

图书基本信息

书名：<<Android 4.X手机/平板电脑程序设计入门、应用到精通>>

13位ISBN编号：9787517001225

10位ISBN编号：7517001221

出版时间：2012-8

出版时间：孙宏明 中国水利水电出版社 (2012-08出版)

作者：孙宏明

页数：646

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

《Android 4.X手机/平板电脑程序设计入门、应用到精通（第2版）》从Eclipse的操作技巧、强大的程序代码编辑辅助功能、程序的调试排错技术等基本功开始，到Android程序架构详解、各种接口组件用法介绍以及Android程序的高级功能和应用，带领读者从菜鸟一路晋升成为Android技术牛人。

《Android 4.X手机/平板电脑程序设计入门、应用到精通（第2版）》不仅内容丰富完整，更重要的是笔者根据教学经验整理出一条由浅入深的学习路径，搭配主题单元的学习方式和清晰明了的步骤讲解，再加上精心设计的实战案例，让读者在学过每一个单元之后都能立即上手，达到最高的学习效率。

除了完整的Android基础知识，《Android 4.X手机/平板电脑程序设计入门、应用到精通（第2版）》还包含了Android的最新高级技术，所以《Android 4.X手机/平板电脑程序设计入门、应用到精通（第2版）》不仅适合于Android技术的初学者，还可用于中高级读者参考学习。

## 书籍目录

推荐序 前言 Part1 拥抱 Android UNIT 1 Android造时势或是时势造Android 1—1 Android从何而来 1—2 Android的功能、应用和商机 1—3 先睹为快——Android手机和平板电脑模拟器 UNIT 2 安装Android程序开发工具 2—1 不同操作系统的开发工具版本 2—2 安装Android程序开发工具的步骤 2—3 Android程序开发工具的维护和更新 UNIT 3 建立Android应用程序项目 3—1 修改程序的接口 UNIT 4 Eclipse程序项目管理技巧 4—1 根据已经写好的程序文件来建立项目 4—2 根据Android SDK中的程序范例来建立项目 4—3 把建立好的Android程序项目加载Eclipse 4—4 程序项目的管理和维护 Part 2 开发Android应用程序的流程 UNIT 5 Eclipse程序项目管理技巧 UNIT 6 使用TextView、EditText和Button接口组件 6—1 TextView接口组件 6—2 EditText接口组件 6—3 Button接口组件 6—4 链接接口组件和程序代码 6—5 设置Button的click事件listener 6—6 取得edtSex和edtAge接口组件中的字符串 6—7 将结果显示在txtResult接口组件 6—8 在模拟器中输入中文 UNIT 7 程序的错误类型和除错方法 7—1 程序的语法错误和调试的方法 7—2 程序的逻辑错误和调试的方法 7—3 运行时期错误和调试的方法 UNIT 8 使用Android模拟器的技巧 8—1 启动模拟器的时机 8—2 Eclipse选择不同版本AVD的规则 8—3 同时运行多个AVD 8—4 使用AVD的调试功能 8—5 AVD的语言设置、时间设置和上网功能 8—6 把实体手机或平板电脑当成模拟器 UNIT 9 良好的程序架构是程序开发和维护的重要基础 UNIT 10 升级Android手机程序成为平板电脑程序 10—1 针对Android平板电脑作优化 10—2 将程序升级成为Android平板电脑专属程序 Part 3 学习使用基本接口组件和布局模式 UNIT 11 学习更多接口组件的属性 11—1 match\_parent和wrap\_content的差别 11—2 android:inputType属性的效果 11—3 控制文字大小、颜色和底色 11—4 控制组件四周的间隔距离以及组件内部的文字和边的距离 UNIT 12 Spinner下拉式菜单组件 12—1 建立Spinner下拉式菜单的第一种方法 12—2 建立Spinner下拉式菜单的第二种方法 UNIT 13 使用RadioGroup和RadioButton组件建立单选清单 13—1 将“婚姻建议”程序改成使用RadioGroup菜单 UNIT 14 CheckBox多选清单和ScrollView滚动条 UNIT 15 LinearLayout界面编排模式 UNIT 16 TableLayout接口编排模式 UNIT 17 RelativeLayout布局 UNIT 18 FrameLayout布局和Tab卷标页 18—1 建立Tab标签页的步骤 18—2 范例程序 Part 4 学图像接口组件与动画效果 UNIT 19 ImageButton和ImageView接口组件 UNIT 20 Gallery、GridView和ImageSwitcher接口组件 20—1 Gallery组件和GridView组件的使用方法 20—2 ImageSwitcher组件的使用方法 20—3 完成“图像画廊”程序 UNIT 21 使用Tween动画效果 21—1 建立动画资源文件 21—2 建立各种类型的动画 21—3 使用随机动画的“图像画廊”程序 21—4 在程序代码中建立动画效果 21—5 应该使用动画资源文件还是在程序代码中建立动画对象 UNIT 22 Frame animation和Multi—Thread游戏程序 22—1 建立Frame animation的两种方法 22—2 Multi—Thread“掷骰子游戏”程序 22—3 使用Handler对象传送信息 22—4 实现“掷骰子游戏”程序 UNIT 23 Property animation初体验 23—1 Property animation的基本用法 23—2 范例程序 UNIT 24 Property animation加上Listener成为动画超人 24—1 使用AnimatorSet 24—2 加上动画事件listener 24—3 ValUeAnimatOr 24—4 范例程序 Part 5 Fragment与进阶接口组件 UNIT 25 使用Fragment让程序界面一分为多 25—1 使用Fragment的步骤 25—2 为Fragment加上外框并重设大小和位置 25—3 范例程序 UNIT 26 动态Fragment让程序成为变形金刚 26—1 Fragment的总管——FragmentManager 26—2 范例程序 UNIT 27 Fragment的进阶用法 27—1 控制FrameLayout的显示和隐藏 27—2 使用Fragment的Back Stack功能和动画效果 UNIT 28 Fragment和Activity之间的callback机制 28—1 检查“计算机猜拳游戏”程序架构 28—2 实现Fragment和Activity之间的callback机制 28—3 范例程序 UNIT 29 ListView和ExpandableListView 29—1 使用ListActivity建立ListView菜单 29—2 帮ListView加上小图标 29—3 ExpandableListView二层式选项列表 UNIT 30 AutoCompleteTextView自动完成文字输入 UNIT 31 SeekBar和RatingBar接口组件 Part 6 其他接口组件与对话框 UNIT 32 时间日期接口组件和对话框 32—1 DatePicker日期接口组件 32—2 TimePicker时间接口组件 32—3 范例程序 32—4 DatePickerDialog和TimePickerDialog对话框 UNIT 33 ProgressBar、ProgressDialog和Multi—Thread程序 33—1 Multi—Thread程序 33—2 使用Handler对象完成Thread之间的信息沟通 33—3 第一版的Multi—Thread ProgressBar范例程序 33—4 第二版的Multi—Thread ProgressBar范例程序 33—5 ProgressDialog对话框 UNIT 34 AlertDialog对话框 34—1 使用AlertDialog.Builder类别建立AlertDialog对话框 34—2 使用AlertDialog类别建立AlertDialog对话框 34—3 范例程序 UNIT 35 Toast消息框 UNIT 36 自定义Dialog对话框 ..... Part 7 Intent

