

<<S60编程指南>>

图书基本信息

书名：<<S60编程指南>>

13位ISBN编号：9787115193636

10位ISBN编号：7115193630

出版时间：2009-2

出版时间：人民邮电出版社

作者：（英）库尔顿，（英）爱德华兹，（英）克莱姆森 著，朱晓暄，何楠，王文君 译

页数：191

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>

## 前言

S60是世界主流的、功能丰富的智能手机软件，它基于在智能手机市场中占据主导地位的Symbian OS操作系统。

S60包含一个易于使用的、具有直观优势的用户界面。

目前超过1亿部手机采用了Symbian OS操作系统。

本书将赋予读者开发世界级应用程序的潜质。

在一系列实例的基础上，本书为优秀专业程序员在Symbian OS开发中提供了独特的途径。

本书不仅对学习Symbian OS的初学者来说非常重要，而且对于想通过学习Symbian而快速获得为商业市场开发应用程序能力的优秀专业程序员来说也有极大帮助。

## <<S60编程指南>>

### 内容概要

本书将赋予读者开发Symbian OS操作系统这一世界主流的应用软件的潜质。

通过Symbian OS v9智能手机上运行的示范代码以及对应用程序开发中平台安全影响的建议，本书主要阐述了如何使用Symbian C++开发应用软件，同时和最新版本的操作系统(Symbian OS v9)完全保持同步。

在一系列练习的基础上，本书为优秀专业程序员在Symbian OS开发中提供了独特的途径。

本书不仅适用于学习Symbian OS的初学者，对于想学习Symbian并快速获得为商业市场开发应用软件的能力的专业程序员来说，也有很高参考价值。

## 作者简介

Paul Coulton和Reuben Edwards是国际知名的创新型移动手机系统和应用软件开发者和研究者，他们的工作被学术界和产业界广泛认同，Paul被Nokia选为全球移动手机应用软件五十大顶级开发者之一，从一个拥有200万会员的社区里被选出，就职诺基亚冠军论坛（Forum Nokia Champion），作为Symbian教育中的学术先锋，Paul和Reuben是NokiaSymbian教育集团的成员，他们在世界范围内运作Mobile Games Design（移动游戏设计）和M-COMMERCE Systems（移动商务系统）中唯一的MSc，并成立了一家专门从事移动应用软件开发的公司。

Helen Clemson是一名手机程序开发人员，现就职于Mobica，在Symbian OS的研究和开发方面都拥有丰富经验，Helen在许多由Reuben和Paul所开发的富有创意的工程中贡献卓著，并为Mobile Games Design和M-COMMERCE Systems MSc提供实际训练。

## 书籍目录

第1章 移动电话系统简介 1.1 无线技术 1.2 蜂窝系统 1.3 移动电话的原理 1.4 多址接入方式 1.5 多径传播 1.6 2G移动电话系统 1.7 GPRS系统 1.8 3G移动电话系统 1.9 IP多媒体子系统 1.10 手机硬件 第2章 Symbian OS简介 2.1 Symbian OS的开发 2.2 Symbian OS用户界面 2.3 编码惯用语 2.4 工具链 第3章 控制台应用程序 3.1 创建一个控制台应用程序 3.2 CBase类 3.3 内存保护 3.4 实例：一个简单纸牌游戏的引擎 第4章 GUI应用程序 4.1 Symbian OS应用程序结构 4.2 描述符 4.3 字面常量 4.4 简单图形应用程序 4.5 位图图像 4.6 观察者混合类 4.7 用户输入处理 4.8 实例：创建一个基于图形界面的纸牌游戏 第5章 数据存储 5.1 资源文件头 5.2 菜单 5.3 CBA按钮 5.4 改变应用的标题 5.5 对话框 5.6 窗体 5.7 文件、流和存储 5.8 实例：保存你的名字和高分 第6章 复杂界面 6.1 多视图应用程序 6.2 动态菜单 6.3 高级图形编程 6.4 实战：21点纸牌游戏 6.5 将程序下载到手机上 第7章 通信 7.1 活动对象 7.2 串行通信 7.3 文本消息收发 7.4 套接字通信 7.5 红外通信 7.6 蓝牙通信 7.7 实例：一个蓝牙通信程序 第8章 市场路线 8.1 应用程序测试 8.2 质量保证 8.3 Symbian认证软件 8.4 市场 8.5 入口网站 8.6 数字版权管理 附录A 相关网站资源 附录B 基于Symbian OS S60的手机说明书 附录C 术语表

