

<<Android 编程入门经典>>

图书基本信息

书名：<<Android 编程入门经典>>

13位ISBN编号：9787302283409

10位ISBN编号：7302283400

出版时间：2012-4

出版时间：清华大学

作者：李伟梦

页数：374

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 编程入门经典>>

内容概要

对于当今具有大量需求的诸多移动设备来说，android操作系统是一个颇为流行和灵活的平台。

《android

编程入门经典》为您在最新的移动设备上创建android应用程序提供了身临其境般的指导。

作者wei-menglee是一位经验相当丰富的作者，他的每门课程都提供了真实世界的示例，旨在达到其所涵盖内容的本源。

本书从概述android核心功能与开发工具开始，循序渐进地讲授了成功开发android应用程序所需的全部知识。

主要内容

阐释了活动的概念及其生命周期

集中阐释了如何应用样式和主题来定制活动

详述了屏幕组件，包括线性布局、绝对布局、相对布局及其他布局方式

详细讨论了一些用于适应不同的屏幕大小并调整其显示方向的方法

概述了文本框、进度条、时间选择器等多种视图

涵盖了如何发送sms消息和联网

详细指导如何创建android服务并与之交互

发布android应用程序最重要的步骤

<<Android 编程入门经典>>

作者简介

Wei-MengLee是Developer Learning Solutions公司(www.learm2develop.net)的创始人和技术专家。他编写过的在线出版物和杂志涵盖了从.NET到MacOSX的广泛主题。此外,他还撰写了由清华大学出版社引进并出版的《iOS 4编程入门经典》一书以及其他很多技术书籍和文章。

书籍目录

第1章 android编程入门

- 1.1android简介
 - 1.1.1android版本
 - 1.1.2android功能
 - 1.1.3android架构
 - 1.1.4市场上的android设备
 - 1.1.5androidmarket
- 1.2获得所需工具
 - 1.2.1eclipse
 - 1.2.2androidsdk
 - 1.2.3android开发工具
 - 1.2.4创建android虚拟设备(avd)
 - 1.2.5创建第一个android应用程序
 - 1.2.6android应用程序剖析
- 1.3本章小结

第2章 活动和意图

- 2.1理解活动
 - 2.1.1如何对活动应用样式和主题
 - 2.1.2隐藏活动标题
 - 2.1.3显示对话框窗口
 - 2.1.4显示进度对话框
- 2.2使用意图链接活动
 - 2.2.1解决意图筛选器的冲突
 - 2.2.2从意图返回结果
 - 2.2.3使用意图对象传递数据
- 2.3使用意图调用内置应用程序
 - 2.3.1理解意图对象
 - 2.3.2使用意图筛选器
 - 2.3.3添加类别
- 2.4显示通知
- 2.5本章小结

第3章 android用户界面

- 3.1了解屏幕的构成
 - 3.1.1视图和视图组
 - 3.1.2linear layout
 - 3.1.3absolutelayout
 - 3.1.4tablelayout
 - 3.1.5relativelayout
 - 3.1.6framelayout
 - 3.1.7scrollview
- 3.2适应显示方向
 - 3.2.1锚定视图
 - 3.2.2调整大小和重新定位
- 3.3管理屏幕方向的变化
 - 3.3.1配置改变时保持状态信息

<<Android 编程入门经典>>

- 3.3.2检测方向改变
- 3.3.3控制活动的方向
- 3.4以编程方式创建用户界面
- 3.5侦听用户界面通知
- 3.5.1重写活动中定义的方法
- 3.5.2为视图注册事件
- 3.6本章小结

第4章 使用视图设计用户界面

- 4.1基本视图
- 4.1.1textview视图
- 4.1.2button、imagebutlon、edittext、checkbox、togglebutton、radiobutton和radiogroup视图
- 4.1.3progressbar视图
- 4.1.4autocompleteview视图
- 4.2选取器视图
- 4.2.1timepicker视图
- 4.2.2datepicker视图
- 4.3列表视图
- 4.3.1listview视图
- 4.3.2使用spinner视图
- 4.4本章小结

第5章 使用视图显示图片和菜单

- 5.1使用图像视图显示图片?
- 5.1.1gallery和image view视图
- 5.1.2imageswitcher
- 5.1.3gridview
- 5.2将菜单和视图一起使用
- 5.2.1创建辅助方法
- 5.2.2选项菜单
- 5.2.3上下文菜单
- 5.3其他一些视图
- 5.3.1analogclock和digitalclock视图
- 5.3.2webview
- 5.4本章小结

