

<<Android系统结构及应用编程>>

图书基本信息

书名：<<Android系统结构及应用编程>>

13位ISBN编号：9787302302087

10位ISBN编号：7302302081

出版时间：2013-1

出版时间：余堃、段弘、唐雪飞 清华大学出版社 (2013-01出版)

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系统结构及应用编程>>

内容概要

书籍目录

第1章android简介 1.1 Android简介 1.1.1什么是Android 1.1.2其他常见的移动操作系统 1.1.3 Android系统的优势 1.2 Android发展历程 1.2.1 Android发展简史 1.2.2 Android SDK版本发展及各版本新特性 1.2.3 Android前景展望 参考文献 第2章Android系统结构 2.1 Android体系结构 2.1.1内核层 (Linux Kernel) 2.1.2 Android运行时环境 (Android Runtime) 2.1.3函数库层 (Libraries) 2.1.4应用程序框架层 (Application Framework) 2.1.5应用程序层 (Applications) 2.2 Linux内核简介 2.2.1 Linux内核简介 2.2.2 Linux进程管理 2.2.3 Linux文件系统 2.2.4 Linux线程管理 2.2.5 Linux内存管理 参考文献 第3章Android应用编程基础 3.1 Android SDK 3.2 Android NDK 3.3 Android应用执行环境的特点 3.3.1有限的资源 3.3.2应用程序之间的复用 3.3.3可互换的应用程序 3.4应用程序结构 3.4.1 Activity 3.4.2 Service 3.4.3 Content Provider 3.4.4 Intent 3.4.5 BroadcastReceiver 3.4.6应用程序资源 3.4.7安全与权限机制 3.4.8 AndroidManifest.xml 3.5前置技能 参考文献 第4章用户界面 4.1布局类型 4.2控件类型 4.2.1用户操作的捕获与处理 4.2.2常用的一些控件 4.3通知消息 4.3.1浮出消息 (Toast) 4.3.2顶部状态通知栏 (Status Bar Notification) 4.3.3对话框 (Dialog) 4.4菜单 (Menu) 4.4.1选项菜单 4.4.2上下文菜单 4.4.3多级菜单 4.5 App Widget (桌面小插件) 4.5.1 App Widget简介 4.5.2 App Widget示例 参考文献 第5章数据存储与共享 5.1两种基本的数据存储方式 5.1.1 SharedPreferences 5.1.2文件存储: File 5.2使用SQLite数据库存取数据 5.2.1 SQLite简介 5.2.2实现SQLite数据库访问器 5.2.3 SQLite示例 5.3 Content Provider 5.3.1 Content Provider简介 5.3.2通过Content Provider查询数据 5.3.3通过Content Provider修改数据 5.3.4创建Content Provider 5.3.5 使用NotePadProvider 参考文献 第6章多进程与多线程 6.1进程与线程概念 6.1.1什么是进程 6.1.2进程的特征 6.1.3进程的状态及状态切换 6.1.4什么是线程 6.1.5线程的状态及状态切换 6.1.6进程与线程的关系 6.1.7多线程简介 6.1.8多进程简介 6.1.9同步和互斥问题 6.2 Android进程与线程 6.2.1 Android进程模型 6.2.2 Android线程 6.2.3 Android的单线程模型 6.2.4 Android多线程 6.3消息机制 6.3.1消息机制的引入 6.3.2 Android消息机制的构成 6.3.3消息机制示例 6.4进程间通信 6.4.1 Intent 6.4.2 Intent Filter 6.4.3 Android IPC 6.4.4 AIDL 6.5生产者 / 消费者模型 6.5.1生产者 / 消费者模型简介 6.5.2 Java下解决互斥问题 6.5.3 Android下的示例Project 参考文献 第7章多媒体编程 7.1音视频支持 7.1.1播放音频 7.1.2录制音频 7.1.3播放视频 7.1.4录制视频 7.2动画效果 7.2.1 帧动画 (Frame Animation) 7.2.2补间动画 (Tween Animation) 7.2.3属性动画系统 (Property Animation System) 7.3双缓冲技术 7.3.1双缓冲技术简介 7.3.2 Android中的双缓冲技术 7.4使用Path类绘制2D图形 7.4.1 Path类介绍 7.4.2触摸画点 7.4.3画线段 7.4.4画其他几何图形 参考文献 第8章网络开发 8.1网络通信支持 8.1.1 GSM 8.1.2 3G 8.1.3 Wi-Fi 8.1.4蓝牙 8.1.5 NFC 8.1.6小结 8.2 Http通信 8.2.1 Http简介 8.2.2使用HttpClient接口 8.2.3 使用URLConnection接口 第9章androidwebkit 第10章ndk入门 第11章游戏开发入门 第12章chrome扩展 参考文献

