

## <<Android 4.X从入门到精通>>

### 图书基本信息

书名：<<Android 4.X从入门到精通>>

13位ISBN编号：9787302304524

10位ISBN编号：7302304521

出版时间：2012-12

出版时间：清华大学出版社

作者：李波，史江萍，王祥凤 编著

页数：482

字数：794000

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 4.X从入门到精通>>

### 前言

自2007年5月Android开源手机平台问世以来,已经经历了五年的发展。五年间,基于Android平台的智能手机迅速占领市场,成为当前最受欢迎的手机操作系统。与之伴随的基于Android操作系统的应用程序需求多元化,Android开发技术成为市场求职的新宠。

为了帮助国内开发人员快速掌握Android开发技术,获取更好的就业机会,笔者基于Google公司2011年10月发布的Android SDK 4.0 (API Level 14),兼顾2012年6月28日发布的Android SDK 4.1 Jelly Bean (果冻豆)编写了本书,希望能够帮助广大读者在Android开发的道路上入门并且获得提高。

本书共分为13章,由浅入深地讲解了Android开发的各个方面。

本书在讲解过程中穿插了大量实例,希望借此能帮助读者更好地理解Android开发的过程。

本书的前3章为本书的基础,系统地介绍了Android系统的诞生和发展的过程、Android的系统框架、Android开发环境的搭建以及Android应用程序的基本组件,并且着重讲解了Android系统中人机交互的基本组件Activity的基本知识。

第4章讲解了Android开发过程中界面开发的相关知识,包括在用户界面设计过程中常用的布局和组件,以及Android处理人机交互事件的方法。

第5章讲解了Intent的基本知识,并利用Intent实现了电话和短信应用程序开发功能。

第6章主要讲解了Android系统下的多媒体开发技术,实现了音频和视频的播放。

通过Service和BroadcastReceiver实现了后台音频播放的相关功能,通过Android提供的硬件编程API实现了自己的录像和拍照应用程序。

第7章讲解了Android系统提供的四种数据存储方式,分别为SharedPreferences、文件存储方式、数据库存储方式和ContentProvider。

活用这些数据存储方式,实现数据持久化,是应用程序开发过程中不可避免的问题。

.....

## <<Android 4.X从入门到精通>>

### 内容概要

随着android系统的广泛应用，消费者对移动设备应用程序的需求也变得多元化，为了帮助国内开发人员快速掌握android应用开发技术，获取更好的就业机会，作者结合自身移动应用开发项目经验，基于android sdk 4.0 ice cream sandwich(冰激凌三明治)和4.1 jelly bean(果冻豆)编写了本书。

《android 4.x从入门到精通》共分13章，深入浅出地讲解了android应用开发的各个方面。全书在讲解过程中穿插了大量的实例(实例源代码可从前言提供的网址下载)，帮助读者在开发的道路上快速入门，获得编程能力的提高。

《android 4.x从入门到精通》在编写过程中综合考虑了自学与教学两方面因素，不仅适合高校教学、学生自学，同时也适合有一定开发经验的程序员作为技术参考使用。

## <<Android 4.X从入门到精通>>

### 作者简介

李波，毕业于中国科学院沈阳自动化研究所，博士，讲师，研究方向为虚拟现实、高性能计算、移动开发等技术

史江萍，毕业于东北大学，硕士，具有丰富的移动应用开发项目经验

# <<Android 4.X从入门到精通>>

## 书籍目录

### 第1章 android系统概述

- 1.1智能手机
- 1.2什么是android
- 1.3android系统架构
- 1.4小结
- 1.5思考题

### 第2章 搭建android开发环境

- 2.1系统需求
- 2.2软件安装
- 2.3android sdk介绍
- 2.4创建第一android应用程序
- 2.5调试程序
- 2.6小结
- 2.7思考题

### 第3章 android应用程序结构

- 3.1应用程序基本组成
- 3.2activity
- 3.3资源
- 3.4androidmanifest.xml
- 3.5小结
- 3.6思考题

### 第4章 摩开户界面开发

- 4.1view和viewgroup
- 4.2使用xml定义视图
- 4.3布局
- 4.4常用widget组件
- 4.5menu和actionbar
- 4.6bitmap
- 4.7对话框(dialog)
- 4.8toast和notification
- 4.9界面事件响应
- 4.10小结
- 4.11思考题

