

## <<Android程序设计基础>>

### 图书基本信息

书名：<<Android程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787512107564

10位ISBN编号：7512107560

出版时间：2011-10

出版时间：北京交通大学出版社

作者：郝玉龙

页数：517

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程序设计基础>>

### 内容概要

《android程序设计基础》对android程序设计基本知识和技能进行系统地讲解。android是google发布的基于linux平台的开源移动操作系统，目前已经占据了智能手机操作系统市场份额第一位。基于android的移动应用开发已经成为软件开发中新的热点和发展趋势。

《android程序设计基础》的内容分为5部分：首先对android进行基本概述，介绍android的概念、android产生的背景，android系统的体系架构以及android开发的准备条件、应用特点和市场前景，然后详细指导读者如何基于jdk+eclipse+adt+android sdk来搭建android应用开发测试环境；接下来对android应用框架进行系统深入的讲解，包括activity、service、intent、broadcastreceiver和content provider等应用级组件的生命周期、工作状态、运行机制和相关的资源加载、fragment管理、权限安全等高级特性，帮助读者了解android应用的底层运行机制；随后对android应用的界面设计相关基础知识进行讲解，包括界面布局、ui组件应用、menu、dialog、actionbar等重要组件设计以及通知、alarm、触摸处理等交互处理，并对主题样式、事件处理和多线程等高级话题进行深入研究；随后对preferences、文件和数据库等持久化相关的技术专题进行讲解；最后通过一个综合示例演示如何应用之前的各种知识技能开发一个实用android应用。

通过以上5部分由浅入深、循序渐进的讲解，帮助读者系统全面地掌握android程序设计的基本概念和技能，为进一步深入学习android应用开发打下坚实的基础。

《android程序设计基础》适合对java编程有一定基础、希望掌握android程序设计技术的读者。《android程序设计基础》适合作为高等学校计算机专业教材，也可作为android程序设计技术的培训教材。

## <<Android程序设计基础>>

### 作者简介

出版过《Java EE 编程技术》，《J2ME移动应用开发》等著作，反应还不错。  
写的相对用心

## <<Android程序设计基础>>

### 书籍目录

#### 第1章 认识一下android

##### 引言

##### 1.1 什么是android

##### 1.2 为什么推出android

##### 1.3 android包含什么

##### 1.4 为什么选择android

##### 1.5 为什么不是j2me

##### 1.6 开发android需要准备什么

##### 1.7 android开发有哪些新特点

##### 总结

#### 第2章 搭建android应用开发环境

##### 引言

##### 2.1 搭建开发环境

##### 2.2 创建android测试应用

##### 2.3 android工程目录结构分析

##### 2.4 在虚拟设备上测试应用

##### 2.5 在真实设备上测试应用

##### 2.6 利用ddms调试android应用

##### 2.7 android应用打包

##### .总结

#### 第3章 activity组件

##### 引言

##### 3.1 什么是activity

##### 3.2 第一个activity

##### 3.3 activity的运行状态

##### 3.4 activity的生命周期

##### 3.5 activity的管理——栈

##### 3.6 activity状态维护

##### 3.7 activity的窗口

##### 总结

#### 第4章 界面布局

##### 引言

##### 4.1 用户界面结构

##### 4.2 定义界面布局

##### 4.3 声明界面布局

##### 4.4 在代码中引用声明的ui组件

##### 4.5 layoutparams与布局属性

##### 4.6 边距和刻度

##### 4.7 linearlayout

##### 4.8 tablelayout

##### 4.9 relativelayout

##### 4.10 framelayout

##### 4.11 滚动处理

##### 总结

#### 第5章 资源管理

## <<Android程序设计基础>>

引言

5.1 什么是资源

5.2 资源存储

5.3 资源映射

5.4 资源命名

5.5 资源访问

5.6 常用资源类型

5.7 资源国际化

5.8 assets

总结

第6章 intent组件

引言

6.1 什么是intent

6.2 intent的组成

6.3 intentfilter

6.4 intent解析机制

6.5 intent的调用

6.6 在intent中传递数据

6.7 在intent中传递复杂对象

6.8 实现activity之间的协同

6.9 常用的intent组件

6.10 intent选择

6.11 intent与shortcut

总结

第7章 service

引言

7.1 什么是service

7.2 service的生命周期

7.3 service的常用方法

7.4 启动模式下的service

7.5 intentservice

7.6 绑定模式下的service

7.7 安全与权限

7.8 运行机制

7.9 提高service优先级

7.10 使用系统服务

总结

第8章 broadcastreceiver

引言

8.1 广播消息

8.2 广播消息的处理流程

8.3 处理系统广播消息

8.4 深入消息处理

8.5 broadcastreceiver的生命周期

总结

第9章 contentprovider

引言

## <<Android程序设计基础>>

9.1 基础知识

9.2 数据操作原理

9.3 内置contentprovider

9.4 自定义contentprovider

总结

第10章 fragment

引言

10.1 什么是fragment

10.2 创建第一个fragment

10.3 将fragment添加到activity

10.4 fragment的牛命周期

10.5 backstack

10.6 与activity的交互

10.7 fragment之间的交互

总结

第11章 基本ui组件

引言

11.1 textview(标签文本)

