

## <<Android程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Android程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787302312628

10位ISBN编号：7302312621

出版时间：2013-4

出版时间：清华大学出版社

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程序设计教程>>

### 内容概要

肖云鹏、刘宴兵、徐光侠编著的这本《Android程序设计教程》是“21世纪高等学校规划教材·计算机科学与技术”丛书之一。

是为大学本、专科生学习Android准备的教材。

全书以“what、why、how”的方式讲解，强调原理，重视实践。

以大学期间最常使用的教学案例“图书管理系统”贯穿每个知识点。

同时，根据实际教学情况，我们在本书的实例中用最简单的方式融汇了面向对象、数据结构、数据库、网络编程、多线程、通信协议、程序结构、常用设计模式等学生们前期课程学习过但实际运用不一定掌握了的重要知识点。

《Android程序设计教程》对学生前期基础知识假设是只要学过一点Java语言，能看懂class，会写helloworld,就能够学习这本教材。

为了配合教师教学及同学们自学，本书提供了配套教学的PPT和所有章节的源代码。

## 书籍目录

第1章 概述 1.1 搭建环境 1.1.1 安装Android SDK 1.1.2 安装ADT插件 1.2 创建第一个Android程序  
1.2.1 使用Eclipse创建一个Android工程 1.2.2 在模拟器上运行 1.2.3 在手机上运行 1.3 Android应用程序构成 1.4 Android的4大组件 1.4.1 活动 1.4.2 服务 1.4.3 内容提供者 1.4.4 广播接收者 1.5 养成良好的学习习惯第2章 活动 2.1 Activity概述 2.1.1 Activity是什么 2.1.2 Activity生命周期 2.1.3 Activity生命周期的示例 2.2 一个Android工程的整体结构 2.2.1 Android程序中各种目录文件 2.2.2 res文件夹 2.2.3 AndroidManifest.xml文件 2.3 最简单的图书管理系统第3章 用户界面 3.1 用户界面基础知识 3.2 界面基本组件 3.2.1 界面基本属性 3.2.2 TextView 3.2.3 EditText 3.2.4 Button 3.2.5 CheckBox 3.2.6 RadioButton 3.2.7 ListView 3.3 布局 3.3.1 FrameLayout 3.3.2 LinearLayout 3.3.3 RelativeLayout 3.3.4 TableLayout 3.3.5 AbsoluteLayout 3.3.6 多种布局混合使用 3.4 菜单 3.4.1 选项菜单 3.4.2 上下文菜单 3.4.3 子菜单 3.4.4 定义XML菜单文件 3.5 事件响应 3.5.1 基本事件 3.5.2 事件的响应 3.6 界面切换与数据传递 3.6.1 Intent与Bundle 3.6.2 界面切换 3.6.3 传递数据 3.7 Activity界面刷新 3.8 Activity栈及4种启动模式 3.8.1 Activity栈 3.8.2 Activity启动模式定义方法 3.8.3 Standard启动模式 3.8.4 SingleTop启动模式 3.8.5 SingleTask启动模式 3.9 有多个界面的单机版图书管理系统第4章 数据存储 4.1 Preference存储方式 4.1.1 SharedPreferences 4.1.2 PreferenceActivity 4.1.3 XML解析 4.2 文件的存储 4.2.1 内部存储 4.2.2 外部存储 4.3 SQLite数据库 4.3.1 SQLite简介 4.3.2 SQLite数据库基本数据操作 4.3.3 SQLiteOpenHelper类 4.3.4 数据库文件存储位置 4.4 数据共享ContentProvider 4.4.1 Android系统自带的ContentProvider 4.4.2 自定义ContentProvider 4.5 一个有本地数据库的单机版图书管理系统第5章 网络编程 5.1 什么是网络编程 5.1.1 Socket通信 5.1.2 HTTP通信 5.2 客户-服务器模式 5.2.1 控制台上的简单输入输出 5.2.2 控制台上的循环输入输出 5.2.3 一个客户端和一个服务器一次通信 5.2.4 一个客户端和一个服务器多次通信 5.2.5 多个客户端和一个服务器串行通信 5.2.6 多个客户端和一个服务器并行通信 5.2.7 客户端与服务器端HTTP通信 5.3 通信协议 5.3.1 什么是协议, 为什么需要协议 5.3.2 如何实现协议 5.4 Handler机制 5.5 联网的图书管理系统 5.5.1 定义协议 5.5.2 使用TCP Socket的图书管理系统 5.5.3 使用TCP Socket的图书管理系统的服务器 5.5.4 使用HTTP的图书管理系统 5.5.5 使用HTTP的图书管理系统的服务器第6章 多媒体 6.1 MediaPlayer 6.2 音频播放 6.2.1 从源文件播放音频 6.2.2 从文件系统播放音频 6.2.3 从流媒体播放音频 6.3 视频播放 6.3.1 从源文件播放视频 6.3.2 从文件系统播放视频 6.3.3 从流媒体播放视频 6.4 为图书管理系统配上音乐第7章 图书管理系统程序进阶 7.1 Service 7.1.1 了解Service 7.1.2 Service的启动与生命周期 7.2 系统服务 7.2.1 什么是系统服务 7.2.2 获得系统服务 7.2.3 重力感应 7.3 Broadcast 7.3.1 什么是广播 7.3.2 广播的接收与响应 7.3.3 广播的发送 7.4 Service实现新书上架通知 7.4.1 客户端 7.4.2 服务器 7.5 带异步刷新功能的图书管理系统 7.5.1 Tab标签的实现 7.5.2 自定义的ListView与Adapter 7.5.3 异步刷新实现 7.5.4 其他部分实现参考文献

## <<Android程序设计教程>>

### 编辑推荐

由肖云鹏、刘宴兵、徐光侠编著的这本《Android程序设计教程》是为大学本、专科学习Android准备的教材。

全书共分7章，内容包括：概述，活动，用户界面，数据存储，网络编程，多媒体，图书管理系统程序进阶等。

## <<Android程序设计教程>>

### 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>