

<<智能手机跨平台开发高级教程>>

图书基本信息

书名：<<智能手机跨平台开发高级教程>>

13位ISBN编号：9787302260479

10位ISBN编号：7302260478

出版时间：2011-8

出版时间：清华大学出版社

作者：[美]Sarah Allen,[美]Vidal Graupera,[美]Lee Lundrigan

页数：231

译者：崔康

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>

<<智能手机跨平台开发高级教程>>

内容概要

本书介绍如何在当今市场上最流行的移动平台上开发应用程序，便于读者了解跨平台开发的内部原理，并利用本书提供的宝贵信息付诸实践。

把开发过程分解成通俗易懂的步骤有助于刚刚接触移动平台的开发人员。

相关的语言和sdk种类繁多，使得大多数人应接不暇。

本书旨在做一些铺垫工作，找到跨平台和设备开发应用程序的捷径。

前几年，这些技术和工具包还不存在。

相信读者会发现他们的价值并借助它们成功地开发应用程序。

本书主要内容在主流的平台(如iphone、blackberry、windows mobile和android)上开发本地应用程序。

利用跨平台移动工具包(如rhomobile和phonegap)扩展应用程序以支持跨所有移动平台的运行。

通过各个主要移动应用商店(rim、apple和microsoft)发布应用程序。

感谢您选择《智能手机跨平台开发高级教程——适用于iphone、blackberry、windows mobile及android)。

相信它将为您的设计和构建下一代移动应用程序项目助一臂之力。

作者简介

Sarah Allen目前领导着Blazing

Cloud，这是一家位于旧金山的咨询公司，主要开发高级的移动和Web应用程序。

她也是Mightyverse的共同创始人和CTO。

Mightyverse是一家移动创业公司，致力于帮助不同语言和文化的人沟通交流。

Sarah在1990年参与创建了CoSA(theCompany

ofScience&Art)公司，从那时起，她开始以技术和领导的角色开发商业软件，也就是后来的After Effects(译注：CoSA于1993年被Aldus收购，Aldus于1994年被Adobe收购，所以目前软件名称是Adobe After

Effects)。

在1995年，她成为Macromedia公司的Shockwave团队的一名工程师，开始关注Internet软件。

她先后领导开发了Shockwave

Multuser Server、Flash MediaServer和Flash video。

由于其行业经验丰富(先后工作于Adobe、Aldus、Apple和LaszloSystems公司)，Sarah在1998年被sFWoW(San Francisco Women of the Web)组织评选为web时代25名最优秀的女性之一。

网站：blazingcloud.net 个人博客：www.ultrasaurus.com Twitter：@ultrasaurus

Vidal Graupera从1993年的Appie

Newton时代就从事优秀移动应用程序的开发工作。

在过去十年中，他创建并成功运营了一家软件公司，在各种移动平台上开发了十几种客户应用程序。

Vidal拥有卡内基梅隆(Carnegie

Melton)大学和南加州(Southern CA)大学的工科学位、圣塔克拉拉(santa Clara)大学的MBA学位。

Vidal目前向客户提供有关开发web和移动应用程序的咨询服务。

网站：vdgroup.com

个人网站：www.vidalgraupera.com Twitter：@vgraupera Lee

Lundrigan, Blazing

Cloud的一名创始工程师，在4种平台上使用跨平台框架、在iPhone和iPad上采用Objective-C开发移动应用程序。

他擅长CSS和HTML，也有采用JavaScript创建动态UI的丰富经验。

他开发过跨浏览器CSS和HTML，运行在iPhone、Android、BlackBerry和Windows Mobile上。

网站：blazingcloud.net 个人博客：www.macboypro.com

书籍目录

第1章 智能手机是新式个人电脑

- 1.1 应用程序市场前景
- 1.2 智能手机简介
 - 1.2.1 智能手机前景
 - 1.2.2 跨平台框架
 - 1.2.3 移动应用程序的品牌经验
- 1.3 web技术
- 1.4 跨平台框架
- 1.5 关于本书

第 部分 跨平台开发与发布

第2章 iphone

- 2.1 xcode介绍
- 2.2 iphone开发标准实践
- 2.3 构建简单的iphone应用程序
 - 2.3.1 创建xcode项目
 - 2.3.2 创建界面
- 2.4 在设备上安装应用程序
 - 2.4.1 使用开发配置助手
 - 2.4.2 手动构建iphone配置
 - 2.4.3 查找设备id
 - 2.4.4 创建配置文件
 - 2.4.5 安装配置文件
 - 2.4.6 在设备上安装和运行应用程序