11.2 edittext(文本输入框)

11.3 button(按钮)

11.4 imagebutton(图像按钮)

11.5 togglebutton(开关按钮)

11.6 radiobutton(单选按钮)

11.7 progressbar(进度条)

11.8 checkbox(检查框)

11.9 seekbar(滑动条)

11.10 ratingbar(评分条)

11.11 chronometer(秒表)

11.12 zoombutton(缩放按钮)

11.13 calendarview(日历视图)

总结

第12章 高级ui组件

引言

12.1 adapter和adapterview

12.2 spinner(下拉列表)

12.3 listview(列表)

12.4 gridview(网格)

12.5 gallery(画廊)

12.6 slidingdrawer(滑动抽屉)

12.7 autocompletetextview(自动完成)

12.8 tabhost(分页视图)

总结

第13章 menu

引言

13.1 了解一下android菜单

13.2 选项菜单

13.3 上下文菜单

## <<Android程序设计基础>>

13.4 利用menu资源来创建菜单

13.5 intent动态菜单选项

13.6 popupmenu

总结

第14章 actionbar

引言

14.1 了解actionbar

14.2 显示选项菜单

14.3 显示活动组件

14.4 实现tab导航

14.5 实现下拉列表导航

14.6 使用应用图标

总结

第15章 通知

引言

15.1 概述

15.2 toast

15.3 notification

总结

第16章 dialog

引言

16.1 概述

16.2 activity对dialog的托管

16.3 alerdialog

16.4 dialog的底层运行机制

16.5 把activity变成dialog

16.6 dialog的事件处理

16.7 与activity交互

16.8 自定义dialog

16.9 几个特殊的dialog

总结

第17章 alarm

引言

17.1 概述

17.2 简单alarm示例

17.3 闹钟应用

17.4情景模式定时切换

总结

第18章 触摸处理

引言

18.1 触摸屏概述

18.2 触摸处理

18.3 多点触控

总结

第19章 深入view

引言

19.1 view组件体系结构

## <<Android程序设计基础>>

19.2 样式与主题

19.3 事件处理

总结

第20章 线程与进程

引言

20.1 进程

20.2 线程

20.3 线程间通信

20.4 AsyncTask

总结

第21章 preferences

引言

21.1 概述

21.2 操作preferences

21.3 完整示例

21.4 监听preference变化

21.5 preferenceactivity

21.6 共享preferenceactivity的数据

21.7 自定义preference组件

总结

第22章 文件操作

引言

22.1 概述

22.2 一个读写android文件的示例

22.3 中文乱码处理

22.4 操作资源文件

22.5 操作sd卡上的文件

22.6 文件监听器

总结

第23章 数据库

引言

23.1 sqlite简介

23.2 android中的sqlite

23.3 数据库读写示例

23.4 sqlitestatement

23.5 事务支持

23.6 将数据库保存在sd卡上

总结

第24章 综合示例

引言

24.1 应用概述

24.2 总体设计

24.3 主要代码

24.4 资源准备

24.5 应用配置

24.6 运行演示

总结





## 章节摘录

版权页：插图：3.1 什么是ActMtyActivity是一个独立的，可以与用户交互的Android应用组件。从功能上来说，它作为应用程序的界面框架，负责动态加载各种用户界面视图，实现底层的消息传递等。

在Android应用开发中，Android应用界面开发比个人计算机上的Windows应用程序的界面开发要复杂得多，首先是Android设备屏幕的大小尺寸差异很大，从仅能显示几行文本的手机屏幕到10英寸的平板电脑，其次设备的运行环境更加多样，以手机为例，它可以横着浏览，也可以竖着浏览，可以在光线强烈的日光下浏览，也可以在黑暗中浏览，这些，都需要一个界面框架来自动处理。

因此，不能简单地把Activity简单视为一个屏幕，而应把它看作一个功能强大的界面管理者，它负责调度各种界面视图，帮助开发人员完成Android应用与用户之间的UI交互。

从逻辑上来说，Activity是Android应用的组成部分，一个Android应用可以包含多个Activity（当然还包含其他类型的组件如Service、Content Provider等）。

举个形象的例子，Android应用就像一出戏，Activity就是其中的一幕，用户界面就像舞台，Activity不但要负责舞台上的表演，还要负责相关的灯光、音乐，等等，协调各个部分把戏演好。

还有一点需要强调的，虽然Activity是Android应用的组成部分，但Activity是独立于Android应用而运行的。

因为，Activity不但可以运行在它自身的Android应用中，还可以被其他Android应用来调用。

举例来说，存在两个Android应用甲和乙，应用甲中包含ActivityA和B，应用乙中包含ActivityC和D，在应用甲没有被启动的情况下，它包含的ActivityA依然可以被应用乙调用来完成特定的功能。

与Windows应用一样，每个Android应用都对应一个进程，此时ActivityA既可以运行在应用乙的进程中，也可以运行在一个单独的进程中。

## <<Android程序设计基础>>

### 编辑推荐

《Android程序设计基础》：新：国内第一本基于Android3.1的图书、全：涵盖Android程序设计的完整概念体系和运行机制、精：将移动应用开发的设计理念贯穿整个讲解与示范过程。

## <<Android程序设计基础>>

### 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>