

<<Android开发应用实战详解>>

图书基本信息

书名：<<Android开发应用实战详解>>

13位ISBN编号：9787113120009

10位ISBN编号：7113120008

出版时间：2011-2

出版时间：中国铁道出版社

作者：张元亮

页数：538

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开发应用实战详解>>

### 前言

进入21世纪以来，整个社会的发展已经日趋信息化、高速化！

生活和工作的快节奏令我们目不暇接，各种各样的信息充斥着我们的视野，撞击着我们的思维。

追忆过去，Windows操作系统的诞生成就了微软的霸主地位，也造就了PC时代的繁荣。

然而，以Android和iPhone手机为代表的智能移动设备的发明为人们的生活带来了全新改变。

移动互联网时代（3G时代）已经来临，谁会成为这些移动设备的主宰？

毫无疑问，它就是Android——3G时代的“Window8”！

看3G的璀璨绚丽3G的到来和无线宽带的不断发展使得在手机上实现更多内容更丰富的应用程序成为可能，如视频通话、视频点播、移动互联网冲浪、在线看书/听歌、内容分享等。

为了承载这些数据应用及快速部署，手机功能将会越来越智能，越来越开放。

为了实现这些需求，必须有一个好的开发平台来支持，在此由Google公司发起的OHA联盟走在了业界的前列，2007年11月推出了开放的Android平台，任何公司及个人都可以免费获取到源代码及SDK。

由于其开放性和技术优异性，Android平台得到了业界广泛的支持，其中包括各大手机厂商和著名的移动运营商等。

继2008年9月第一款基于Android平台的手机G1发布之后，三星、摩托罗拉、索爱、LG、华为等公司都已纷纷推出各自基于Android平台的手机，中国移动也联合各手机厂商共同推出基于Android平台的OPhone。

不难看出，Android平台能够在短时间内跻身智能手机开发平台的前列。

由于Android平台较新，了解Android平台软件开发技术的程序员还不多，如何迅速地推广和普及Android平台软件开发技术，让越来越多的人参与到Android应用的开发中，是整个产业链都在关注的一个话题。

笔者本人较早便从事了和Android相关的研究与开发工作，为了帮助开发者更快地进入Android开发行列，特意精心编写了这本关于Android的书。

本书系统地讲解了Android软件开发的基础知识，图文并茂地帮助读者学习和掌握SDK、开发流程以及常用的API等。

书中以讲述实战案例为导向，结合一个个典型应用生动地引领读者进行项目开发实践。

因此，本书是一本既及时、又翔实、理论与实践相结合的教程。

Android来袭2009年，3G牌照在国内发放后，3G、Android、iPhone、Google、苹果、手机软件、移动开发等名词越来越充斥于耳。

随着3G网络的大规模建设和智能手机的迅速普及，移动互联网时代已经微笑着迎面而来。

## <<Android开发应用实战详解>>

### 内容概要

本书循序渐进地讲解了android技术在各个领域具体应用的典型范例，详细介绍了各个范例的具体实现过程。

本书内容新颖、知识全面、讲解详细，全书分为8章，第1~2章是基础知识，讲解了android的发展前景和开发环境的搭建过程；第3章详细讲解了android在设备界面领域典型实例的设计过程；第4章详细讲解了android控件范例的实现过程；第5章详细讲解了android交互式应用的实现过程；第6章讲解了android在手机自动服务领域中的应用实例及其实现过程；第7章讲解了android在娱乐和多媒体领域具体应用的实现过程；第8章讲解android在互联网领域应用范例的实现过程。

书中每个范例先提出设计思路及涉及的知识点，在实例最后补充总结知识点并引导读者举一反三。

本书定位于android的中、高级用户，适合有一定基础的android开发、编程及设计人员，也可作为初学者进一步学习android的参考书。

## <<Android开发应用实战详解>>

### 作者简介

张元亮，山东济南人。

1989年，在美国就职于爱立信公司，任总裁助理，1996年，就职于美国EDS公司，任开发工程师，2005年回国，致力于数据通信、数据采集、网络传输和图像压缩的研究，并取得一定的造诣；精通塞班、苹果和Android系统，做过大量大型项目，具备丰富的一线开