第3章 android

- 3.1 android开发
 - 3.1.1 搭建eclipse开发环境
 - 3.1.2 构建简单的android应用程序
 - 3.1.3 使用android webview的简单应用程序
- 3.2 为android设备构建应用程序
- 3.3 在web上发布
- 3.4 android market

第4章 blackberry

- 4.1 blackberry平台
- 4.2 搭建典型java开发环境
- 4.3 构建简单的blackberry应用程序
 - 4.3.1 创建eclipse项目
 - 4.3.2 创建界面
 - 4.3.3 代码解释
 - 4.3.4 构建和测试应用程序
 - 4.3.5 使用label、text field和button的简单用户界面应用程序
 - 4.3.6 代码解释
 - 4.3.7 使用blackberry browser field的简单应用程序

第5章 windows mobile

- 5.1 为windows mobile6.5开发搭建环境
- 5.2 构建简单的windows mobile应用程序

<<智能手机跨平台开发高级教程>>

- 5.2.1 创建smart device项目
- 5.2.2 构建基本功能
- 5.2.3 部署和测试应用程序
- 5.2.4 充实应用程序
- 5.3 打包和发布应用程序
 - 5.3.1 将cab project添加到solution
 - 5.3.2 定制产品名称
 - 5.3.3 把应用程序添加到cab项目中
 - 5.3.4 创建应用程序快捷方式
 - 5.3.5 添加注册表项
 - 5.3.6 构建和部署cab文件
 - 5.3.7 安装cab文件
- 5.4 发布应用程序
- 第 部分 跨平台的原生框架
- 第6章 rhodes
 - 6.1 开发架构
 - 6.2 运行时架构
 - 6.3 数据库(rhom)
 - 6.4 多线程
 - 6.5 rhodes和rails的区别
 - 6.6 创建rhodes应用程序
 - 6.7 构建rhodes应用程序
 - 6.8 运行应用程序
 - 6.8.1 运行在iphone上
 - 6.8.2 运行在android上
 - 6.8.3 运行在blackberry上
 - 6.8.4 运行在windows mobile上
 - 6.9 生成模型
 - 6.10 调试技巧
 - 6.10.1 iphone
 - 6.10.2 blackberry
 - 6.10.3 android
 - 6.11 rhodes设备功能
 - 6.12 联系人示例
 - 6.13 照相机示例
 - 6.14 地理定位和地图示例
- 第7章 rhosync
 - 7.1 同步服务器的工作原理
 - 7.2 rhosync源适配器
 - 7.3 初始化
 - 7.4 通过web服务进行身份认证：登录和注销
 - 7.5 检索数据：查询和同步
 - 7.5.1 查询
 - 7.5.2 同步
 - 7.6 提交数据：创建、更新和删除
 - 7.6.1 创建
 - 7.6.2 更新

