

<<Android从入门到精通>>

图书基本信息

书名：<<Android从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787121146473

10位ISBN编号：7121146479

出版时间：2011-10

出版时间：电子工业出版社

作者：孙更新

页数：436

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从入门到精通>>

内容概要

本书注重实际动手能力的培养，在遵循技术研发知识体系的严密性的同时，在容易产生错误、不易理解的环节配上翔实的开发实例呈现给读者。

每一个实例都经过精心挑选，解释详尽，使读者在实例学习中掌握Android编程思想和编程技巧。

本书配有源代码，读者可快速、无障碍地学习Android实战开发技术。

<<Android从入门到精通>>

书籍目录

第1章 初识Android

- 1.1 什么是Android
 - 1.1.1 移动信息设备分类
 - 1.1.2 Open Handset Alliance和Android
- 1.2 Android简介
 - 1.2.1 Android的历史
 - 1.2.2 Android的未来
 - 1.2.3 Android平台的技术架构
- 1.3 Android应用程序构成
 - 1.3.1 活动 (Activity)
 - 1.3.2 意图 (Intent)
 - 1.3.3 服务 (Service)
 - 1.3.4 内容提供者 (ContentProvider)
- 1.4 Android网上资源

第2章 搭建Android开发环境

- 2.1 Android开发环境要求
- 2.2 JDK的安装和配置
 - 2.2.1 安装JDK
 - 2.2.2 配置JDK
- 2.3 Android SDK的下载和安装
 - 2.3.1 下载Android SDK
 - 2.3.2 安装Android SDK
 - 2.3.3 创建Android虚拟设备
- 2.4 Eclipse的下载和安装
 - 2.4.1 下载和安装Eclipse
 - 2.4.2 安装和配置Eclipse中Android插件
- 2.5 使用Eclipse开发Android应用程序
 - 2.5.1 使用Eclipse创建Android项目
 - 2.5.2 Eclipse中Android项目架构
 - 2.5.3 Eclipse中Android项目的调试和运行

第3章 Android中的Activity

- 3.1 Activity的作用
- 3.2 单Activity的Android应用
 - 3.2.1 Activity的生命周期
 - 3.2.2 Activity类的结构
- 3.3 Activity的两种界面设计方式
 - 3.3.1 基于XML的界面设计
 - 3.3.2 基于代码的界面设计
- 3.4 应用实例：在界面中显示图片

第4章 Android人机界面和常用组件

- 4.1 用户人机界面元素分类
 - 4.1.1 视图组件 (View)
 - 4.1.2 视图容器组件 (ViewGroup)
 - 4.1.3 布局组件 (Layout)
 - 4.1.4 布局参数 (LayoutParams)

<<Android从入门到精通>>

4.2 常用Widget组件

- 4.2.1 文本框视图 (TextView)
- 4.2.2 按钮 (Button)
- 4.2.3 图片按钮 (ImageButton)
- 4.2.4 编辑框 (EditText)
- 4.2.5 多项选择 (CheckBox)
- 4.2.6 单项选择 (RadioGroup)
- 4.2.7 下拉列表 (Spinner)
- 4.2.8 自动完成文本框视图 (AutoCompleteTextView)
- 4.2.9 日期选择器 (DatePicker)
- 4.2.10 时间选择器 (TimePicker)
- 4.2.11 数字时钟 (DigitalClock)
- 4.2.12 表状时钟 (AnalogClock)
- 4.2.13 进度条 (ProgressBar)
- 4.2.14 拖动条 (SeekBar)
- 4.2.15 评分条 (RatingBar)

第5章 Android中的视图组件

5.1 视图组件

- 5.1.1 图片视图 (ImageView)
- 5.1.2 滚动视图 (ScrollView)
- 5.1.3 网格视图 (GridView)
- 5.1.4 列表视图 (ListView)
- 5.1.5 切换图片 (ImageSwitcher和Gallery)
- 5.1.6 标签切换 (Tab)

5.2 通用XML属性

第6章 Android菜单和布局设计

6.1 菜单 (Menu)

- 6.1.1 上下文菜单 (ContextMenu)
- 6.1.2 选项菜单 (OptionsMenu)
- 6.1.3 基于XML的菜单结构

6.2 界面布局设计

- 6.2.1 基于XML的布局设计
- 6.2.2 线性布局 (LinearLayout)
- 6.2.3 相对布局 (RelativeLayout)
- 6.2.4 表格布局 (TableLayout)
- 6.2.5 绝对布局 (AbsoluteLayout)

