图书基本信息

书名：<<Android多媒体应用开发实战详解>>

13位ISBN编号：9787115284105

10位ISBN编号：7115284105

出版时间：2012-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：王石磊，吴峥　编著

页数：560

字数：872000

内容概要

Android凭借其强大的功能逐渐赢得了广大用户和开发者的青睐，已经成为移动开发平台上的翘楚。
全书分为17章，分别详细讲解了Android系统基础，深入底层基础，多媒体框架，音频系统框架，视频系统框架，Camera照相机系统，振动器系统和警报系统，2D应用开发，渲染二维图像，OpenGL ES基础，OpenGL ES实战技术，音频开发基础，视频开发应用等。
全面涵盖多媒体开发与应用技术，在《Android多媒体应用开发实战详解：图像、音频、视频、2D和3D》最后，通过两个综合实例，分别介绍了开发屏保系统和音乐播放器的基本流程，帮助读者学以致用。

《Android多媒体应用开发实战详解：图像、音频、视频、2D和3D》适合Android程序员、研发人员及Android爱好者学习，也可以作为相关培训学校和大专院校相关专业的教学用书。

书籍目录

章节摘录

版权页： 插图： 程序也如同自然界的生物一样，有自己的生命周期。
应用程序的生命周期即程序的存活时间，即在啥时间内有效。
Android是构建在Linux之上的开源移动开发平台，在Android中，多数情况下每个程序都是在各自独立的Linux进程中运行的。
当一个程序或其某些部分被请求时，它的进程就“出生”了。
当这个程序没有必要再运行下去且系统需要回收这个进程的内存用于其他程序时，这个进程就“死亡”了。
可以看出，Android程序的生命周期是由系统控制而非程序自身直接控制的。
这和我们编写桌面应用程序时的思维有一些不同，一个桌面应用程序的进程也是在其他进程或用户请求时被创建，但是往往是在程序自身收到关闭请求后执行一个特定的动作（如从main函数中返回）而导致进程结束的。
要想做好某种类型的程序或者某种平台下程序的开发，最关键的就是要弄清楚这种类型的程序或整个平台下的程序的一般工作模式，并熟记在心。
在Android中，程序的生命周期控制就是属于这个范畴。
开发者必须理解不同的应用程序组件，尤其是Activity、Service和Intent Receiver。
了解这些组件是如何影响应用程序的生命周期的，这非常重要。
如果不正确地使用这些组件，可能会导致系统终止正在执行重要任务的应用程序进程。
一个常见的进程生命周期漏洞的例子是Intent Receiver（意图接收器），当Intent Receiver在onReceive方法中接收到一个Intent（意图）时，它会启动一个线程，然后返回。
一旦返回，系统将认为Intent Receiver不再处于活动状态，因而Intent Receiver所在的进程也就不再有用了（除非该进程中还有其他的组件处于活动状态）。
因此，系统可能会在任意时刻终止该进程以回收占有的内存。
这样进程中创建出的那个线程也将被终止。
解决这个问题的方法是从Intent Receiver中启动一个服务，让系统知道进程中还有处于活动状态的工作。
为了使系统能够正确决定在内存不足时应该终止哪个进程，Android根据每个进程中运行的组件及组件的状态把进程放入一个“Importance Hierarchy（重要性分级）”中。
进程的类型按重要程度排序。
它有一个可以被用户从屏幕上看到的活动，但不在前台（它的onPause方法被调用）。
例如，如果前台的活动是一个对话框，以前的活动就隐藏在对话框之后，就会出现这种进程。
可见进程非常重要，一般不允许被终止，除非是了保证前台进程的运行而不得不终止它。

编辑推荐

《Android多媒体应用开发实战详解:图像、音频、视频、2D和3D》适合Android程序员、研发人员及Android爱好者学习，从入门到深入，从底层到应用，知识点环环相扣，实用性强，深入分析总结了音频、视频、三维和图像应用的知识，也可以作为相关培训学校和大专院校相关专业的教学用书。

版权说明