

<<Android移动应用开发>>

图书基本信息

书名：<<Android移动应用开发>>

13位ISBN编号：9787115299284

10位ISBN编号：7115299285

出版时间：2013-1

出版时间：达西 (Lauren Darcey)、康德尔 (Shane Conder)、北京麦秆创智信息技术有限公司 人民邮电出版社 (2013-01出版)

译者：北京麦秆创智信息技术有限公司

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移动应用开发>>

内容概要

《Android移动应用开发(第2卷):提高篇(第3版)》涵盖了Android开发从概念、技术到市场推广应用的全部话题，内容包括：高级Android应用程序设计原则，高级Android用户界面设计原则，使用常用Android API，Android中的绘图、动画与图形编程，充分利用Android的特性，应用程序发布和分发的进阶话题，附录共7个部分。

附录还包含了Android开发常用工具（调试桥和SQLite）的使用指南。

不仅适合Android应用程序开发人员阅读，还能为QA测试人员提供指导。

另外，还可以帮助项目经理更好地管理项目进程和项目团队，帮助市场推广人员更好地把握市场，创造令人瞩目的销售业绩。

<<Android移动应用开发>>

作者简介

Lauren Darcey是一家专注于移动开发的软件公司的技术主管，所涉及的技术包括Android、iPhone、Blackberry、Palm Pre、BREW和J2ME，还包括咨询服务。

拥有20年专业软件产品研发经验的Lauren被公认为企业架构和商业级移动应用开发的权威。

Lauren获得了加州大学圣克鲁兹分校授予的计算机专业学士学位。

Shane Conder拥有丰富的开发经验，在过去的10年中，他把主要精力集中在移动和嵌入式开发领域，迄今已设计并开发了基于Android、iPhone、BREW、Blackberry、J2ME、Palm和Windows Mobile的诸多商业软件。

Shane撰写了大量关于移动通信行业和评估移动开发平台的文章，这些文章发表在他的个人技术博客上，在业界受到了广泛的关注。

Shane获得了加州大学授予的计算机专业学士学位。

两位作者曾经出版过若干Android相关书籍，包括《Android Wireless Application Development》（《Android移动应用开发从入门到精通》）、《Android Wireless Application Development Volume I:Android Essentials》、《Sams Teach Yourself Android Application Development》、《Learning Android™ Application Programming for the Kindle Fire™》以及迷你书《Introducing Android Development with Ice Cream Sandwich》。

Lauren和Shane还在杂志、技术期刊和线上发表过大量关于移动软件开发的文章，包括《Linux User and Developer》杂志、《Smart Developer》杂志、Envato（MobileTuts+和CodeCanyon）和InformIT等。

他们同时也在自己的Android网站上（<http://androidbook.blogspot.com>）发表了许多读者感兴趣的话题，你可以在<http://goo.gl/f0Vlj>上找到他们发表过的作品列表。