## 书籍目录

第1章 android简介 1.1 初识android 1.1.1 历史背景 1.1.2 android特性 1.1.3 android组件结构 1.1.4 android应用程序框架 1.1.5 android的竞争优势 1.1.6 android模拟器 1.2 搭建android开发环境 1.2.1 准备工作 1.2.2 windows系统下的搭建过程 1.2.3 linux系统下的搭建过程 1.3 常见问题汇总 1.4 使用本书的配套实例 1.5 小结第2章 android开发必备 2.1 android体系结构 2.1.1 各种库和android运行环境 2.1.2 应用程序框架 2.1.3 操作系统层 2.1.4 应用程序 2.2 android应用程序组成 2.2.1 activity 2.2.2 intent和intent filter 2.2.3 service介绍 2.2.4 broadcastintentreceiver 2.2.5 contentprovider 2.3 android应用项目文件组成 2.3.1 androidmanifest.xml文件 2.3.2 src目录 2.3.3 常量的定义文件 2.4 程序生命周期 2.4.1 android周期 2.4.2 android进程 2.5 activity的生命周期 2.5.1 activity状态 2.5.2 剖析activity 2.6 android进程和线程 2.6.1 进程 2.6.2 线程 2.6.3 远程调用 ( remote procedure calls ) 2.7 intent消息传递 2.8 intent广播事件 2.8.1 广播事件 2.8.2 使用broadcast receiver监听广播 2.8.3 android本地广播 2.9 小结第3章 设备界面演练 3.1 文字标签处理 3.2 改变屏幕窗口元素的背景颜色 3.3 改变textview的文字颜色 3.4 实现textview文字的替换 3.5 获取手机分辨率 3.6 样式修饰处理 3.7 按钮事件响应 3.8 页面间的转换 3.9 activity调用 3.10 多个activity间的数据传递 3.11 将数据返回到前一个activity 3.12 对话框交互处理 3.13 文字颜色置换 3.14 文字字体设置 3.15 拖动相片特效 3.16 简易计算器 3.17 about信息 3.18 加载中的程序 3.19 选择对话框 3.20 主题变换 3.21 小结第4章 android控件演练 4.1 实现文本处理 4.2 将背景图片作为按钮 4.3 用toast实现提示 4.4 用checkbox实现一个简单的物品清单 4.5 实现同意条款效果 4.6 radiogroup选择 4.7 imageview相框 4.8 spinner选择处理 4.9 gallery相簿 4.10 用.java.io.file实现文件搜索 4.11 置换imagebutton按钮 4.12 实现autocompletetextview输入提示 4.13 实现analogclock时钟 4.14 时间选择 4.15 progressbar和handler进度条 4.16 动态排版处理 4.17 listactivity布局- 4.17.1 listactivity介绍 4.17.2 使用listactivity 4.18 matrix实现图片缩放 4.19 bitmap和matrix图片旋转 4.20 加载手机存储卡中的文件 4.21 小结第5章 交互式服务 5.1 textview的花样 5.2 拨打电话程序 5.3 短信发送程序 5.4 e-mail发送程序 5.5 实现手机震动效果 5.6 图文提醒效果 5.7 状态栏提醒 5.8 检索通讯录 5.8.1 实现原理 5.8.2 contentprovider介绍 5.8.3 具体实现 5.9 文件管理 5.10 还原手机桌面 5.11 置换背景图 5.12 修改和删除文件 5.12.1 实现原理 5.12.2 java i / o基本类库介绍 5.12.3 具体实现 5.13 获取file和cache的路径 5.14 wi-fi服务 5.14.1 wi-fi简介 5.14.2 实现原理 5.14.3 具体实现 5.15 获取sim卡内信息 5.15.1 sim卡简介 5.15.2 实现原理 5.15.3 具体实现 5.16 触屏拨号 5.17 获取正在运行的程序 5.18 变换屏幕的方向 5.19 获取设备信息 5.20 小结第6章 手机自动服务 6.1 实现短信提醒 6.2 剩余电量提醒 6.3 短信群发 6.4 短信e-mail通知 6.5 来电提醒 6.5.1 实现原理 6.5.2 telephonymanager和phonestatelistener 6.5.3 具体实现 6.6 存储卡容量 6.7 来电邮件通知 6.8 内存和存储卡 6.9 实现定时闹钟 6.10 黑名单 6.11 桌面背景图片轮换 6.12 监听发送短信状态 6.13 修改默认开机显示 6.14 小结第7章 娱乐和多媒体应用 7.1 获取图片的宽和高 7.1.1 实现原理 7.1.2 位图操作的基本知识 7.1.3 具体实现 7.2 绘制几何图形 7.3 手机屏保 7.4 照片拖动效果 7.5 存储卡中的图片 7.6 获取内置媒体文件 7.7 调节音量 7.8 播放mp3资源文件 7.9 录制音频 7.10 实现相机拍照功能 7.10.1 实现原理 7.10.2 编程思想 7.10.3 具体实现 7.11 自制3gp影片播放器 7.12 小结第8章 网络编程 8.1 http参数传递 8.2 浏览网页 8.3 使用html代码 8.4 用浏览器打开网页 8.5 将网络照片放入gallery中显示 8.6 网络音乐播放 8.7 远程下载铃声 8.8 远程下载背景 8.9 上传服务器 8.10 简易rss阅读器 8.11 远程下载安装android程序 8.11.1 apk简介 8.11.2 下载apk程序 8.11.3 安装apk程序 8.11.4 移除apk程序 8.11.5 本实例原理 8.11.6 具体实现 8.12 下载并观看视频 8.13 小结

