

<<Android SDK程序设计与开发范例>>

图书基本信息

书名：<<Android SDK程序设计与开发范例>>

13位ISBN编号：9787302308904

10位ISBN编号：730230890X

出版时间：2013-1

出版时间：陈会安 清华大学出版社 (2013-01出版)

作者：陈会安

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 SDK程序设计与开发范>>

内容概要

《Android SDK程序设计与开发范例(Android4.x/3.x/2.x全适用)》共分4部分，内容上循序渐进，从讲解Android使用的XML和Java语法开始，进而介绍创建单一活动的Android应用程序，详细说明Android使用界面和事件处理，最后进入多活动和组件的Android应用程序。不仅如此，《Android SDK程序设计与开发范例(Android4.x/3.x/2.x全适用)》还提供了丰富的Android应用程序实现技巧。

<<Android SDK程序设计与开发范>>

书籍目录

第1部分Java与Android的基础 第1章Android基础与开发环境的建立 1—1 Android的基础 1—1—1 Google与Android 1—1—2 Android的版本与特点 1—1—3 Android的基本操作界面 1—2 Android的系统架构 1—3 Android应用程序的组件 1—4 Android应用程序的开发环境 1—5 下载与安装Android开发环境 1—5—1 下载与安装JDK 1—5—2 下载与安装Eclipse IDE 1—5—3 下载与安装Android SDK 1—5—4 创建与启动Android模拟器 思考与实践 第2章创建Android应用程序 2—1 Java语言、XML文件与Android 2—1—1 Java语言基础 2—1—2 Android与Java语言 2—1—3 Android与XML文件 2—2 创建第一个Android应用程序 2—3 创建第二个Android应用程序 2—3—1 创建第二个Android应用程序 2—3—2 在真机上调试运行Android应用程序 2—4 Eclipse IDE的项目管理与使用 2—4—1 Eclipse IDE的项目管理 2—4—2 切换Android SDK的版本 2—4—3 Eclipse IDE的基本使用 2—5 Android项目架构 2—6 Android模拟器的基本使用 思考与实践 第3章XML基础与Java基本语法 3—1 XML的基础 3—1—1 标记语言的基础 3—1—2 XML文件的内容 3—1—3 XML文件的组成元素 3—1—4 XML文件的命名空间 3—2 Android使用的Java语言与API 3—2—1 Android使用的Java语言 3—2—2 Android支持的JavaAPI 3—2—3 Android线上文件 3—3 Java变量与数据类型 3—3—1 变量声明 3—3—2 Java的基本数据类型 3—3—3 常量声明 3—3—4 赋值语句 3—4 Java运算符 3—5 Java流程控制 3—5—1 条件控制 3—5—2 循环控制 3—6 Java类方法 3—6—1 创建Java的类方法 3—6—2 参数传递与返回值 3—6—3 Java变量的作用域 3—6—4 可变长度的方法参数 3—7 Java数组与字符串 3—7—1 数组 3—7—2 字符串 3—7—3 StringBuffer类 3—8 Java异常处理 思考与实践 第4章Android使用的面向对象语法 4—1 对象的基础 4—2 类与对象 4—2—1 Java的类与对象 4—2—2 重载方法与链式调用方法 4—2—3 静态成员与静态初始代码块 4—3 类的继承 4—4 嵌套类与匿名内层类 4—5 终结态类与抽象类 4—5—1 终结态类与方法 4—5—2 抽象类与方法 4—6 接口与包 4—6—1 Java的接口 4—6—2 实现接口的匿名内层类 4—6—3 匿名内层类与this和final关键字 4—6—4 包 4—7 线程 4—7—1 Java线程 4—7—2 继承Thread类来创建线程 4—8 集合对象与泛型 4—8—1 泛型 第2部分Android程序设计——单一活动篇 第3部分Android程序设计——组件与多活动篇 第4部分Android程序设计——App实例篇

章节摘录

版权页：插图：活动管理（ActivityManager）：控制Android应用程序运行的生命周期，因为应用程序主要由活动组成，所以它也负责维护活动堆栈来在不同应用程序之间切换活动。

内容提供者（Content Provider）：这些对象封装的数据是应用程序之间共享的数据，例如联系人（Contacts）。

资源管理（ResourceManager）：此组件可以让应用程序访问其资源，例如图形文件。

定位管理（Location Manager）：此组件可以让Android移动设备追踪其位置信息。

通知管理（Notification Manager）：此组件可以让应用程序通知用户一些重要的事件，而不会打断用户目前运行的工作，例如收到信息和电子邮件。

3.函数库 位于应用程序框架之下的是函数库，负责支持应用程序框架各组件的运行，这是一些使用C/C++语言编写的函数库，包含浏览器引擎的WebKit、3D绘图的OpenGL、数据库的SQLite和支持多种媒体播放的函数库。

基本上，Android应用程序的开发者并不能直接使用这些函数库，而是需要通过应用程序框架预先创建的Java类来使用这些函数库。

4.Android运行环境 Android运行环境由Dalvik VM虚拟机和核心Java函数库组成，其说明如下。

Dalvik VM虚拟机：Dalvik VM是Google针对移动设备制作的虚拟机，Android应用程序是使用Java语言编写，在DalvikVM上运行。

换句话说，Java程序代码在编译成Java类文件后，还需转换成Dalvik的Dex格式，才能在Dalvik VM虚拟机上运行。

这一点在第2.1节有进一步的说明。

核心Java函数库：核心Java函数库和Java SE或ME版都有些支持上的重复与差异，关于Android详细支持的Java函数库，请参阅第3—2节。

5.Linux核心 Android操作系统架构在Linux操作系统之上，Linux核心在Android系统架构中扮演硬件与其他软件堆栈之间的抽象层（Abstraction Layer），使用的Linux核心版本为2.6版。

Linux核心负责提供系统的核心服务，包括线程、低级的内存管理、网络、进程管理、电源管理（Power management）和硬件的驱动程序。

1—3 Android应用程序的组件 在Android操作系统上运行的应用程序由多种组件（Components）组成，是在Android操作系统管理的Linux进程（Process）上运行的应用程序。

事实上，这些组件就是一些Android框架的Java类，我们只需继承这些类，重写和扩展其功能，就可以创建Android应用程序，关于Java类、继承和重写的说明，请参阅第4章。

换句话说，Android程序设计的应用程序开发，就是针对上一节Android系统架构中的应用程序框架（Application Framework），直接使用现成组件来建立Android应用程序。

Android应用程序的组成有如下4种组件。

活动（Activities）。

内容提供者（Content Providers）。

广播接收器（Broadcast Receivers）。

服务（Services）。

上述组件在Android应用程序不一定每一种都拥有，如果有多个活动、广播接收器或服务，我们可以使用意图（Intents）来启动各组件，创建更复杂的Android应用程序。

<<Android SDK程序设计与开发范>>

编辑推荐

《Android SDK程序设计与开发范例(Android4.x/3.x/2.x全适用)》可作为大专院校、培训机构关于手机或移动设备程序设计课程的教材，还可作为对程序设计有些认识，想学习Android程序设计的一般读者进一步学习提升的参考书。

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>