

<<Android应用开发入门经典>>

图书基本信息

书名：<<Android应用开发入门经典>>

13位ISBN编号：9787115273048

10位ISBN编号：7115273049

出版时间：2012-3

出版时间：人民邮电出版社

作者：（美）达西，（美）康德 著，袁国忠 译

页数：320

译者：袁国忠

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应用开发入门经典>>

内容概要

当前，Android平台在移动市场炙手可热，在全球各地攻城略地，在消费者中建立了良好声誉，成了全球排名第一的智能手机平台。

本书通过引导读者创建一个功能齐备的游戏，全面阐述了各种基本的Android开发技能。

全书分6部分。

第1部分介绍了Android基本知识，包括Android平台和开发工具简介，创建Android应用程序的步骤，管理应用程序资源，配置Android清单文件等；第2部分探讨如何创建应用程序界面，包括各种布局控件、界面控件和对话框的用法，使用首选项、XML文件和数据库存储数据等；第3部分介绍了Android SDK高级功能，包括图像和相机、基于位置的服务(LBS)、网络功能、社交功能、App Widget等；第4部分阐述了应用程序的国际化测试，以及针对多种平台进行开发等；第5部分介绍了如何发布Android应用程序；第6部分为附录，介绍了如何搭建Android开发环境和Eclipse IDE使用技巧，并提供了一些补充材料。