书籍目录

第一部分高级Android应用程序设计原则 第1章线程及异步操作 1.1异步处理的重要性 1.2使用AsyncTask类 1.3使用Thread类 1.4使用Loaders 1.5理解限制模式 (StrictMode) 小结 参考资料和更多信息 第2章使用服务 2.1何时使用服务 2.2理解服务的生命周期 2.3创建服务 2.4控制服务 2.5实现远程接口 2.6实现可包装 (Parcelable) 类 2.7使用IntentService类 小结 参考资料和更多信息 第3章使用SQLite应用程序数据库 3.1创建SQLite数据库 3.2创建、修改和删除数据库记录 3.3使用事务 (Transaction) 3.4在SQLite数据库中执行查询 3.5关闭和删除SQLite数据库 3.6设计持久数据库 3.7向应用程序界面绑定数据 小结 参考资料和更多信息 第4章构建Android内容提供者 4.1实现内容提供者 4.1.1实现内容提供者接口 4.1.2定义数据URI 4.1.3定义数据列 4.1.4实现重要的内容提供者方法 4.1.5更新Manifest文件 4.2使用内容提供者增强你的应用程序 小结 参考资料和更多信息 第5章广播和Intent接收 5.1发送广播 5.1.1发送普通广播 5.1.2发送有序广播 5.2接收广播 5.2.1注册广播接收 5.2.2处理系统产生的广播 5.3应用程序广播的安全性 小结 参考资料和更多信息 第6章使用通知 6.1向用户发出通知 6.2关于兼容性 6.3使用状态栏发布通知 6.3.1使用NotificationManager服务 6.3.2创建一个带有图标的简单文本通知 6.3.3使用通知队列 6.3.4更新通知 6.3.5清除通知 6.4让手机震动 6.5灯光闪烁 6.6发出声响 6.7自定义通知 6.8设计有用的通知 小结 参考资料和更多信息 第二部分高级Android用户界面设计原则 第7章设计强大的用户界面 7.1遵循Android用户界面设计指南 7.2使用菜单 7.2.1使用选项菜单 7.2.2使用内容菜单 7.2.3使用弹出菜单 7.3启用动作栏 (ActionBar) 7.3.1构建基本的动作栏 7.3.2自定义动作栏 7.3.3处理动作栏上应用程序图标点击 7.3.4使用无需动作栏的页面 7.3.5上下文动作模式简介 7.3.6使用高级动作栏特性 7.4使用样式 7.4.1构建简单样式 7.4.2使用样式继承 7.5使用主题 小结 参考资料和更多信息 第8章处理高级用户输入 8.1使用文本输入法 8.1.1使用软键盘 8.1.2使用文本预测和用户词典 8.1.3使用剪贴板框架 8.2处理用户事件 8.2.1监听触摸模式状态改变 8.2.2监听全屏幕上的事件 8.2.3监听长时单击 8.2.4监听焦点改变 8.3使用手势 8.3.1在视图内检测用户动作 8.3.2处理普通单点触控手势 8.3.3处理普通多点触控手势 8.3.4让手势更自然 8.3.5使用拖曳 (drag and drop) 框架 8.4使用轨迹球 8.5处理屏幕方向改变 小结 参考资料和更多信息 第9章设计应用程序辅助功能 9.1探索辅助特性 (Accessibility) 框架 9.2使用语音识别服务 9.3使用语音合成 (TTS) 服务 小结 参考资料和更多信息 第10章平板电脑和Google TV开发最佳实践 10.1理解设备多样化 10.1.1不要对设备属性做出假设 10.1.2设计灵活的用户界面 10.1.3吸引新的用户群 10.1.4使用可选资源 10.1.5在大屏幕上高效地利用屏幕空间 10.2开发平板电脑应用程序 10.3开发Google TV应用程序 10.3.1为Google TV优化Web应用程序 10.3.2为Google TV开发原生Android应用程序 10.4开发亚马逊Kindle Fire应用程序 小结 参考资料和更多信息 第三部分使用常用Android API 第11章使用Android网络API 11.1移动网络基础 11.2理解带有网络的限制模式 11.3访问因特网 (HTTP) 11.3.1从Web读取数据 11.3.2使用HttpURLConnection 11.3.3解析从网络获取的XML 11.3.4处理网络中的异步操作 11.3.5获取Android网络状态 小结 参考资料和更多信息 第12章使用Android Web API 12.1使用WebView浏览Web 12.1.1设计带有WebView控件的布局 12.1.2向WebView控件载入内容 12.1.3为WebView控件添加功能 12.1.4管理WebView状态 12.2使用WebKit延伸Web应用 12.2.1浏览WebKit API 12.2.2扩展Android Web应用程序的功能 12.3使用Flash 12.3.1使用Flash应用程序 12.3.2构建AIR应用程序 小结 参考资料和更多信息 第13章使用位置服务API 13.1使用全球定位服务 (GPS) 13.1.1在你的应用程序中使用GPS功能 13.1.2确定设备的位置 13.1.3定位你的模拟器 13.2位置地理编码 13.3在地图上标注位置 13.3.1地图标注内容 13.3.2地图标注视图 13.3.3获得调试API Key 13.3.4拖曳地图视图 13.3.5缩放地图视图 13.3.6标记点 13.4位置服务扩展应用 小结 参考资料和更多信息 第14章使用Android多媒体API 14.1使用多媒体 14.2使用摄像头 14.2.1使用摄像头捕捉静态图像 14.2.2使用视频 14.2.3使用面部识别 14.3使用音频 14.3.1录制音频 14.3.2播放音频 14.3.3共享音频 14.3.4搜索多媒体 14.3.5使用铃音 小结 参考资料和更多信息 第15章使用Android电话API 15.1使用电话功能 15.1.1为获取手机状态信息取得许可权限 15.1.2获取通话状态 15.1.3请求获取服务信息 15.1.4监控信号强度和连接速度 15.1.5使用电话号码 15.2使用短消息 15.2.1获得发送和接收短消息的许可权限 15.2.2发送短消息 15.2.3接收短消息 15.3拨打和接听电话 15.3.1拨打电话 15.3.2接听电话 15.4使用SIP 小结 参考资料和更多信息 第16章使用Android硬件传感器 16.1与设备硬件进行交互 16.2使用设备传感器 16.2.1使用不同的传感器 16.2.2为传感器配置Android Manifest文件 16.2.3获取对传感器的

