第一图书网, tushu007.com

<<Android应用开发完全自学手册>>

图书基本信息

书名：<<Android应用开发完全自学手册>>

13位ISBN编号：9787115272997

10位ISBN编号：7115272999

出版时间：2012-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：吴亚锋，于复兴　编著

页数：650

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

本书共分21章，内容讲解上深入浅出，实例紧贴开发需求。
在技术理论的讲解方面，《Android应用开发完全自学手册：核心技术、传感器、2D/3D、多媒体与典型案例》注重对实际动手能力和完全自学的指导，书中重点讲解了Android开发的核心知识及流行的应用技术，如游戏开发、2D应用、3D开发、动态壁纸、导航、传感器、OpenGL ES、多媒体、腾讯QQ客户端、贴图、渲染。
在详细讲解技术研发的同时，在容易产生错误、不易理解的环节都配置了翔实的开发情景截图，并将重要的知识点、开发技巧以“小提示”、“程序注释”等活泼的形式呈现给读者。

书中案例均来自于笔者承接的实际开发项目，具有很高的商业价值。
3大综合案例分别是休闲游戏——年年有鱼、艺术休闲——沙画涂鸦和V酷音乐盒。
这些案例和示例充分体现了移动互联网应用创新精神，将很好地帮助初学者尽快融入实战角色。
配书光盘赠送全部源程序和案例视频讲解。

本书适合Android初学者、Android从业人员，以及各培训机构和学校的教学用书。

作者简介

吴亚峰，毕业于北京邮电大学。
后留学澳大利亚卧龙岗大学取得硕士学位。
1998年开始从事Java应用的开发，有十多年的Java开发与培训经验，是最早关注主Android开发的人员，并开发出一系列优秀的Android应用程序与游戏。
主要的研究方向为OpenGL ES、手机游戏、Java EE、搜索引擎，同时为手机游戏、Java EE独立软件开发工程师，并兼任百纳科技Java培训中心首席培训师。
近十年来为数十家著名企业培养了上千名软件开发人员，曾编写过《Java程序员职场全攻略—从小工到专家》、《And roid 2.O游戏开发实战宝典》、《Android核心技术与实例详解》、《Android 3D游戏开发—技术详解与典型案例》、《Android应用案例开发大全》和《Android游戏开发大全》等多本畅销书。
于复兴，北京科技大学硕士，从业于计算机软件领域十年。
在软件开发和计算机教学方面有着事富的经验。
工作期间曾主持科研项目“ P2P流量可视化检测系统研究与实现 ”，主持研发了省市级项目多项，同时为多家企事业单位设计开发了管理信息系统，并在各种科技刊物上发表多篇相关论文。
2008年开始关注Android平台下的应用开发，参与并开发了多款手机游戏应用。

书籍目录

第1章　千里之行，始于足下——Android开发基础
第2章　必知必会的核心知识——Android应用程序的组成与结构
第3章　Android控件入门
第4章　炫酷的界面设计——Android布局管理
第5章　磨刀不误砍柴功——Android控件必知必会
第6章　更上一层楼——Android控件进阶
第7章　友好地互动交流——Android菜单
第8章　Android下的多线程与事件处理机制
第9章　多彩的应用实现——2D应用程序开发
第10章　绚丽的游戏应用——3D应用开发
第11章　消息广播与服务
第12章　Android网络开发及数据库管理
第13章　手机基础功能应用开发
第14章　我的应用我做主——Android系统特色功能开发
第15章　Android桌面组件开发与多媒体数据的处理
第16章　Android传感器应用的开发
第17章　基于Google服务的二次开发
第18章　休闲游戏——年年有鱼
第19章　艺术休闲——沙画涂鸦
第20章　V酷音乐盒
第21章　Android　3.0　新特性概览与开发实践

章节摘录

版权页： 插图：

编辑推荐

《Android应用开发完全自学手册:核心技术、传感器、2D/3D、多媒体与典型案例》重点讲解了Android开发的核心知识及流行的应用技术，《Android应用开发完全自学手册:核心技术、传感器、2D/3D、多媒体与典型案例》适合Android初学者、Android从业人员，以及各培训机构和学校的教学用书。

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