本书语言简洁、步骤详尽，可帮助读者迅速掌握开发Android应用程序所需的基本知识，适合有一定Java编程经验并对Android开发感兴趣的读者阅读

<<Android应用开发入门经典>>

作者简介

作者:(美)Darcey

书籍目录

第1章 Android初步

1.1 Android简介

1.1.1 Google和开放手机联盟

1.1.2 Android面世

1.1.3 便宜而轻松的开发

1.2 熟悉Eclipse

1.3 创建Android项目

1.3.1 探索Android项目的文件

1.3.2 编辑项目的资源

1.3.3 编辑Android清单文件

1.3.4 编辑其他资源文件

1.4 运行和调试应用程序

1.4.1 管理Android虚拟设备

1.4.2 在Eclipse中创建调试和运行配置

1.4.3 使用模拟器启动Android应用程序

1.4.4 使用DDMS调试应用程序

1.4.5 在设备上启用Android应用程序

1.5 总结

1.6 问与答

1.7 作业

1.7.1 测验

1.7.2 答案

1.7.3 练习

第2章 掌握Android开发工具

2.1 使用Android文档

2.2 使用DDMS调试应用程序

2.2.1 管理任务

2.2.2 浏览Android文件系统

2.2.3 与模拟器交互

2.2.4 模拟给模拟器打电话

2.2.5 模拟给模拟器发短信

2.2.6 拍摄模拟器或手机的屏幕截图

2.2.7 查看日志信息

2.3 使用Android模拟器

2.3.1 给模拟器提供输入

2.3.2 探索Android系统

2.3.3 在模拟器中使用SD卡映像

2.4 使用其他Android工具

2.5 总结

2.6 问与答

2.7 作业

2.7.1 测验

2.7.2 答案

2.7.3 练习

第3章 创建Android应用程序

<<Android应用开发入门经典>>

- 3.1 设计典型的Android应用程序
 - 3.1.1 设计应用程序的功能
 - 3.1.2 确定应用程序需要的活动
 - 3.1.3 实现应用程序的功能
- 3.2 使用应用程序上下文
 - 3.2.1 获取应用程序资源
 - 3.2.2 访问应用程序首选项
 - 3.2.3 使用上下文访问其他应用程序功能
- 3.3 使用活动
 - 3.3.1 启动活动
 - 3.3.2 管理活动的状态
 - 3.3.3 关闭活动
- 3.4 使用意图
 - 3.4.1 使用意图传递信息
 - 3.4.2 使用意图来启动其他应用程序
- 3.5 使用对话框
- 3.6 使用片段
- 3.7 将应用程序信息写入日志
- 3.8 总结
- 3.9 问与答
- 3.10 作业
 - 3.10.1 测验
 - 3.10.2 答案
 - 3.10.3 练习
- 第4章 管理应用程序资源
 - 4.1 使用应用程序资源和系统资源
 - 4.1.1 使用应用程序资源
 - 4.1.2 使用系统资源
 - 4.2 使用简单资源
 - 4.2.1 使用字符串
 - 4.2.2 使用颜色
 - 4.2.3 使用度量单位资源
 - 4.3 使用Drawable资源
 - 4.3.1 使用图像
 - 4.3.2 使用其他类型的Drawable资源
 - 4.4 使用布局
 - 4.4.1 使用布局资源编辑器设计布局
 - 4.4.2 使用XML设计布局
 - 4.4.3 以编程方式使用布局资源
 - 4.5 使用文件
 - 4.5.1 使用XML文件
 - 4.5.2 使用原始文件
 - 4.5.3 使用其他类型的资源
 - 4.6 总结
 - 4.7 问与答
 - 4.8 作业
 - 4.8.1 测验