<<Android移动应用开发>>

访问 16.2.4读取传感器数据 16.2.5校正传感器 16.2.6确定设备的方向 16.2.7指北 16.3监视电池 小结 参考资料和更多信息 第17章使用Android可选硬件API 17.1使用蓝牙 17.1.1检查可用的蓝牙硬件 17.1.2开启蓝牙 17.1.3查询配对设备 17.1.4搜索设备 17.1.5建立设备间连接 17.2使用USB 17.2.1使用USB配件 17.2.2充当USB Host 17.3使用Android Beam 17.3.1开启Android Beam数据发送 17.3.2获取Android Beam消息 17.3.3为Android Beam配置Manifest文件 17.4使用Wi-Fi 17.4.1Wi-Fi直连简介 17.4.2监控Wi-Fi状态 小结 参考资料和更多信息 第四部分Android中的绘画、动画与图形编程 第18章开发Android 2D图形应用程序 18.1屏幕绘图 18.2使用文字 18.2.1使用默认字体 18.2.2使用自定义字体 18.2.3测量文字所需的屏幕尺寸 18.3使用位图 18.3.1在画布上绘制位图 18.3.2缩放位图 18.3.3使用Matrix变换位图 18.4使用图形 18.4.1用XML资源定义图形 18.4.2使用程序定义图形 18.4.3绘制各种图形 18.5使用硬件加速功能 18.5.1控制硬件加速 18.5.2调校硬件加速 小结 参考资料和更多信息 第19章使用动画 19.1探索Android的动画能力 19.1.1使用逐帧动画 19.1.2使用补间动画 19.1.3使用属性动画 19.2使用不同的插补器 (Interpolator) 小结 参考资料和更多信息 第20章开发Android 3D图形应用程序 20.1使用OpenGL ES 20.1.1在Android中使用OpenGL ES 20.1.2保证设备兼容性 20.2在Android SDK中使用OpenGL ES API 20.3手工处理OpenGL ES任务 20.3.1创建surfaceview 20.3.2启动OpenGL ES线程 20.3.3初始化EGL 20.3.4初始化GL 20.3.5屏幕绘制 20.4绘制3D物体 20.4.1绘制顶点 (vertices) 20.4.2为顶点着色 20.4.3绘制更多复杂物体 20.4.4照亮你的场景 20.4.5为对象赋予材质 20.5与Android视图和事件进行交互 20.5.1允许OpenGL线程向应用程序线程发送信息 20.5.2允许应用程序线程向 OpenGL线程发送信息 20.6清理OpenGL ES 20.7使用GLSurfaceView (Easy OpenGL ES) 20.8使用OpenGL ES 2.0 20.8.1为OpenGL ES 2.0配置应用程序 20.8.2获取OpenGL ES 2.0平面 20.9使用RenderScript 20.9.1定义RenderScript功能 20.9.2渲染到自定义View控件 小结 参考资料和更多信息 第21章使用Android NDK 21.1决定何时使用Android NDK 21.2安装Android NDK 21.3探索Android NDK 21.4创建自己的NDK工程 21.4.1使用Java调用原生代码 21.4.2处理参数和返回值 21.4.3在原生代码中使用异常 21.4.4使用原生Activity 21.5提升图形处理性能 21.6与RenderScript的比较 小结 参考资料和更多信息 第五部分充分利用Android的特性 第六部分应用程序发布与分发的进阶话题 第七部分附录