6.3 界面中的字体

- 6.3.1 设置系统字体
 - 6.3.2 引用用户自定义字体
- 6.4 应用实例详解：制作手机桌面
- 6.4.1 实例分析
 - 6.4.2 实例实现

第7章 Android中的核心Intent

7.1 Intent的作用

- 7.1.1 多Activity的Android应用
 - 7.1.2 Activity之间的消息传递
- 7.2 Intent的分类

<<Android从入门到精通>>

7.2.1 Action Intent

7.2.2 Broadcast Intent

7.3 解析Intent的实现

7.3.1 Intent Receiver

7.3.2 Intent Filter

7.4 设置Activity许可

7.5 应用实例详解：电话拨号程序

7.5.1 实例分析

7.5.2 实例实现

第8章 Android中的后台服务Service

8.1 Service的作用

8.2 Service的实现

8.2.1 创建Service

8.2.2 启动Service

8.3 Toast和Notification应用

8.3.1 使用Notification通知

用户服务启动

8.3.2 使用Toast显示通知信息

8.4 应用实例详解：播放背景音乐

8.4.1 实例分析

8.4.2 实例实现

第9章 Android中的数据存储在

9.1 使用Preferences存储数据

9.1.1 访问Preferences的API

9.1.2 使用XML存储Preferences数据

9.2 使用文件存储数据

9.2.1 访问应用中的文件数据

9.2.2 访问设备中独立的文件数据

9.3 使用SQLite数据库存储数据

9.3.1 SQLite数据库简介

9.3.2 SQLite数据库操作

9.3.3 使用SQLiteDatabase对象操作数据库

9.3.4 Cursor的使用

9.4 使用ContentProvider

9.4.1 定义ContentProvider

9.4.2 使用ContentProvider进行CRUD操作

9.5 应用实例详解：创建音乐

播放列表

9.5.1 实例分析

9.5.2 实例实现

第10章 Android的网络通信

10.1 访问Internet

10.1.1 使用WebKit组件访问Internet

10.1.2 使用Apache HttpComponents访问Internet

10.2 Socket通信

10.3 应用实例详解：手机 短信程序

10.3.1 实例分析

<<Android从入门到精通>>

10.3.2 实例实现

第11章 Android的GPS应用开发

11.1 GPS在手机中的应用

11.2 Android Location-Based API简介

11.3 Android模拟器支持的GPS定位文件

11.3.1 KML

11.3.2 NMEA

11.4 应用实例详解：确定当前位置的GPS程序

11.4.1 实例分析

11.4.2 实例实现

11.5 基于Google Map的应用

11.5.1 使用MapView显示地图

11.5.2 使用MapController控制地图缩放

11.6 应用实例详解：普通地图和卫星地图切换

11.6.1 实例分析

11.6.2 实例实现

第12章 Android的搜索引擎和Gtalk开发

12.1 搜索引擎在手机中的应用

12.1.1 本地搜索

12.1.2 Web搜索

12.2 Android搜索引擎API简介

12.3 应用实例详解：过滤式搜索引擎程序

12.3.1 实例分析

12.3.2 实例实现

12.4 Android的GTalk应用开发

12.4.1 GTalk在手机中的应用

12.4.2 Android GTalk API简介

12.4.3 为GTalk配置Android模拟器

12.5 应用实例详解：Google GTalk 程序

12.5.1 实例分析

12.5.2 实例实现

第13章 Android综合案例开发：俄罗斯方块

13.1 俄罗斯方块游戏功能需求

13.2 俄罗斯方块游戏UI设计

13.3 俄罗斯方块游戏功能实现

13.4 俄罗斯方块游戏演示

<<Android从入门到精通>>

编辑推荐

孙更新、邵长恒和宾晟等编著的《Android从入门到精通》按照循序渐进的原则组织内容，由易到难、从入门到精通讲解Android关键技术以及应用开发。

为了加深读者理解，本书采用先实现后分析的方法描述Android中的组件。

书中每个知识点都包含一个实例实现以及实例分析，内容详实，示例生动丰富、可操作性强。

本书不仅涵盖了Android平台从基础概念到高级应用的所有主题，而且深入浅出地介绍了几种常见的Android项目，力图将传统互联网的内容/服务与移动平台紧密结合起来，也就是将移动和互联紧密结合，使Web应用的开发者能够很方便地将之前的应用程序转换到Android平台上来。

<<Android从入门到精通>>

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>