## 章节摘录

第1章 移动电话系统简介 我们认为,对移动电话系统的了解,有助于开发人员对相关应用程序进行开发,因此,本章给出对移动电话系统的概述。

1.1 无线技术 我们必须考虑这样一个事实:虽然存在各种各样的无线技术,但并非所有的技术都适用于用户处于移动状态时的情形。

许多无线系统都被错误地认为是可移动的(并不仅仅是普通民众这样认为)。

因此,我们必须问这样一个问题:怎样定义一个系统是可移动的?

国际电信联盟(International Telecommunications Union, ITU)和欧洲电信标准协会(European Telecommunications Standards Institute, ETSI)给出了非常明确的定义:“术语‘可移动的’应如此来辨明:它用于描述那些被设计为可支持特定终端的系统,即这些终端在使用时处于移动状态。”

这个定义排除了类似于无线局域网(Wireless LocalAreaNetwork, WLAN) 80211.b技术的系统,因为它目前无法支持处于移动状态的终端:尽管Intel对其“迅驰”(Centrino)技术进行了大量宣传,WLAN仍被归类于便携式或者游牧系统。

目前,唯一被真正称为可移动的系统就是移动通信网络,不论它们所采用的是第一代(1G)、第二代(2G)还是第三代(3G)技术。

在本章中我们将看到,移动电话(或手机)可在移动状态下使用这个事实,不仅影响了系统的定义,并且作为该定义的一部分,终端移动的程度也极大地影响了给定应用程序可用的数据传输速率。例如,3G系统就具备随着移动电话移动速率的增大,而稳定降低数据速率(用比特/秒——bit/s来表示)的功能:

- 当手机以0km/h的速度移动时,数据速率可达2Mbit/s;
- 当手机以3km/h的速度移动时,数据速率可达384kbit/s;
- 当手机以30km/h的速度移动时,数据速率可达144kbit/s;
- 当手机以150km/h的速度移动时,数据速率可达64kbit/s。

## <<S60编程指南>>

### 编辑推荐

《S60编程指南》成功编程的有趣指南！

S60是SymbianOS的用户接口，SymbianOS在智能手机市场中占据主导地位，超过1亿手机采用SymbianOS。

《S60编程指南》将赋予你开发占世界主流的应用软件的潜质！

《S60编程指南》含有一系列实例。

专为专业的程序员创作，是开发SymbianOS软件的重要基础。

《S60编程指南》基于作者在Symbian软件开发的实践和学术课程教学中所积累的经验。

PaulCoulton和ReubenEdwards是国际知名的创新型手机系统和应用软件开发及研究者，他们的工作被学术界和产业界广泛认同。

Paul被Nokia精选为全球五十大手机应用软件开发，并在诺基亚冠军论坛(ForumNokiaChampion)就职。

作为Symbian教育中的学术先锋，Paul和Reuben还是NokiaSymbian教育集团的成员。

HelenClemson是一名手机程序开发人员，在SymbianOS的研究和开发方面都拥有丰富经验，在许多由Reuben和Paul所开发的富有创意的工程中贡献卓著，并为移动游戏设计和移动商务系统MSc提供实际训练。

发现在S60中成功编程的乐趣！

《S60编程指南》不仅适用于学习SymbianOS的初学者，对于想学习Symbian并快速获得为商业市场开发应用软件的能力的专业程序员来说，也有很高参考价值。

#### 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>