章节摘录

版权页：插图：2011年2月起，Android针对于平板计算机市场发布了3.x版本，该版本的推出使其不仅仅在手机领域表现优秀，同时也逐渐在平板计算机等移动设备领域中崭露头角。

到2011年12月，Android又发布了4.0版本，该版本在覆盖范围上更进一步，目标是实现手机与平板计算机所使用操作系统的统一，4.0版本拥有了更加精致、简洁而美观的界面，同时也变得更加智能化（Android称其为beyond smart）。

在随后将详细地介绍Android各版本的发展历史。

1.1.2 其他常见的移动操作系统 1.Symbian Symbian OS（中文译“塞班操作系统”）是由诺基亚、索尼爱立信、摩托罗拉、西门子等几家大型移动通信设备商共同出资组建的一个合资公司，专门研发手机操作系统。

Symbian操作系统的前身是EPOC，而EPOC是Electronic Piece of Cheese的首字母缩略词，其原意为“使用电子产品可以像吃乳酪一样简单”，这就是它在设计时所坚持的理念。

它是一个实时性、多任务的纯32位操作系统，具有功耗低、内存占用少等特点，非常适合手机等移动设备使用，经过不断完善，可以支持GPRS、蓝牙、SyncML以及3G技术。

更重要的是它是一个标准化的开放式平台，任何人都可以为支持Symbian的设备开发软件。

与微软产品不同的是，Symbian将移动设备的通用技术，也就是操作系统的内核，与图形用户界面技术分开，能很好地适应不同方式输入的平台，也可以使厂商为自己的产品制作更加友好的操作界面，符合个性化的潮流，这也是用户能见到不同样子的Symbian NNN主要NN。

2.iOS iOS、是由苹果公司为其旗下的移动设备开发的操作系统。

它主要是给iPhone、iPod touch、iPad等设备使用。

与其基于的Mac OS X操作系统一样，它也是以Darwin为基础的。

iOS的系统架构分为4个层次：核心操作系统层（the Core OS layer）、核心服务层（the Core Services layer）、媒体层（the Media layer）和Cocoa轻触层（the Cocoa Touch layer），iPhone、iPod Touch和iPad使用基于ARM架构的中央处理器，而不是苹果的Mac计算机使用的x86处理器（就像以前的PowerPC或MC680x0），它使用由PowerVR视屏卡渲染的OpenGL ES 1.1。

因此，Mac OS X上的应用程序不能直接复制到iOS上运行。

它们需要针对iOS的ARM系统重新编写。

但是借助于Safari浏览器能够支持“Web应用程序”的这种方式，能够实现广义上的应用程序“跨操作系统”。

从iOS 2.0开始，通过审核的第三方应用程序已经能够通过苹果的App Store进行发布和下载了。

遗憾的是，苹果至今仍没有宣布任何在iOS上运行Java的计划。

3.Palm OS Palm OS是Palm公司的是一种32位的嵌入式操作系统，Palm OS是早期由U.S.Robotics（其后被3Com收购，再独立改名为Palm公司）研制的专门用于其掌上电脑产品Palm的操作系统。

由于此操作系统完全为Palm产品设计和研发，而其产品由推出时就超过了苹果公司的Newton而获得了极大的成功，所以Palm OS也因此声名大噪。

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>