第一图书网, tushu007.com

<<Android基础教程 （第3版）>>

图书基本信息

书名：<<Android基础教程 （第3版）>>

13位ISBN编号：9787115232878

10位ISBN编号：7115232873

出版时间：2010-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：[美] Ed Burnette

页数：201

译者：田俊静,张波,黄湘情 等

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

第一图书网, tushu007.com

前言

Android是一款针对手机的全新开源软件工具包，它由谷歌和开放手机联盟（Open Handset Alliance）共同创建。
Android有望在数年内遍布于数百万部手机和其他移动设备，从而成为应用程序开发人员的主要平台。
无论你是业余爱好者还是专业程序员，无论是自己玩玩还是为了盈利，都应该了解关于Android开发的更多信息。
本书将帮助你快速入门。

Android的特别之处　　如今，市场上已经存在许多移动平台，包括Symbian、iPhone、Windows Mobile、BlackBerry、Java Mobile Edition，以及IAnux Mobile（LiMo）等。
当我向别人说起Android时，他们的第一个疑问通常是：我们为什么还需要另一个移动标准？
它又有何惊人之处？

虽然Android的一些特性并非首创，但它是第一个将以下特性结合在一起的环境。

基于Linux，真正开放、开源、免费的开发平台。
手持设备制造商钟情于它的原因是由于可以使用和定制该平台而不需要支付版税。
开发人员喜欢它，因为他们知道这个平台是独立的，不受任何厂商的限制。

受Internet Mashup思想启发的基于组件的架构。
一个应用程序的组件可以在另一个应用程序中用作其他用途。
甚至可以将Android内置的组件替换为自己改进后的版本。
这将在移动领域掀起新一轮的创新风潮。

众多开箱即用的内置服务。
基于位置的服务使用GPS或手机发射塔三角测量法，让你可根据所处位置来定制用户体验。
凭借功能全面的SQL数据库，利用强大的本地存储能力，可以完成偶尔连接的计算和同步操作。
浏览器和地图视图可以直接嵌入应用程序。
所有这些内置服务有助于提高功能的标准，同时降低开发成本。

第一图书网, tushu007.com

<<Android基础教程（第3版）>>

内容概要

《Android基础教程（第3版）》作为《Android基础教程》的升级版，是基于新版Android对其进行完善后的杰作。
《Android基础教程（第3版）》采用由浅入深、循序渐进的方式讲解了Android生命周期、UI、2D图形、多媒体以及简单的数据存储等基础知识。
深入探讨了外部通信、基于位置的服务、内置SQLite数据库以及强大的3D图形等高级主题。
书中内容和示例都基于新版Android进行了更新。
并根据读者反馈做了改进。
除了支持各种屏幕分辨率和Android的最佳实践，《Android基础教程（第3版）》还阐述了多点触控和动态壁纸编程接口功能。
此外。
每章最后都提供“快速阅读指南”，供你快速找到所需信息。
进而高效地完成工作。
Android是Google推出的基于Linux和Java技术的开源移动开发平台，自2007年问世以来得到了全球众多厂商和运营商的支持。
并迅速成为智能手机的主流操作系统。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

Ed Burnette 资深软件技术专家，拥有20多年软件开发经验。
SAS高级计算机实验室的联合创始人和高级研究员。
他是Planet Android (www.planetandroid.com)网站的创办人和ZDNet的专栏作家。
除本书外，他还出版了Google Web Toolkit: Taking the Pain out of Ajax和Eclipse IDE Pocket Guide等著作。