章节摘录

版权页：插图：2确定应用程序小插件是否需要配置Activity（Configuration Activity）通常来讲，如果有不止一个小插件的实例，那么每一个的外观或行为都应该不同。

当然，这并不是严格的要求；如果每一个小插件实例的外观和功能都相同，那么用户会很快地发现，并且决定只安装其中一个。

如果你需要几个不同的小插件实例，那么就需要为每一个实例都提供一定的设置，这样，你可能就得创建一个配置Activity了。

配置Activity就是一个普通的Activity，只不过它会在运行时读取特定的Intent信息，它必须在小插件的XML配置文件中予以定义。

每次创建一个新的小插件实例，都将运行配置Activity。

它的启动需要一个唯一的小插件标识符，并通过启动Intent的EXTRA_APPWIDGET_ID传入。

Activity在执行完成时，需要向结果Intent传回一个表示结果状态的值，例如RESULT_OK。

配置Activity不仅仅是提供用户对特定小插件实例进行配置的功能，还需要更新RemoteViews对象，因为小插件在第一次使用XML配置中定义的配置Activity创建时，并不会收到更新事件。

不过，后面的更新将会被接收。

3创建一个小插件提供器 应用程序小插件本质上是一个处理特定动作（action）的BroadcastReceiver。

既然如此，与小插件的基本交互是从onReceive（）方法开始的。

不过，默认的AppWidget Provider类将处理onReceive（）；并且，反过来将操作委派给其他的方法，这才是你需要实现的。

4实现AppWidgetProvider类 AppWidgetProvider类通过为开发人员提供一个实现小插件的框架来简化这些操作。

AppWidgetProvider需要实现以下方法。

onEnabled（）方法在小插件被创建时调用。

在这里，我们可以进行一些用于整个Widget提供器的配置操作。

这个方法只在第一个小插件实例被添加到Widget宿主（通常是主页）时调用一次。

onDisabled（）方法在小插件被删除时调用，且仅在所有的小插件实例均被从Widget宿主移除时调用。

例如，如果在主页上有某个提供器的5个小插件，那么只有在第5个，即最后一个小插件被删除时它才会被调用。

onUpdate（）方法周期性地被调用，调用周期取决于定义在小插件配置文件中的值。

时间频率并不是很精确，所以不要依赖它做一些精确性较高的操作。

如果你需要在精确的时间进行更新，那么可以考虑使用AlarmManager类实现计划更新（scheduling updates）。

在调用这个方法时，将传入一个Widget标识符的列表（list）。

其中的每一个标识符代表一个小插件宿主中的一个唯一的小插件实例。

小插件提供器需要对每一个实例加以区分，通常指定不同的配置。

onDeleted（）方法在某一个小插件的实例被删除时调用。

<<Android移动应用开发>>

编辑推荐

作者将Android所提供的许多最热门、最激动人心的特性囊括进了本书。不是浅尝辄止，而是深入到每一个现有的章节，对内容进行了改进和提升，同时增添了不少新的章节。

<<Android移动应用开发>>

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>