## 章节摘录

插图：线程是通过java的标准对象Thread来创建的，Android提供了很多方便的管理线程的方法：（1）Looper在线程中运行一个消息循环；（2）Handler传递一个消息；（3）HandlerThread创建一个带有消息循环的线程；（4）Android让一个应用程序在单独的线程中，指导它创建自己的线程；（5）应用程序组件（Activity、service、broadcast receiver）都在理想的主线程中实例化；（6）组件被系统调用时不应该执行长时间的操作或是阻塞操作（例如网络呼叫或是计算循环），这将中断所有在该进程的其他组件；（7）可以创建一个新的线程来执行长期操作。

2.6.3远程调用（remote procedure calls）Android有一个远程调用（RPC）的轻量级机制，通过这个机制，方法可以在本地调用。

在远程执行（在其他进程中执行）时还可以返回一个值。

要实现这个需求，必须分解方法调用，并且所有要传递的数据必须是操作系统可以访问的级别。

从本地的进程和内存地址传送到远程的进程和内存地址并在远程处理和返回，返回值必须向相反的方向传递。

Android提供了实现以上操作的代码，所以开发者可以专注于实现RPC的接口。

一个RPC接口只能包含方法。

所有的方法都是同步执行的（直到远程方法返回，本地方法才结束阻塞），没有返回值的时候也是如此。

## <<Android开发应用实战详解>>

### 编辑推荐

《Android 开发应用实战详解》循序渐进地讲解了Android技术在各个领域在具体应用的典型范例。并详细阐述了各个范例的具体实现过程，选例经典，娓娓道来。

全书共分8章：开篇1~2章侧重应用角度来阐述Android技术的基础知识和环境搭建；接下来从设备界面、控件、交互式应用、手机自动服务、娱乐多媒体和互联网领域规范地给出案例详解以及具体的实现过程。

《Android 开发应用实战详解》定位于基本了解Android基础知识和开发思想，想在实际开发方面提升自己能力的读者，帮助其模块化地理解Android整体开发，融合编程思想，继而提升为Android开发高手。

版本主流：基于Android SDK主流版本,应用广泛。

拾级而上：典型模块首尾相连，构建开发标准流程。

弥补断层：筛选开发必备知识，快速进阶实践开发。

实例经典：开发实例涵盖应用，实现步骤环环相扣。

视频教学：大容量多媒体光盘，全程展现实例操作。

全书所有实例的项目源代码，便于读者实际操作。

全书所有实例的详细视频讲解，一一对应、相辅相成。

开发环境搭建全程视频展示，弥补读者开发断层。

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>