

图书基本信息

书名：<<Windows Phone Mango开发实践>>

13位ISBN编号：9787115264718

10位ISBN编号：7115264716

出版时间：2011-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：高雪松

页数：342

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

《Windows Phone Mango开发实践》深入浅出地讲解了微软的Windows Phone Mango开发技术，每章均以实例的形式讲解，注重动手实践能力的培养。

全书共分为3篇：基础篇、Silverlight交互篇和XNA游戏篇。
基础篇重点讲解了Silverlight和XNA的基本技术、多点触控、传感器和服务等。
Silverlight交互篇包含Windows Phone Mango的新技术、新功能，涵盖Silverlight开发的应用程序栏、数据存储、必应地图、数据绑定、计划操作、全景和枢轴控件、启动器和选择器、应用程序生命周期，以及MVVM模式的应用等开发技术。
XNA游戏篇以Mango游戏开发新功能为重点，讲解集成Silverlight和XNA框架的3D应用，介绍Visual Basic开发XNA，以及XNA二维游戏开发和3D模型展示的应用，以动手实践为核心贯穿整篇。

《Windows Phone Mango开发实践》可供微软移动开发的程序员、爱好者阅读参考，也适合作为相关培训课程的教学用书。

书籍目录

第一篇 基础篇

第1章 初识庐山真面目——Windows Phone Mango

1.1 概述

1.2 Windows Phone Mango的新特性

1.2.1 执行模式和应用程序快速切换

1.2.2 后台代理(计划通知和计划任务)

1.2.3 后台音频

1.2.4 后台文件传输

1.2.5 传感器

1.2.6 Socket支持

1.2.7 网络信息

1.2.8 推送通知

1.2.9 Live Tiles

1.2.10 整合Silverlight和XNA

1.2.11 应用程序分析

1.2.12 Windows Phone模拟器

1.2.13 支持Visual Basic

1.2.14 多目标和应用程序的兼容性

1.2.15 WebBrowser控件

1.2.16 设备状态

1.2.17 本地数据库

1.2.18 启动器和选择器

1.2.19 联系人和日历

1.2.20 加密的凭据存储区

1.2.21 搜索可扩展性

1.2.22 系统托盘和进度指示器

1.2.23 OData客户端

1.2.24 全球化和本地化

1.3 构建Windows Phone Mango的开发环境

1.3.1 下载Windows Phone开发工具

1.3.2 开发工具安装包的内容

1.3.3 Windows Phone的系统

1.4 创建Windows Phone应用程序

1.5 Windows Phone的分析工具

第2章 Windows Phone入门——探索火星

2.1 概述——开创新领域

2.2 什么是微软的“Dallas”

2.3 动手实践——探索Dallas(火星)

2.3.1 开发时的先决条件

2.3.2 创建程序

2.3.3 在项目中添加资源

2.3.4 页面布局

2.3.5 与Dallas通信

2.3.6 触控事件处理

2.3.7 实现页面跳转

- 2.3.8 调试应用程序
- 第3章 多点触控
 - 3.1 多点触控技术概述
 - 3.2 Windows Phone支持的触控指令
 - 3.3 动手实践——Silverlight的多点触控
 - 3.3.1 动手实践实例
 - 3.3.2 测试应用程序
 - 3.4 耀眼的火花——XNA多点触控游戏
 - 3.4.1 创建应用程序
 - 3.4.2 启用手势操作支持
 - 3.4.3 处理使用者的手势操作
 - 3.4.4 处理手势操作的要诀
 - 3.4.5 读取多点触控的数据
 - 3.4.6 设计支持手势操作的XNA游戏
 - 3.4.7 游戏程序部署
- 第4章 传感器和服务
 - 4.1 认知传感器
 - 4.2 重力加速传感
 - 4.2.1 应用重力加速传感器的体感游戏设计
 - 4.2.2 动手实践——Silverlight获取重力加速度感应数据
 - 4.2.3 动手实践——XNA中使用传感器移动物体
 - 4.3 地理位置服务
 - 4.3.1 动手实践——读取地理位置信息
 - 4.4 云计算服务
 - 4.4.1 开发云计算客户端的先决条件
 - 4.4.2 动手实践——Windows Phone的云计算客户端应用程序
 - 4.5 设备状态和网络信息
 - 4.5.1 动手实践——获取和显示设备状态和网络信息
- 第二篇 Silverlight交互篇
- 第5章 应用程序栏(Application Bar)最佳实践——开发炫彩页面
 - 5.1 应用程序栏(Application Bar)介绍
 - 5.2 动手实践——设计应用程序栏
 - 5.2.1 添加图标按钮的图像
 - 5.2.2 C#创建应用程序栏
 - 5.2.3 在XAML中创建应用程序栏
 - 5.3 动手实践——本地化应用程序栏(Localizing an Application Bar)
 - 5.3.1 添加资源文件以实现对本地化的支持
 - 5.3.2 定义默认的区域
 - 5.3.3 其他区域性语言
 - 5.3.4 资源文件的字符串替换
 - 5.3.5 本地化应用程序栏
 - 5.3.6 运行结果
 - 5.4 应用Expression Blend炫彩Silverlight页面
 - 5.4.1 Expression Blend的应用
- 第6章 数据存储
 - 6.1 独立存储
 - 6.1.1 独立存储概述

