

## <<Android应用开发实战>>

### 图书基本信息

书名：<<Android应用开发实战>>

13位ISBN编号：9787111401261

10位ISBN编号：7111401263

出版时间：2012-11

出版时间：机械工业出版社

作者：李宁

页数：378

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应用开发实战>>

### 内容概要

全书共分为三个部分。

基础篇全面介绍了Android的系统架构、开发环境的搭建、Android应用程序的常用组件，以及开发Android应用前的准备工作。

实例篇逐步讲解了一个功能强大的新浪微博客户端的完整实现过程，不仅展示了每个模块的实现效果，而且对实现代码进行了剖析，更重要的是对所案例中所涉及的理论知识的重点做了展开性的阐述，既便于读者动手实践，又能帮助读者巩固已经掌握的理论知识。

高级篇讲解了Android开发中的各种高级技术，包括各种常用的Android资源、通信功能的开发、数据库、蓝牙与Wi-Fi、第三程序库、2D绘图技术、OpenGL

ES绘图技术、Android的编译，以及Android的性能优化方法和实践。

## <<Android应用开发实战>>

### 书籍目录

#### 前言

#### 第一部分 基础篇—Android开发基础

##### 第1章 Android应用开发基础

###### 1.1 Android的系统构架

###### 1.2 Android开发环境搭建

###### 1.2.1 安装JDK和配置Java开发环境

###### 1.2.2 安装Android SDK

###### 1.2.3 安装Eclipse插件ADT

###### 1.3 Android应用程序中的资源

###### 1.4 Android的应用程序组件

###### 1.4.1 Activity

###### 1.4.2 Service

###### 1.4.3 Broadcast Receiver

###### 1.4.4 Content Provider

###### 1.5 小结

##### 第2章 基于服务的微博照片分享

###### 2.1 微博简介

###### 2.2 微博开放API

###### 2.3 Android的服务

###### 2.4 编写程序前的准备工作

###### 2.4.1 获取Key和Secret

###### 2.4.2 下载和使用SDK

###### 2.5 让任何拍照软件都成为微博客户端

###### 2.5.1 可以监视目录文件的服务

###### 2.5.2 压缩图像

###### 2.5.3 发布带图像的微博

###### 2.5.4 实现主窗口类

###### 2.6 小结

#### 第二部分 实例篇—微博客户端开发

##### 第3章 微博客户端概况

###### 3.1 参考客户端

###### 3.1.1 新浪微博官方Android客户端

###### 3.1.2 网易微博官方Android客户端

###### 3.1.3 腾讯微博官方Android客户端

###### 3.2 功能模块展示

###### 3.2.1 登录

###### 3.2.2 首页微博列表

###### 3.2.3 发布微博

###### 3.2.4 拍照和图像特效处理

###### 3.2.5 显示微博详细内容

###### 3.2.6 显示评论信息

###### 3.2.7 显示其他信息

###### 3.3 小结

##### 第4章 新浪微博API

###### 4.1 新浪微博API有哪些功能

## <<Android应用开发实战>>

### 4.2 微博接口

- 4.2.1 获取公共微博列表 ( public\_timeline )
- 4.2.2 获取主页微博列表 ( home\_timeline )
- 4.2.3 获取指定用户的微博列表 ( user\_timeline )
- 4.2.4 获取@我的微博列表 ( mentio )
- 4.2.5 获取指定的微博信息 ( show )
- 4.2.6 发布不带图像的微博 ( update )
- 4.2.7 发布带图像的微博 ( upload )
- 4.2.8 转发微博 ( repost )
- 4.2.9 删除微博 ( destroy )