、 Intent Filter和传送数据 Part 8 Broadcast Receiver、 Service和App Widget Part 9 Activity的生命周期与进阶功能 Part 10 储存程序数据 Part 11 程序项目的整备工作和发布 Part 12 2D和3D绘图 Part 13 Google地图程序 Part 14 拍照、录音、录像与多媒体播放 Part 15 WebView与网页处理 Part 16 开发NFC程序 附录 本书光盘内容与使用说明

## 章节摘录

版权页：插图：所谓Multi—Thread程序就是在目前运行的程序中再产生一个“同时”进行的工作。读者可以回想我们之前的范例程序，它们在运行过程中不论何时都只有一个工作在进行。像是“计算机猜拳游戏”，首先是用户按下出拳按钮，然后计算机再出拳，最后决定胜负。或是在“图像画廊”，程序中，刚开始是用户浏览图像缩图，当用户单击一个图像缩图后，再将原始图像显示在屏幕上，这些工作都是依序进行。

但是现在我们必须让程序同时运行多项工作。

不过我们称它“同时”也不全然正确，因为如果系统只有一个CPU，它是将多个工作快速地轮流运行，所以感觉上像是多项工作一起进行，其实在任何一个时间点都只有一项工作在运行，但是如果系统中有多个CPU核心，则确实会多个工作同时运行。

“多任务程序”的实现方法就是建立Thread对象。

Thread是一个java类，只要我们根据它来建立一个自己的Thread类，然后把要同时运行的程序代码写入该类的run（）方法中，最后再产生该Thread类对象并调用它的start（）方法，就可以让写在run（）方法中的程序代码和原来启动它的程序代码一起运行如以下范例，这样我们就解决了多项工作要同时运行的问题。

接下来是如何更新ProgressBar，这就牵涉不同Thread之间的信息沟通，这项工作需要使用Handler对象

。

编辑推荐

《Android 4.X手机/平板电脑程序设计入门、应用到精通(第2版)(适用Android 2.X-4.X)》不仅内容全面，更重要的是笔者根据多年经验整理出的一条由浅入深的学习路径。清晰明了的步骤讲解，再加上精心设计的实战案例，让您在学过每一个单元之后都能立即上手。

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>