图：adb.exe。

Adb即Android Debug Bridge调试桥，可以通过它连接Android手机（或模拟器）和与PC端，可以在PC端上控制手机的操作。

如果用Eclipse开发，一般情况下adb会自动启动，之后我们可以通过DDMS来调试Android程序。

aidl.exe。

AIDL全称Android Interface Definition Language，是Android内部进程通信接口的描述语言，用于生成可以在Android设备进行进程间通信(IPC)的代码。

dexdump.exe。

使用dexdump可以反编译.dex文件，例如dex文件里包含3个类，反编译后也会出现3个.class文件，通过对这些文件可以大概了解原始的java代码。

dx.bat。

其功能是将.class字节码文件转成Android字节码.dex文件。

fastboot.exe。

通过fastboot可以重启系统、重写内核、查看连接设备、写分区、清空分区等操作。

Android llvm-rs-cc.exe。

Renderscript采用LLVM低阶虚拟机，llvm-rs-cc.exe主要作用是对Renderscript的处理。

NOTICE.txt和source.properties。

NOTICE.txt只是给出一些提示的信息；source.properties是资源属性信息文件，主要是该资源生成时间、系统类型、资源URL地址等等。

（6）samples samples是Android SDK自带的默认示例工程，里面的apidemos强烈推荐初学者进行学习，对于SQLite数据库操作可以查看NotePad例子，对于游戏开发可以参考Snake和LunarLander，对于Android主题开发Home则是Android m5时代的主题设计原理。

（7）system-images 该目录存放系统用到的所有图片。

（8）temp 该目录存放系统中的临时文件。

（9）tools 作为SDK根目录下的tools文件夹，这里包含了重要的工具，比如ddms用于启动Android调试工具，logcat、屏幕截图和文件管理器，而drawgpatch则是绘制Android平台的可缩放png图片的工具，sqlite3可以在PC上操作SQLite数据库，而monkeyrunner则是一个不错的压力测试应用，模拟用户随机按钮，mkcard则是模拟器SD映像的创建工具，emulator是Android模拟器主程序，不过从Android 1.5开始，需要输入合适的参数才能启动模拟器，traceview作为Android平台上重要的调试工具。

<<Android 4.X从入门到精通>>

编辑推荐

《Android 4.X从入门到精通》在编写过程中综合考虑了自学与教学两方面因素，不仅适合高校教学、学生自学，同时也适合有一定开发经验的程序员作为技术参考使用。

<<Android 4.X从入门到精通>>

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>