第一图书网, tushu007.com

<<Android基础教程（第3版）>>

书籍目录

第一部分 Android简介第1章 快速入门1.1 安装工具1.1.1 Java 5.0+1.1.2 Eclipse1.1.3 Android SDK启动程序软件包1.1.4 Android SDK组件1.1.5 Eclipse插件1.2 创建第一个程序1.3 在模拟器上运行程序1.3.1 创建一个AVD1.3.2 再试一次1.4 在手机上运行程序1.5 快速阅读指南第2章 基本概念2.1 Android的系统架构2.1.1 Linux内核2.1.2 本机库2.1.3 Android运行时2.1.4 应用程序框架2.1.5 应用程序和小部件2.2 它还活着2.2.1 进程不等于应用程序2.2.2 应用程序生命周期2.3 构建块2.3.1 活动2.3.2 意图2.3.3 服务2.3.4 内容提供者2.4 使用资源2.5 安全性2.6 快速阅读指南第二部分 Android基础知识第3章 设计用户界面3.1 数独游戏简介3.2 声明性设计3.3 创建启动界面3.4 使用替代资源3.5 实现Android话框3.6 应用主题3.7 添加菜单3.8 添加设置3.9 开始新游戏3.10 利用日志消息调试程序3.11 利用调试器调试程序3.12 退出游戏3.13 快速阅读指南第4章 绘制2D图形4.1 Android图形基础4.1.1 Color类4.1.2 Paint类4.1.3 Canvas类4.1.4 Path类4.1.5 Drawable类4.2 在数独程序中添加图形4.2.1 开始游戏4.2.2 定义Game类4.2.3 定义Puzzle View类4.2.4 绘制游戏盘面4.2.5 绘制数字4.3 处理输入4.3.1 定义和更新选定区域4.3.2 输入数字4.3.3 增加提示4.3.4 抖动屏幕4.4 其他问题4.4.1 创建软键盘4.4.2 实现游戏逻辑4.4.3 其他功能4.5 更多改进4.6 快速阅读指南第5章 多媒体5.1 播放音频5.2 播放视频5.3 为数独游戏配上音乐5.4 快速阅读指南第6章 存储本地数据6.1 为数独游戏添加选项6.2 继续玩前一个游戏6.3 记住当前位置6.4 访问内部文件系统6.5 访问SD卡6.6 快速阅读指南第三部分 高级主题第7章 互联的世界7.1 通过意图实现浏览7.2 利用视图打开网页7.3 IavaScript与Java通信7.4 使用Web服务7.5 快速阅读指南第8章 定位与环境感知8.1 位置，位置，位置8.1.1 我在哪里8.1.2 更新位置8.1.3 模拟说明8.2 充分利用传感器8.2.1 了解传感器8.2.2 解析传感器的读数8.2.3 模拟说明8.3 地图功能8.3.1 嵌入Map View8.3.2 准备就绪8.3.3 模拟说明8.4 快速阅读指南第9章 SQL实战9.1 SQLite简介9.2 SQL基础9.2.1 DDL语句9.2.2 修改语句9.2.3 查询语句9.3 你好，数据库9.3.1 使用SQliteOpenHelper9.3.2 定义主程序9.3.3 添加一行9.3.4 运行一个查询9.3.5 显示查询结果9.4.数据绑定9.5 使用ContentProvider9.5.1 更改主程序9.5.2 添加一行9.5.3 运行一个查询9.6 实现ContentProvider9.7 快速阅读指南第10章 利用OpenGL实现3D图形10.1 理解3D图形10.2 OpenGL简介10.3 构建一个OpenGL程序10.4 渲染场景10.5 构建一个模型10.6 光线、相机10.7 动作10.8 应用纹理10.9 透明效果10.10 测量平滑度10.11 快速阅读指南第四部分 附录附录A Java与OpenGL：语言及其API附录B Hello，Widget附录C 发布到Android市场附录D 参考书目

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

“这本书极其出色。
不仅文笔流畅、浅显易懂。
内容也妙趣横生。
它既恰到好处地讲解了Android独有的特性。
同时也突出了高质量编程的原则。
”——Anthony Stevens，PockekJourney创始人兼CTO，Google Android竞赛优胜者 “Ed Bun3ette的这本书虽然篇幅不长。
但内容丰富，保持了Pragmatic系列图书的一贯风格。
仅凭2D和3D图形方面的内容。
本书就非常值得所有Android开发人员拥有。
”——Mark Murphy，CommonsWare创始人

第一图书网, tushu007.com

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