- 6.1.2 最佳实践
- 6.2 动手实践——独立存储实战
- 6.3 本地数据库
 - 6.3.1 定义数据上下文
 - 6.3.2 数据库查询
 - 6.3.3 插入数据
 - 6.3.4 更新数据
 - 6.3.5 删除数据
 - 6.3.6 更改数据库架构
 - 6.3.7 数据库安全
- 6.4 动手实践——本地数据库
 - 6.4.1 开发环境配置
 - 6.4.2 MVVM设计模型
 - 6.4.3 添加引用
 - 6.4.4 创建模型Model
 - 6.4.5 创建ViewModel
 - 6.4.6 创建View
 - 6.4.7 调试应用程序
- 第7章 推送通知(PushNotifications)
 - 7.1 推送通知概述
 - 7.2 推送通知的工作原理
 - 7.3 推送通知的类型
 - 7.3.1 Toast通知
 - 7.3.2 Tile通知
 - 7.3.3 Raw通知
 - 7.3.4 推送通知类型选择
 - 7.4 动手实践——sub-tiles and deep toast通知(Windows Phone Mango)
 - 7.4.1 开发前提
 - 7.4.2 Sub-Tiles
 - 7.4.3 Deep toast通知
 - 7.5 动手实践——深度分析推送通知实现架构
 - 7.5.1 Windows Phone推送通知类型
 - 7.5.2 推送通知的工作流
 - 7.5.3 推送通知的消息类
 - 7.5.4 发送Tile通知
 - 7.5.5 发送Toast通知
 - 7.5.6 发送Raw通知
 - 7.5.7 客户端设定启动推送通知
 - 7.5.8 Web Service设定推送通知功能
- 第8章 必应地图——导航先锋
 - 8.1 Windows Phone必应地图概述
 - 8.2 动手实践——必应地图导航
 - 8.2.1 先决条件
 - 8.2.2 创建必应地图导航工程
 - 8.2.3 绑定密钥
 - 8.2.4 航测图模式和路线图模式
 - 8.2.5 设定地图中心位置

- 8.2.6 创建图钉(pushpin)图层
- 8.2.7 定制图钉样式
- 8.2.8 变焦按钮
- 8.2.9 横向和纵向视图的设定
- 8.2.10 计算导航路线
- 8.2.11 测试应用程序
- 8.3 必应地图开发资源
 - 8.3.1 开发者资源
 - 8.3.2 账户访问问题
- 第9章 数据绑定
 - 9.1 数据绑定概述
 - 9.2 绑定单项数据
 - 9.3 使用数据模板绑定数据对象集
 - 9.3.1 定义数据源
 - 9.3.2 创建数据模板
 - 9.3.3 数据转换
- 第10章 计划操作(ScheduledActions)
 - 10.1 计划操作(Scheduled Actions)
 - 10.1.1 计划通知
 - 10.1.2 计划任务
 - 10.2 动手实践——提醒(Reminders)
 - 10.2.1 创建提醒的显示列表
 - 10.2.2 创建添加提醒的页面
 - 10.2.3 创建提醒启动页面
 - 10.2.4 调试应用程序
- 第11章 全景(Panorama)和枢轴(Pivot)
 - 11.1 全景(Panorama)控件简介
 - 11.1.1 外观和感觉
 - 11.1.2 全景体验控件构成
 - 11.1.3 最佳实践
 - 11.2 动手实践——Windows Phone Blog client微软官方博客客户端
 - 11.2.1 设置应用程序启动图标并添加资源文件
 - 11.2.2 首页画面和事件处理
 - 11.2.3 添加引用和服务
 - 11.2.4 设计制作全景视图及其事件处理
 - 11.2.5 程序运行结果
 - 11.3 枢轴(Pivot)控件介绍
 - 11.3.1 枢轴的外观和感觉
 - 11.3.2 枢轴控件构成
 - 11.3.3 枢轴最佳实践
 - 11.4 动手实践——Windows Phone Blog Client+微软官方微博客户端(Pivot版)
 - 11.5 全景控件和枢轴控件的比较
- 第12章 启动器和选择器
 - 12.1 启动器与选择器概述
 - 12.2 Windows Phone模拟器对启动器和选择器的支持
 - 12.3 动手实践——启动器和选择器的应用
 - 12.3.1 启动器之EmailComposeTask(Email发送功能)