<<Android应用开发入门经典>>

4.8.2 答案

4.8.3 练习

第5章 配置Android清单文件

5.1 探索Android清单文件

5.1.1 使用选项卡Manifest

5.1.2 使用选项卡Application

5.1.3 使用选项卡Permissions

5.1.4 使用选项卡Instrumentation

5.1.5 使用选项卡AndroidManifest.xml

5.2 配置基本的应用程序设置

5.2.1 给Android包命名

5.2.2 应用程序的版本管理

5.2.3 设置最低的AndroidSDK版本

5.2.4 给应用程序命名

5.2.5 给应用程序提供图标

5.2.6 提供应用程序描述

5.2.7 给应用程序设置调试信息

5.2.8 设置应用程序的其他属性

5.3 定义活动

5.3.1 注册活动

5.3.2 指定默认启动的活动

5.4 管理应用程序权限

5.5 管理其他应用程序设置

5.6 总结

5.7 问与答

5.8 作业

5.8.1 测验

5.8.2 答案

5.8.3 练习

第6章 设计应用程序框架

6.1 设计一个Android益智游戏

6.1.1 确定游戏的高级功能

6.1.2 确定需要的活动

6.1.3 确定每个屏幕的游戏功能

6.2 实现应用程序原型

6.2.1 源代码

6.2.2 新建一个Android项目

6.2.3 添加项目资源

6.2.4 实现应用程序的活动

6.2.5 创建应用程序首选项

6.3 运行游戏原型

6.3.1 创建调试配置

6.3.2 在模拟器中启动原型

6.3.3 探索原型

6.4 总结

6.5 问与答

6.6 作业

<<Android应用开发入门经典>>

6.6.1 测验

6.6.2 答案

6.6.3 练习

第7章 实现动画式启动屏幕

7.1 设计启动屏幕

7.2 实现启动屏幕布局

7.2.1 添加新资源

7.2.2 更新启动屏幕的布局

7.3 使用动画

7.3.1 添加动画资源

7.3.2 将动画用于特定视图

7.3.3 将动画用于布局中的所有视图

7.3.4 处理动画生命周期事件

7.4 总结

7.5 问与答

7.6 作业

7.6.1 测验

7.6.2 答案

7.6.3 练习

第8章 实现主菜单屏幕

8.1 设计主菜单屏幕

8.1.1 确定主菜单屏幕的布局需求

8.1.2 使用RelativeLayout设计屏幕标题

8.1.3 设计ListView控件

8.1.4 对主菜单布局设计的最后修饰

8.2 实现主菜单屏幕布局

8.2.1 添加资源

8.2.2 修改主菜单屏幕的布局文件

8.3 使用ListView控件

8.3.1 填充ListView控件

8.3.2 监视ListView的事件

8.3.3 定制ListView控件

8.4 使用其他类型的菜单

8.4.1 在游戏屏幕中添加一个选项菜单

8.5 总结

8.6 问与答

8.7 作业

8.7.1 测验

8.7.2 答案

8.7.3 练习

第9章 开发帮助和得分屏幕

9.1 设计帮助屏幕

9.2 实现帮助屏幕布局

9.2.1 添加新资源

9.2.2 修改帮助屏幕的布局

9.3 使用文件

9.3.1 添加原始文件资源

<<Android应用开发入门经典>>

- 9.3.2 访问原始文件资源
- 9.4 设计得分屏幕
 - 9.4.1 确定得分屏幕的布局需求
 - 9.4.2 添加TabHost控件
- 9.5 实现得分屏幕的布局
 - 9.5.1 添加新资源
 - 9.5.2 修改得分屏幕的布局
- 9.6 创建包含选项卡的屏幕
 - 9.6.1 配置TabHost控件
 - 9.6.2 给TabHost控件添加选项卡
 - 9.6.3 指定默认选项卡
- 9.7 使用XML
 - 9.7.1 访问XML资源
 - 9.7.2 使用XmlResourceParser分析XML文件
 - 9.7.3 对得分屏幕做最后的修饰
- 9.8 总结
- 9.9 问与答
- 9.10 作业
 - 9.10.1 测验
 - 9.10.2 答案
 - 9.10.3 练习
- 第10章 创建表单以收集用户输入
 - 10.1 设计设置屏幕
 - 10.2 实现设置屏幕的布局
 - 10.2.1 添加新资源
 - 10.2.2 修改设置屏幕的布局
 - 10.3 使用常见的表单控件
 - 10.3.1 使用EditText控件
 - 10.3.2 使用Button控件
 - 10.3.3 使用Spinner控件
 - 10.4 使用SharedPreferences保存表单数据
 - 10.4.1 定义SharedPreferences条目
 - 10.4.2 将设置保存到SharedPreferences中
 - 10.4.3 从SharedPreferences读取设置
 - 10.5 总结
 - 10.6 问与答
 - 10.7 作业
 - 10.7.1 测验
 - 10.7.2 答案
 - 10.7.3 练习
- 第11章 使用对话框收集用户输入
 - 11.1 使用对话框
 - 11.1.1 探索各种对话框
 - 11.1.2 跟踪对话框的生命周期
 - 11.2 使用DatePickerDialog类
 - 11.2.1 在类中添加DatePickerDialog
 - 11.2.2 初始化DatePickerDialog

<<Android应用开发入门经典>>

- 11.2.3 显示DatePickerDialog
- 11.3 使用自定义对话框
 - 11.3.1 给设置屏幕添加一个自定义对话框
- 11.4 总结
- 11.5 问与答
- 11.6 作业
 - 11.6.1 测验
 - 11.6.2 答案
 - 11.6.3 练习
- 第12章 添加应用程序逻辑
 - 12.1 设计游戏屏幕
 - 12.2 实现游戏屏幕的布局
 - 12.2.1 添加新资源
 - 12.2.2 修改游戏屏幕的布局
 - 12.3 使用ViewSwitcher控件
 - 12.3.1 初始化切换器控件
 - 12.3.2 实现自定义ViewFactory类
 - 12.3.3 修改TextSwitcher控件
 - 12.3.4 修改ImageSwitcher控件
 - 12.4 编写游戏逻辑
 - 12.4.1 将游戏状态设置加入SharedPreferences
 - 12.4.2 获取、分析并存储问题数据
 - 12.5 总结
 - 12.6 问与答
 - 12.7 作业
 - 12.7.1 测验
 - 12.7.2 答案
 - 12.7.3 练习
- 第13章 使用图像和相机
 - 13.1 设计化身功能
 - 13.2 在设置屏幕中添加化身
 - 13.2.1 修改设置屏幕的布局
 - 13.3 使用ImageButton控件
 - 13.3.1 指定ImageButton控件的图像
 - 13.3.2 处理ImageButton的单击事件
 - 13.4 选择并保存化身图形
 - 13.4.1 启动活动并处理结果
 - 13.4.2 使用相机
 - 13.4.3 使用图库
 - 13.4.4 使用选择器给用户选项
 - 13.5 使用位图
 - 13.5.1 保存位图图形
 - 13.5.2 缩放位图图形
 - 13.6 总结
 - 13.7 问与答
 - 13.8 作业
 - 13.8.1 测验