### 4.3 评论接口

- 4.3.1 显示某条微博的评论
- 4.3.2 获取当前登录用户收发评论的列表
- 4.3.3 发布一条评论
- 4.3.4 删除一条评论

### 4.4 获取指定用户信息

### 4.5 关系接口

- 4.5.1 获取用户的关注列表
- 4.5.2 获取用户粉丝列表
- 4.5.3 关注和取消某用户

### 4.6 退出登录

### 4.7 收藏接口

- 4.7.1 获取当前用户的收藏列表
- 4.7.2 收藏和取消收藏微博

### 4.8 小结

## 第5章 主界面的设计与实现

### 5.1 启动界面

### 5.2 主界面的实现

- 5.2.1 总布局
- 5.2.2 首页布局
- 5.2.3 信息界面布局
- 5.2.4 动态设置底端按钮

### 5.3 小结

## 第6章 显示首页微博列表

### 6.1 获取和分析微博数据

- 6.1.1 获取首页微博信息
- 6.1.2 分析微博数据

### 6.2 显示首页微博列表

- 6.2.1 在ListView中显示首页微博列表
- 6.2.2 显示认证图像
- 6.2.3 带格式和图像的文本

### 6.3 小结

## 第7章 任务队列

### 7.1 任务队列的核心组件

- 7.1.1 任务处理接口
- 7.1.2 任务存储
- 7.1.3 任务监视

## <<Android应用开发实战>>

### 7.2 文件下载任务队列

#### 7.2.1 文件下载队列的使用方法

#### 7.2.2 下载文件—PullFile类

### 7.3 通用任务队列

#### 7.3.1 文件下载任务

#### 7.3.2 发布微博任务

#### 7.3.3 转发微博任务

#### 7.3.4 收藏微博任务

#### 7.3.5 评论微博任务

#### 7.3.6 处理任务的中枢—TaskMan类

### 7.4 小结

## 第8章 发布微博

### 8.1 向服务端提交微博

### 8.2 发布微博的界面布局

### 8.3 添加发布微博任务

### 8.4 辅助功能

#### 8.4.1 拍照

#### 8.4.2 图像浏览

#### 8.4.3 插入话题

#### 8.4.4 插入@

#### 8.4.5 插入表情字符串

### 8.5 小结

## 第9章 图像特效

### 9.1 图像特效主界面

### 9.2 特效处理框架

#### 9.2.1 处理图像的接口

#### 9.2.2 如何处理图像

### 9.3 选择图像区域

### 9.4 图像特效详解

#### 9.4.1 灰度

#### 9.4.2 马赛克

#### 9.4.3 截图

#### 9.4.4 自由旋转

#### 9.4.5 恢复原始图像

### 9.5 发布经过特效处理的图像微博

### 9.6 小结

## 第10章 浏览微博

### 10.1 界面布局

#### 10.1.1 显示微博信息

#### 10.1.2 浏览大图

#### 10.1.3 刷新微博信息

### 10.2 转发微博

### 10.3 评论微博

#### 10.3.1 显示评论微博界面

#### 10.3.2 显示评论列表

### 10.4 收藏微博

### 10.5 小结

## <<Android应用开发实战>>

### 第11章 操作数据的Adapter类

11.1 添加“刷新”按钮

11.2 隐藏“更多”按钮

11.3 显示评论列表

11.4 小结

### 第12章 显示其他信息

12.1 @我

12.1.1 获取“@我”信息

12.1.2 显示“@我”微博列表

12.2 评论

12.2.1 获取评论信息

12.2.2 显示评论列表

12.3 收藏

12.3.1 获取收藏微博列表

12.3.2 显示收藏微博列表

12.4 小结

### 第13章 我的资料

13.1 布局设计

13.2 获取用户信息

13.3 显示当前登录用户信息

13.4 小结

### 第14章 微博广场

14.1 显示广场功能列表

14.2 显示热门微博

14.3 显示热门收藏

14.4 显示热门评论

14.5 小结

### 第15章 新浪微博Android客户端总结

15.1 微博SDK

15.2 Android客户端涉及的类

15.2.1 与窗口相关的类

15.2.2 工具类

15.2.3 任务队列相关的类

15.3 小结

### 第16章 签名和发布微博客户端

16.1 签名应用程序

16.1.1 使用命令行方式进行签名

16.1.2 使用ADT插件进行签名

16.2 发布微博客户端

16.3 小结

## 第三部分 高级篇—Android SDK高级技术

### 第17章 Android资源详解

17.1 创建资源

17.2 访问资源

17.2.1 生成资源类文件

17.2.2 从代码中访问资源

17.2.3 从XML文件中访问资源