- 12.3.2 启动器之PhoneCallTask(拨打电话)
 - 12.3.3 启动器之SerachTask(查询关键词)
 - 12.3.4 启动器之SmscomposeTask(短信发送功能)
 - 12.3.5 启动器之Web Search Task(浏览器)
 - 12.3.6 启动器之MediaPlayerLanucher(媒体播放器)
 - 12.3.7 启动器之MarketPlaceDetailTask(启动MarketPlace应用)
 - 12.3.8 启动器之MarketplaceHubTask(联机到Marketplace)
 - 12.3.9 启动器之MarketplaceReviewTask(连到Marketplace页面)
 - 12.3.10 启动器之MarketPlaceSearchTask(搜寻Marketplace上的应用)
 - 12.3.11 选择器之CameraCaptureTask(拍照)
 - 12.3.12 选择器之EmailAddressChooserTask(取得Email数据)
 - 12.3.13 选择器之PhoneNumberChooserTask(选择电话号码)
 - 12.3.14 选择器之PhotoChooserTask(选择图片)
 - 12.3.15 选择器之SaveEmailAddressTask(储存Email信息)
 - 12.3.16 选择器之SavePhoneNumberTask(储存电话号码)
- 第13章 应用程序生命周期(Application Lifecycle)
- 13.1 应用程序生命周期
 - 13.1.1 程序生命周期概述
 - 13.1.2 应用程序生命周期相关的术语
 - 13.1.3 应用程序生命周期模型
 - 13.2 逻辑删除
 - 13.2.1 导致逻辑删除发生的操作
 - 13.2.2 10秒钟原则
 - 13.3 XNA Game Studio逻辑删除
 - 13.3.1 概述
 - 13.3.2 与Silverligh逻辑删除的区别
 - 13.3.3 判断重新激活的方法
 - 13.3.4 区别游戏停用或者重新激活的事件
 - 13.3.5 保存和加载瞬态数据
 - 13.3.6 保存和加载持久数据
 - 13.3.7 在Windows Phone模拟器中调试
 - 13.4 动手实践——快速应用切换
 - 13.4.1 检测快速应用切换(FAS)
 - 13.4.2 强制逻辑删除
 - 13.5 动手实践——应用程序“足迹”
 - 13.5.1 开发前提
 - 13.5.2 创建用户界面
 - 13.5.3 创建应用程序执行逻辑
 - 13.5.4 逻辑删除处理流程
 - 13.6 Windows Phone OS 7.0应用程序的生命周期
- 第14章 MVVM设计模式的应用
- 14.1 MVVM设计模式概述
 - 14.2 动手实践——应用MVVM设计模式的数独游戏
 - 14.2.1 创建应用程序
 - 14.2.2 ViewModelBase类
 - 14.2.3 实现各个方格
 - 14.2.4 实现GameBoard

<<Windows Phone Mango >

- 14.2.5 实现输入视图
- 14.2.6 整合视图
- 14.3 第三方MVVM框架
 - 14.3.1 MVVM Light Toolkit
 - 14.3.2 Ultra Light MVVM for Windows Phone 7
 - 14.3.3 Simple MVVM Toolkit

第三篇 XNA游戏篇

第15章 游戏开发新功能

- 15.1 Mango新功能概述
 - 15.1.1 Silverlight和XNA的集成
 - 15.1.2 执行模型和应用程序快速切换
 - 15.1.3 Windows Phone事件探查器
 - 15.1.4 Combined Motion API
- 15.2 跨平台编译
- 15.3 性能优化
 - 15.3.1 硬件性能
 - 15.3.2 运行效率
- 15.4 读写数据
- 15.5 动手实践——组合Silverlight和XNA框架的3D应用
 - 15.5.1 新建游戏应用程序
 - 15.5.2 加载3D类
 - 15.5.3 加载3D图形
 - 15.5.4 加载Silverlight控件
 - 15.5.5 事件处理
 - 15.5.6 渲染Silverlight控件
 - 15.5.7 在模拟器中运行

第16章 XNA二维动作游戏开发

- 16.1 游戏设计之初的思考
 - 16.1.1 游戏设计流程图
- 16.2 创建游戏角色
 - 16.2.1 新建游戏应用程序
 - 16.2.2 游戏角色——飞艇
 - 16.2.3 飞艇的控制
 - 16.2.4 游戏的视差背景
 - 16.2.5 创建万恶的敌人
 - 16.2.6 计算碰撞
 - 16.2.7 创建飞艇的武器——导弹
 - 16.2.8 实现爆炸效果
 - 16.2.9 游戏音乐
 - 16.2.10 在模拟器中运行

第17章 Visual Basic开发XNA

- 17.1 Visual Basic支持XNA开发
 - 17.1.1 创建Visual Basic的Windows Phone工程
 - 17.1.2 项目属性
 - 17.1.3 引用
 - 17.1.4 内容引用
 - 17.1.5 Background.png文件

- 17.1.6 Game1.ico文件
- 17.1.7 Game1.vb文件
- 17.1.8 PhoneGameThumb.png文件
- 17.1.9 Program.vb文件
- 第18章 XNA 3D模型展示
 - 18.1 概述
 - 18.2 动手实践——XNA 3D模型应用程序
 - 18.2.1 应用后台传输服务
 - 18.2.2 加载XNA 3D模型
 - 18.2.3 在模拟器中运行

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>