<<智能手机跨平台开发高级教程>>

7.6.3 删除

7.7 用户身份验证

7.8 产品库存示例

7.8.1 在rhohub上创建应用程序

7.8.2 在本地rhosync服务器上创建应用程序

7.9 调试rhosync源适配器

第8章 phonegap

8.1 phonegap入门

8.1.1 示例应用程序

8.1.2 android

8.1.3 blackberry

8.1.4 phonegap模拟器

8.2 用phonegap编写hello world

8.3 编写一个phonegap应用程序

8.4 联系人示例

8.5 照相机示例

第9章 titanium mobile

9.1 入门

9.1.1 编写hello world应用程序

9.1.2 针对设备构建应用程序

9.1.3 titanium mobile设备功能

9.1.4 照相机示例

第 部分 html 界面

第10章 移动html和css

10.1 平台概览

10.1.1 iphone、ipad、ipod touch的ios

10.1.2 android

10.1.3 blackberry

10.1.4 windows mobile

10.2 常用模式

10.2.1 基于屏幕的方法

10.2.2 导航

10.2.3 ui小部件

10.2.4 复选框

10.2.5 选择框

10.2.6 文本框

10.2.7 文本域

10.2.8 单选按钮

10.2.9 其他组件

10.2.10 webkit web视图

第11章 iwebkit

11.1 使用iwebkit 框架

11.1.1 注意事项

11.1.2 所需头文件

11.1.3 [body]标记

11.1.4 采用列表组织数据

11.2 导航

<<智能手机跨平台开发高级教程>>

11.3 表单

11.4 横向模式

11.5 手机集成

11.6 在移动应用程序中集成iwebkit

11.6.1 通过object c在iwebkit 中创建原生iphone应用程序

11.6.2 创建应用程序

11.6.3 添加iwebkit框架到应用程序布局模板

11.6.4 为iwebkit构建phonegap

第12章 使用jqtouch实现动画ui

12.1 jqtouch入门

12.1.1 运行示例代码

12.1.2 创建简单的jqtouch应用程序

12.2 添加屏幕

12.2.1 通过ajax加载其他屏幕

12.2.2 取消、回退和浏览器历史

12.2.3 其他按钮

12.3 jqtouch初始选项

12.3.1 基本视图

12.3.2 定制jqtouch应用程序

12.3.3 导航栏(又称工具栏)

12.3.4 通过主题定制视图

12.3.5 与rhodes集成

12.3.6 与phonegap集成

第13章 sencha touch

13.1 入门

13.2 添加带面板的html文本

13.3 添加组件

13.4 实现交互

第14章 Blackberry HTML UI

14.1 Blackberry浏览器的ui控件

14.2 Blackberry 4.2版浏览器控件

14.2.1 css

14.2.2 字体

14.2.3 窗体

14.2.4 javascript

14.3 用于动态布局的rhodes技巧

14.4 blackberry4.6版浏览器控件

14.5 显示与用户交互

14.6 开发环境

附录a 级联样式表

章节摘录

版权页：插图：jQTouch是包含JavaScript和CSS的一个源代码库。

它需要（同时包含）流行的JavaScript库——jQuery。

为了使用jQTouch控制应用程序的外观，它要求采用特定的方式构建HTML并遵从文档没有清晰讲明的特定模式。

本节解释了jQuery采取的旨在使代码运行的模式和假设。

本章将使用如下术语“应用程序”和“屏幕”。

屏幕：用户看到的一页一页。

每一个屏幕都假定是HTML主体的一个DIV子元素。

应用程序：包含iQTouch JavaScript和CSS的HTML页面，包括所有的屏幕（其中一些可能动态加载）。

启动一个使用jQTouch的新应用程序非常简单。

但是，修改一个现有应用程序非常复杂，因为应用程序需要受到jQTouch的限制。

这些限制会在本章的示例中介绍清楚。

不要创建单页面的应用程序。

URL必须是全路径（或者相对于Web应用程序的根路径）。

每一个屏幕都不是一个完整的Web页面，而是一个应用程序主体的直接DIV子元素。

确保不使用ID，除了标识屏幕。

12.1.1运行示例代码 当下载iQTouch源代码2时，会发现若干示例应用程序，从中可以概览jQTouch的所有功能。

虽然可以在任何浏览器中看到这些示例，但是为了观看动画，应该使用iPhone模拟器或者在基于WebKit的桌面浏览器中运行jQTouch示例。

为了在iPhone模拟器中加载这些示例，使用Finder右击demo文件夹下的index.html文件，选择Open With | iPhone Simulator.app命令。

这会在iPhone模拟器中把HTML、CSS和JavaScript加载到浏览器中，从而可以浏览这些示例并查看它们在iPhone上的外观。

为了在iOS设备上看到相同的页面，必须在能够通过HTTP访问的Web服务器上托管这些Web页面。

12.1.2创建简单的jQTouch应用程序 用户会转到一个页面，即jQTouch应用程序。

本页面包含jQuery、jQTouch JavaScript、iQTouch CSS和定义应用程序皮肤的一个主题。

虽然无须（也不应该）修改jQTouch CSS文件，但是了解以下知识是有帮助的：jQTouch CSS文件包含转变类（如幻灯片、弹出等）并对每次转换定义了WebKit动画。

通常，会通过jQTouch类注释HTML来使用jQTouch样式。

当然，可以创建自己的样式来扩展或者修改jQTouch样式，而且通常会把这些放在jQTouchCSS文件之后加载自己拥有的CSS文件中。

<<智能手机跨平台开发高级教程>>

编辑推荐

《智能手机跨平台开发高级教程:适用于iPhone、BlackBerry、Windows Mobile及Android》旨在做一些铺垫工作，找到跨平台和设备开发应用程序的捷径。

前几年，这些技术和工具包还不存在。

相信读者会发现他们的价值并借助它们成功地开发应用程序。

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>