<<Android应用开发入门经典>>

13.8.2 答案

13.8.3 练习

第14章 支持基于位置的服务

14.1 设计指定最喜欢的地方功能

14.1.1 确定布局方面的修改

14.1.2 设计用于指定最喜欢的地方的对话框

14.2 实现指定最喜欢地方的功能

14.2.1 添加新资源

14.2.2 修改设置屏幕的布局

14.2.3 实现最喜欢的地方对话框的布局

14.3 实现最喜欢的地方对话框

14.4 使用基于位置的服务

14.4.1 在模拟器上启用位置测试

14.4.2 访问基于位置的服务

14.5 使用地理编码服务

14.5.1 使用Android地理编码服务

14.6 使用地图

14.6.1 使用意图启动地图应用程序

14.6.2 使用第三方服务和应用程序

14.7 总结

14.8 问与答

14.9 作业

14.9.1 测验

14.9.2 答案

14.9.3 练习

第15章 添加基本的网络支持

15.1 设计网络应用程序

15.1.1 使用应用程序服务器

15.1.2 管理长时间的网络操作

15.1.3 告诉用户正在执行网络操作

15.2 开发网络应用程序

15.2.1 在模拟器上启用网络功能测试

15.2.2 在硬件上测试网络应用程序

15.3 使用网络服务

15.3.1 规划应用程序“ BeenThere, Done That! ”的网络支持

15.3.2 设置网络权限

15.3.3 检查网络状态

15.3.4 使用HTTP

15.4 使用进度条指示网络操作

15.4.1 显示不确定进度

15.4.2 显示确定进度

15.4.3 显示进度对话框

15.5 异步地运行任务

15.5.1 使用AsyncTask

15.5.2 使用Handler和Thread

15.6 下载并显示得分数据

15.6.1 创建AsyncTask子类以下载得分

<<Android应用开发入门经典>>

- 15.6.2 在onPreExecute()中显示进度指示器
- 15.6.3 在onPostExecute()中隐藏进度指示器
- 15.6.4 使用onCancelled()处理取消操作
- 15.6.5 使用doInBackground()进行后台处理
- 15.6.6 使用onProgressUpdate()处理更新
- 15.6.7 启动ScoreDownloaderTask
- 15.7 成批地下载并分析问题
 - 15.7.1 创建用于下载问题的AsyncTask子类
 - 15.7.2 在onPreExecute()中显示进度对话框
 - 15.7.3 在onPostExecute()中关闭进度对话框
 - 15.7.4 执行后台任务
 - 15.7.5 启动QuizTask
- 15.8 总结
- 15.9 问与答
- 15.10 作业
 - 15.10.1 测验
 - 15.10.2 答案
 - 15.10.3 练习
- 第16章 添加其他网络功能
 - 16.1 确定要上传到服务器的数据
 - 16.2 同步玩家的数据
 - 16.3 将设置数据上传到远程服务器
 - 16.3.1 使用Android服务
 - 16.3.2 实现UploadTask
 - 16.3.3 使用HTTP GET方式上传玩家数据
 - 16.3.4 使用HTTP POST方法上传化身
 - 16.4 将得分数据上传到远程服务器
 - 16.5 下载朋友的得分数据
 - 16.6 总结
 - 16.7 问与答
 - 16.8 作业
 - 16.8.1 测验
 - 16.8.2 答案
 - 16.8.3 练习
- 第17章 添加社交功能
 - 17.1 使用社交功能改善应用程序
 - 17.1.1 给应用程序量身定制社交功能
 - 17.1.2 支持基本的玩家关系
 - 17.2 在应用程序中提供加为好友的功能
 - 17.2.1 在设置屏幕中添加加为好友的功能
 - 17.2.2 实现加为好友的功能
 - 17.2.3 改进玩家关系
 - 17.3 集成社交网络服务
 - 17.3.1 支持Facebook
 - 17.3.2 支持Twitter
 - 17.3.3 使用OpenSocial Initiative
 - 17.4 总结