### 第5章 电话和短售应用程序开发

- 5.1intent
- 5.2拨号程序
- 5.3短信程序
- 5.4照相机程序
- 5.5小结
- 5.6思考题

### 第6章 多媒体开发

- 6.1service
- 6.2broadcastreceiver
- 6.3音频
- 6.4视频

## <<Android 4.X从入门到精通>>

6.5小结

6.6思考题

### 第7章 数据存储

7.1sharedpreferences

7.2文件存储

7.3sqlite

7.4contentprovider

7.5数据同步到云端

7.6数据备份与恢复

7.7小结

7.8思考题

### 第8章 网络编程

8.1http通信

8.2 socket通信

8.3 bluetooth通信

8.4 wifi通信

8.5nfc

8.6usb

8.7sip

8.8小结

8.9思考题

### 第9章 位置服务

9.1获取位置信息

9.2使用google地图服务

9.3传感器

9.4运动传感器

9.5位置传感器

9.6环境传感器

9.7小结

9.8思考题

### 第10章 绘图

10.12d绘图

10.2drawable

10.33d绘图

10.4硬件加速

10.5renderscript

10.6小结

10.7思考题

### 第11章 android的国际化与本地化

11.1国际化与本地化

11.2手机区域设置

11.3未本地化的应用程序

11.4本地化的应用程序

11.5小结

11.6思考题

### 第12章 应用程序发布

12.1应用程序发布的步骤

## <<Android 4.X从入门到精通>>

12.2为什么要为应用程序签名

12.3android的签名策略

12.4导出未签名应用程序

12.5生成签名文件

12.6为应用程序签名.

12.7使用zipalign工具优化应用程序

12.8发布到google play store

12.9小结

12.10思考题

第13章 android 4.1来了, 4.2也来了

13.1android 4.1简介

13.2android 4.1下载与安装

13.3android 4.2也来了

13.4小结

## &lt;&lt;Android 4.X从入门到精通&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：adb.exe。

Adb即Android Debug Bridge调试桥，可以通过它连接Android手机（或模拟器）和与PC端，可以在PC端上控制手机的操作。

如果用Eclipse开发，一般情况下adb会自动启动，之后我们可以通过DDMS来调试Android程序。

aidl.exe。

AIDL全称Android Interface Definition Language，是Android内部进程通信接口的描述语言，用于生成可以在Android设备进行进程间通信(IPC)的代码。

dexdump.exe。

使用dexdump可以反编译.dex文件，例如dex文件里包含3个类，反编译后也会出现3个.class文件，通过对这些文件可以大概了解原始的java代码。

dx.bat。

其功能是将.class字节码文件转成Android字节码.dex文件。

fastboot.exe。

通过fastboot可以重启系统、重写内核、查看连接设备、写分区、清空分区等操作。

Android llvm-rs-cc.exe。

Renderscript采用LLVM低阶虚拟机，llvm-rs-cc.exe主要作用是对Renderscript的处理。

NOTICE.txt和source.properties。

NOTICE.txt只是给出一些提示的信息；source.properties是资源属性信息文件，主要是该资源生成时间、系统类型、资源URL地址等等。

(6) samples samples是Android SDK自带的默认示例工程，里面的apidemos强烈推荐初学者进行学习，对于SQLite数据库操作可以查看NotePad例子，对于游戏开发可以参考Snake和LunarLander，对于Android主题开发Home则是Android m5时代的主题设计原理。

(7) system-images 该目录存放系统用到的所有图片。

(8) temp 该目录存放系统中的临时文件。

(9) tools 作为SDK根目录下的tools文件夹，这里包含了重要的工具，比如ddms用于启动Android调试工具，logcat、屏幕截图和文件管理器，而drawgpatch则是绘制Android平台的可缩放png图片的工具，sqlite3可以在PC上操作SQLite数据库，而monkeyrunner则是一个不错的压力测试应用，模拟用户随机按钮，mkcard则是模拟器SD映像的创建工具，emulator是Android模拟器主程序，不过从Android 1.5开始，需要输入合适的参数才能启动模拟器，traceview作为Android平台上重要的调试工具。



## <<Android 4.X从入门到精通>>

### 编辑推荐

《Android 4.X从入门到精通》在编写过程中综合考虑了自学与教学两方面因素，不仅适合高校教学、学生自学，同时也适合有一定开发经验的程序员作为技术参考使用。

<<Android 4.X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>