## <<Android应用开发实战>>

### 17.3 在代码中存取资源

#### 17.3.1 存取简单资源

#### 17.3.2 存取对象资源

#### 17.3.3 处理配置变化

### 17.4 本地化

#### 17.4.1 建立本地化的资源目录

#### 17.4.2 资源目录的命名规则

#### 17.4.3 建立别名资源

#### 17.4.4 资源目录的优先级

### 17.5 资源类型

#### 17.5.1 字符串 (String) 资源

#### 17.5.2 布局 (Layout) 资源

#### 17.5.3 图像 (Drawable) 资源

#### 17.5.4 菜单 (Menu) 资源

#### 17.5.5 动画 (Animation) 资源

#### 17.5.6 风格 (Style) 资源

#### 17.5.7 其他资源

### 17.6 小结

## 第18章 电话、短信与联系人

### 18.1 电话

#### 18.1.1 显示拨号界面

#### 18.1.2 直接拨打电话

#### 18.1.3 控制呼叫转移

#### 18.1.4 监听来去电

#### 18.1.5 用程序控制接听和挂断动作

#### 18.1.6 获取通话记录

### 18.2 短信和彩信

#### 18.2.1 通过系统程序发送短信

#### 18.2.2 直接发送短信

#### 18.2.3 保存短信发送记录

#### 18.2.4 监听短信

#### 18.2.5 发送彩信

#### 18.2.6 监听彩信

#### 18.2.7 显示视频缩略图

#### 18.2.8 彩信内容与SMIL协议

### 18.3 联系人

#### 18.3.1 查看联系人的内容

#### 18.3.2 添加电话到联系人列表

#### 18.3.3 修改联系人信息

#### 18.3.4 删除联系人信息

### 18.4 小结

## 第19章 数据库

### 19.1 SQLite数据库

#### 19.1.1 管理SQLite数据库

#### 19.1.2 SQLite数据库基本操作

#### 19.1.3 事务

#### 19.1.4 核心函数

## &lt;&lt;Android应用开发实战&gt;&gt;

19.1.5 日期和时间函数

19.1.6 聚合函数

19.2 Android版的SQLite数据库

19.2.1 操作数据库

19.2.2 升级数据库

19.2.3 数据绑定

19.3 持久化数据库引擎db4o

19.3.1 什么是db4o

19.3.2 下载和安装db4o

19.3.3 创建和打开数据库

19.3.4 操作Java对象

19.4 小结

第20章 蓝牙与Wi-Fi

20.1 蓝牙编程

20.1.1 蓝牙简介

20.1.2 控制蓝牙设备

20.1.3 使蓝牙设备可被搜索到

20.1.4 搜索蓝牙设备

20.1.5 蓝牙设备之间的数据传输

20.2 Wi-Fi编程

20.2.1 控制Wi-Fi设备

20.2.2 获取Wi-Fi信息

20.2.3 客户端Socket

20.2.4 服务端Socket

20.2.5 移动版的Web服务器实例

20.2.6 在手机客户端访问Web服务器

20.3 小结

第21章 第三程序库

21.1 GTalk客户端

21.1.1 XMPP协议简介

21.1.2 下载并安装asmack

21.1.3 登录GTalk服务器

21.1.4 获取联系人信息

21.1.5 监听联系人是否在线

21.1.6 发送聊天消息

21.1.7 接收聊天消息

21.2 FTP客户端

21.2.1 连接与断开FTP服务器

21.2.2 获取与改变当前工作目录

21.2.3 列出所有的文件和目录

21.2.4 建立、重命名、删除指定目录

21.2.5 上传、重命名、下载、删除指定文件

21.3 绘制图表的程序库AChartEngine

21.3.1 曲线图

21.3.2 条形图

21.3.3 离散点图

21.3.4 区域图

## &lt;&lt;Android应用开发实战&gt;&gt;

21.3.5 饼图

21.4 小结

## 第22章 编译在Android中的应用

22.1 JavaCC使用入门

22.1.1 JavaCC下载和安装

22.1.2 用JavaCC生成第一个分析器

22.2 JavaCC语法

22.3 JavaCC实战—计算器

22.3.1 生成计算表达式的分析器源代码

22.3.2 编写计算器的主程序

22.4 小结

## 第23章 Android SDK的2D绘图技术

23.1 绘图基础

23.1.1 绘制点

23.1.2 绘制直线

23.1.3 绘制三角形

23.1.4 绘制矩形和菱形

23.1.5 绘制圆、弧和椭圆

23.1.6 绘制文字

23.2 高级绘图技术

23.2.1 在画布上旋转图像

23.2.2 在EditText控件上绘制图像和文本

23.2.3 动画效果

23.3 绘图实战—电子罗盘

23.4 SurfaceView类

23.5 小结

## 第24章 OpenGL ES绘图技术

24.1 OpenGL ES简介

24.2 构建OpenGL ES框架

24.3 用OpenGL ES绘制2D图形

24.3.1 三角形

24.3.2 矩形

24.3.3 为图形上色

24.4 OpenGL ES实战—旋转立方体

24.4.1 绘制立方体

24.4.2 使立方体旋转起来

24.5 小结

## 第25章 性能优化

25.1 性能优化的基础知识

25.2 编写Java程序的最优化原则

25.2.1 用静态工厂方法代替构造方法

25.2.2 避免创建重复的对象

25.2.3 防止内存泄漏

25.2.4 接口只用于定义类型

25.2.5 返回零长度的集合而不是null

25.2.6 通过接口引用对象

25.3 避免ANR

## <<Android应用开发实战>>

25.4 性能检测

25.4.1 执行时间测试

25.4.2 内存消耗测试

25.4.3 测试性能的工具traceview

25.5 小结

<<Android应用开发实战>>

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>