<<Android应用开发入门经典>>

17.5 问与答

17.6 作业

17.6.1 测验

17.6.2 答案

17.6.3 练习

第18章 创建主屏幕App Widget

18.1 设计App Widget

18.1.1 开发App Widget

18.1.2 配置App Widget的属性

18.1.3 使用RemoteViews

18.1.4 使用样式

18.1.5 设计App Widget的布局

18.1.6 实现App Widget提供者

18.1.7 处理App Widget后台任务

18.1.8 修改Android清单文件

18.2 总结

18.3 问与答

18.4 作业

18.4.1 测验

18.4.2 答案

18.4.3 练习

第19章 应用程序国际化

19.1 通用的国际化原则

19.2 Android的本地化工作原理

19.2.1 Android操作系统如何处理区域

19.2.2 应用程序如何处理区域

19.2.3 Android Market如何处理区域

19.3 Android国际化策略

19.3.1 放弃应用程序国际化

19.3.2 有限的应用程序国际化

19.3.3 实现全面的应用程序国际化

19.4 使用本地化工具

19.4.1 确定系统区域

19.4.2 设置日期和时间字符串的格式

19.4.3 处理货币

19.5 总结

19.6 问与答

19.7 作业

19.7.1 测验

19.7.2 答案

19.7.3 练习

第20章 针对不同设备进行开发

20.1 Android配置管理

20.1.1 处理不同的屏幕朝向

20.1.2 以编程方式应对朝向变化

20.1.3 支持不同的屏幕特征

20.1.4 支持不同的设备特征

<<Android应用开发入门经典>>

- 20.1.5 支持不同的Android SDK版本
- 20.2 总结
- 20.3 问与答
- 20.4 作业
 - 20.4.1 测验
 - 20.4.2 答案
 - 20.4.3 练习
- 第21章 深入探讨Android
 - 21.1 探索Android的核心功能
 - 21.1.1 声明和实施应用程序权限
 - 21.1.2 使用通知提醒用户
 - 21.2 设计复杂的用户界面
 - 21.2.1 使用样式和主题
 - 21.2.2 设计自定义View和ViewGroup控件
 - 21.2.3 使用输入方法
 - 21.2.4 处理用户手势
 - 21.2.5 文字转语音
 - 21.2.6 语音转文字
 - 21.3 使用多媒体
 - 21.3.1 播放和录制音频
 - 21.3.2 播放和录制视频
 - 21.4 使用2D和3D图形
 - 21.4.1 使用Android图形库
 - 21.4.2 使用OpenGL ES图形API
 - 21.5 定制Android设备
 - 21.5.1 设置铃声
 - 21.5.2 设置壁纸
 - 21.5.3 创建动态壁纸
 - 21.6 管理和共享数据
 - 21.6.1 使用文件和目录
 - 21.6.2 使用SQLite数据库存储结构化数据
 - 21.6.3 与其他应用程序共享数据
 - 21.6.4 集成全局搜索功能
 - 21.7 访问设备硬件
 - 21.7.1 读取传感器原始数据
 - 21.7.2 使用Wi-Fi
 - 21.7.3 使用蓝牙
 - 21.7.4 管理电源设置和电池续航时间
 - 21.8 总结
 - 21.9 问与答
 - 21.10 作业
 - 21.10.1 测验
 - 21.10.2 答案
 - 21.10.3 练习
- 第22章 测试Android应用程序
 - 22.1 测试方面的最佳实践
 - 22.1.1 制定编码标准