第6章 数据持久化

- 6.1保存和加载用户首选项
- 6.1.1使用getsharedpreferences()方法
- 6.1.2使用getpreferences()方法
- 6.2将数据持久化到文件中
- 6.2.1保存到内部存储器
- 6.2.2保存到外部存储器(sd卡)
- 6.2.3选择最佳存储选项
- 6.2.4使用静态资源
- 6.3创建和使用数据库
- 6.3.1创建dbadapter辅助类
- 6.3.2以编程方式使用数据库
- 6.3.3预创建数据库
- 6.4本章小结

<<Android 编程入门经典>>

第7章 内容提供者

7.1在android中共享数据

7.2使用内容提供者

7.2.2投影

7.2.3筛选

7.2.4排序

7.3创建自己的内容提供者

7.4本章小结

第8章 消息传递和联网

8.1sms消息传递

8.1.1以编程方式发送sms消息

8.1.2发送消息后获取反馈

8.1.3使用意图发送sms消息

8.1.4接收sms消息

8.1.5说明和警告

8.2发送电子邮件

8.3联网

8.3.1下载二进制数据

8.3.2下载文本文件

8.3.3访问web服务

8.3.4执行异步调用

8.4本章小结

第9章 基于位置的服务

9.1显示地图

9.1.1创建项目

9.1.2获取maps api密钥

9.1.3显示地图

9.1.4显示缩放控件

9.1.5改变视图

9.1.6导航到特定位置

9.1.7添加标记

9.1.8获取触摸的位置

9.1.9地理编码和反向地理编码

9.2获取位置数据

9.3本章小结

第10章 开发android服务

10.1创建自己的服务

10.1.1在服务中执行长时间运行的任务

10.1.2在服务中执行重复

10.1.3使用intentservice在单独的线程上执行异步任务

10.2在服务 and 活动之间通信

10.3将活动绑定到服务

10.4本章小结

第11章 发布android应用程序

11.1为发布做准备

11.1.1版本化

11.2对android应用程序进行数字签名

<<Android 编程入门经典>>

11.2部署apk文件

11.2.1使用adb.exe工具

11.2.2使用web服务器

11.2.3在android market上发布

11.3本章小结

附录a使用eclipse进行android开发

附录b使用android模拟器

附录c练习答案

章节摘录

版权页：插图：第1章 Android编程入门 本章将介绍以下内容 Android简介 Android版本及其功能集 Android架构 市场上的各种Android设备 Android Market应用程序商店 如何获得开发Android应用程序的工具和SDK（软件开发工具包）如何开发您的第一个Android应用程序 欢迎阅读本书！

既然您手中拿着这本书（或正在您的最新移动设备上阅读它），那就说明您对学习如何为Android平台编写应用程序很感兴趣——现在就是学习Android应用程序开发的最佳时机。

移动应用市场正在迅速增长，最近的市场调查显示，Android已经超越iPhone在美国智能手机市场占据第二的位置。

目前第一名的荣誉属于Research In Motion（RIM），Apple的iphone是第三名。

就在您阅读本书的时候，Android很有可能已经成为美国第一大智能手机平台，而且您也许正在最新的一款Android设备上阅读本书。

是什么使得Google在2005年买入的这个相对不那么知名的操作系统在今天却如此受欢迎呢？

它又提供了哪些功能？

本章将介绍Android到底是什么，以及是什么让开发人员和设备制造商都有如此大的兴趣。

您也将开始开发您的第一个Android应用程序，并学会如何获得必要的工具并对其设置。

在本章结尾，您将具备进一步探索更尖端的技术和技巧以开发您的下一个杀手级的Android应用程序所需的基础知识。

1.1 Android简介 Android是一款基于Linux修订版本的移动操作系统。

它最初是由同名的Android有限公司作为进入移动市场的战略的一部分于2005年开发的。

Google收购了Android公司，并接管了它的开发工作（包括整个开发团队）。

Google要求Android系统是开放和免费的。

因此，大部分Android代码在Apache License开源协议下都公开了，这意味着任何想使用Android的人都可以下载Android的全部源代码。

此外，供应商（特别是硬件制造商）可以添加他们自己专有的Android扩展，通过定制Android以区别于其他厂商的产品。

这一简单的开发模型使Android非常有吸引力，并因此引起了许多供应商的兴趣。

<<Android 编程入门经典>>

编辑推荐

《移动与嵌入式开发技术:Android编程入门经典》针对的是打算使用Google的Android SDK来开发应用程序的Android初级开发人员。

《移动与嵌入式开发技术:Android编程入门经典》将学习Android编程的任务分解为若干个更小的环节，使您能够在钻研更高级的内容之前笑话每一个主题，《移动与嵌入式开发技术:Android编程入门经典》一大特色就是每章的所有示例代码都独立于先前章节所讨论的内容。

这样，您可以灵活地转入到所感兴趣的主题并按照“试一试”的项目内容开始练习。

<<Android 编程入门经典>>

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>