

图书基本信息

书名：<<基于Android的手机应用软件开发教程>>

13位ISBN编号：9787305109232

10位ISBN编号：7305109231

出版时间：2012-12

出版时间：南京大学出版社

作者：包依勤 编

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>

## 内容概要

《应用型本科院校计算机类专业校企合作实训系列教材:基于Android的手机应用软件开发教程》在编写过程中,作者力求保持教学内容的系统性,由浅入深,深入浅出,同时以Android技术应用为主线,加入了组件编程技术、游戏编程技术、SQLite数据库技术、图形编程技术、Google地图、NDK技术等内容,力求反映Android技术的最新发展成果。

在《应用型本科院校计算机类专业校企合作实训系列教材:基于Android的手机应用软件开发教程》编写过程中,作者参考了南京多禾信息技术有限公司的项目案例,其中包括他们近年来积累的技术资料和程序代码,力求做到层次清楚,内容丰富,代码准确,具有实战性。

## 书籍目录

前言 第1章Android简介 1.1手机操作系统 1.2Android起源 1.3Android发展史 1.4Android特征 1.5Android体系结构 习题与思考题 第2章Android开发环境 2.1安装Android开发环境 2.2AndroidSDK 习题与思考题 第3章Android应用程序 3.1第一个Android程序 3.2Android程序结构 3.3命令行创建程序 习题与思考题 第4章Android生命周期 4.1程序生命周期 4.2Android组件 4.3Activity生命周期 4.4程序调试 习题与思考题 第5章Android用户界面 5.1用户界面基础 5.2界面控件 5.3界面布局 5.4菜单 5.5界面事件 习题与思考题 第6章组件通信与广播消息 6.1Intent 6.2广播消息 习题与思考题 第7章Android后台服务 7.1Service简介 7.2本地服务 7.3远程服务 习题与思考题 第8章对话框与提示信息 8.1对话框 8.2提示信息Toast 8.3温馨信息Notification 习题与思考题 第9章Android桌面组件 9.1AppWidget框架类 9.2如何使用Widget 9.3Demo讲解 习题与思考题 第10章SQL基础 10.1SQL概述 10.2数据定义功能 10.3数据操纵功能 10.4查询功能 习题与思考题 第11章数据存储和访问 11.1简单存储 11.2文件存储 11.3数据库存储 11.4数据分享 习题与思考题 第12章联系人 12.1联系人数据库 12.2对联系人的基本操作 习题与思考题 第13章Android图形开发 13.1Drawable对象 13.2Bitmap对象 13.3Animation对象 习题与思考题 第14章SurfaceView 14.1SurfaceView简介 14.2自定义SurfaceView 14.3SurfaceView的多线程 习题与思考题 第15章2D游戏开发 15.12D游戏开发基础 15.2简单游戏框架 15.3声音播放 15.4手势识别 15.5加速度传感器 习题与思考题 第16章2D游戏开发进阶 16.1游戏地图 16.2碰撞 16.3游戏的状态控制 16.4打砖块游戏实例 习题与思考题 第17章位置服务与地图 17.1位置服务 17.2Google地图应用 习题与思考题 第18章AndroidNDK开发 18.1NDK简介 18.2NDK编译环境 18.3NDK开发示例 习题与思考题 参考文献

## 章节摘录

版权页：插图：5.5 界面事件 5.5.1 按键事件 在MVC模型中，控制器根据界面事件（UI Event）的类型，将事件传递给界面控件不同的事件处理函数。

按键事件（KeyEvent）将传递给onKey（）函数进行处理，触摸事件（TouchEvent）将传递给onTouch（）函数进行处理。

Android系统界面事件的传递和处理遵循一定的规则，如果界面控件设置了事件监听器，则事件将先传递给事件监听器，如果界面控件没有设置事件监听器，界面事件则会直接传递给界面控件的其他事件处理函数，即使界面控件设置了事件监听器，界面事件也可以再次传递给其他事件处理函数。

Android系统界面事件的传递和处理遵循一定的规则，是否继续传递事件给其他处理函数是由事件监听器处理函数的返回值决定的。

如果监听器处理函数的返回值为true，表示该事件已经完成处理过程，不需要其他处理函数参与处理过程，这样事件就不会再继续传递。

如果监听器处理函数的返回值为false，则表示该事件没有完成处理过程，或需要其他处理函数捕获到该事件，事件会被传递给其他的事件处理函数。

以EditText控件中的按键事件为例，说明Android系统界面事件传递和处理过程，假设EditText控件已经设置了按键事件监听器。

当用户按下键盘上的某个按键时，控制器将产生KeyEvent按键事件，Android系统会首先判断EditText控件是否设置了按键事件监听器，因为EditText控件已经设置按键事件监听器OnKeyListener，所以按键事件先传递到监听器的事件处理函数onKey（）中。

事件能够继续传递给EditText控件的其他事件处理函数，完全根据onKey（）函数的返回值来确定，如果onKey（）函数返回false，事件将继续传递，这样EditText控件就可以捕获到该事件，将按键的内容显示在EditText控件中；如果onKey（）函数返回true，将阻止按键事件的继续传递，这样EditText控件就不能够捕获到按键事件，也就不能够将按键内容显示在EditText控件中。

Android界面框架支持对按键事件的监听，并能够将按键事件的详细信息传递给处理函数。

为了处理控件的按键事件，先需要设置按键事件的监听器，并重载onKey（）函数。

编辑推荐

《应用型本科院校计算机类专业校企合作实训系列教材:基于Android的手机应用软件开发教程》既便于读者循序渐进地系统学习,又能使读者深入了解到Android手机最新的编程技术,希望《应用型本科院校计算机类专业校企合作实训系列教材:基于Android的手机应用软件开发教程》对读者掌握Android系统的开发技术有一定的帮助。

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>