<<Android应用开发入门经典>>

- 22.1.2 定期执行版本控制生成
- 22.1.3 使用缺陷跟踪系统
- 22.1.4 制定良好的测试计划
- 22.2 最大化测试覆盖率
 - 22.2.1 管理测试环境
 - 22.2.2 在模拟器上测试
 - 22.2.3 在目标设备上测试
 - 22.2.4 执行自动测试
- 22.3 总结
- 22.4 问与答
- 22.5 作业
 - 22.5.1 测验
 - 22.5.2 答案
 - 22.5.3 练习
- 第23章 为发布做准备
 - 23.1 理解发布过程
 - 23.2 准备应用程序发布候选版本
 - 23.2.1 为发布准备Android清单文件
 - 23.2.2 保护应用程序以防盗版
 - 23.2.3 为发布准备好相关的服务
 - 23.3 测试应用程序发布候选版本
 - 23.4 对应用程序进行打包和签名
 - 23.4.1 对应用程序进行数字签名
 - 23.4.2 导出包文件并对其进行签名
 - 23.5 测试经过签名的应用程序包
 - 23.5.1 安装经过签名的应用程序包
 - 23.5.2 验证经过签名的应用程序
 - 23.6 总结
 - 23.7 问与答
 - 23.8 作业
 - 23.8.1 测验
 - 23.8.2 答案
 - 23.8.3 练习
- 第24章 发布到Android Market
 - 24.1 在Android Market兜售应用程序
 - 24.1.1 注册开发人员账户
 - 24.1.2 将应用程序上传到Android Market
 - 24.1.3 发布到Android Market
 - 24.1.4 利用开发人员账户带来的其他好处
 - 24.2 探索其他Android发布方式
 - 24.2.1 通过网站销售应用程序
 - 24.2.2 在其他市场上销售应用程序
 - 24.3 总结
 - 24.4 问与答
 - 24.5 作业
 - 24.5.1 测验
 - 24.5.2 答案

<<Android应用开发入门经典>>

24.5.3 练习

附录A 配置Android开发环境

- A.1 开发计算机必须满足的条件
- A.2 安装Java开发包
- A.3 安装Eclipse IDE
- A.4 安装Android SDK StarterPackage
- A.5 安装并配置Eclipse插件Android开发工具
- A.6 为调试应用程序配置开发硬件

附录B Eclipse IDE使用技巧

- B.1 创建类和方法
- B.2 组织导入
- B.3 代码注释
- B.4 使用自动完成功能
- B.5 高效地编辑代码
- B.6 重命名各种元素
- B.7 设置代码的格式
- B.8 组织代码
- B.9 重构
- B.10 修复神秘的生成错误
- B.11 创建自定义日志过滤器
- B.12 在工作空间中移动窗格
- B.13 定制工作空间中的窗格
- B.14 集成源代码控制功能

附录C 补充材料

- C.1 使用本书的源代码
- C.2 访问Android开发人员网站
- C.3 访问出版社网站
- C.4 访问作者的网站
- C.5 联系作者
- C.6 利用Android在线资源

<<Android应用开发入门经典>>

编辑推荐

《Android应用开发入门经典》为通过如此短的篇幅就让您掌握Android开发的基本知识，Lauren Darcey、Shane Conder只能心无旁骛，将注意匀完全放在要介绍的主题上。我们严格遵守前面列出的先决条件，不介绍如何编程，不阐述Java语法和编程技巧，也过多地纠缠于移动应用程序常用的支持技术的细节，如算法设计、网络协议、web服务器的开发、图形设计、数据库架构设计和其他外围主题——市面上有探寸这些主题的优秀参考资料。

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>