

<<移动云计算应用开发入门经典>>

图书基本信息

书名：<<移动云计算应用开发入门经典>>

13位ISBN编号：9787302306580

10位ISBN编号：7302306583

出版时间：2013-1

出版时间：清华大学出版社

作者：(美)罗杰(Rodger, R.)

译者：王英群,赵松德

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>

<<移动云计算应用开发入门经典>>

内容概要

作者简介

Richard Rodger是Chartaca.com公司的创始人，该公司使用核心技术PhoneGap和Node.js为客户提供移动分析服务。

在他的带领下，公司成功开发了几个大型的企业移动服务，特别是在新闻和媒体行业。

Richard以前是FeedHenry.com的CTO，该公司提供以JavaScript为重点的云托管移动应用程序平台，该平台也是基于PhoneGap和Node.js技术开发的。

作为爱尔兰沃特福德理工学院的电信软件与服务小组的一名高级研究员，他领导的研究小组建立了FeedHenry核心平台。

Richard本人也是Ricebridge.com的创始人，该公司研发了大容量数据处理的Java组件。

Richard是Java开源社区的长期参与者，最近活动在Node.js社区，并开发了几个数据库集成和系统监控的模块。

Richard在沃特福德理工学院取得了计算机科学学士学位，并在爱尔兰都柏林三一学院取得数学和哲学学士学位。

书籍目录

目 录

第1章 基于云的移动应用程序介绍	1
1.1 如何在云中构建移动应用程序	1
1.1.1 使用现有的技能集	2
1.1.2 开发工具的选择	3
1.1.3 你将学习的技能	3
1.2 应用程序开发行业的两个发展方向	4
1.2.1 Web应用程序的现状与发展	4
1.2.2 未来的云计算	6
1.3 入门	6
1.3.1 使用JavaScript函数	7
1.3.2 WebKit浏览器引擎	19
1.3.3 改变颜色的应用程序	20
1.3.4 nginx Web服务器介绍	24
1.4 本章小结	27
第2章 移动化应用程序	29
2.1 开发触摸感应的绘图应用程序	29
2.1.1 如何在屏幕上绘图	30
2.1.2 响应触摸事件绘图	36
2.1.3 运用DRY原则	42
2.2 使用Amazon的云服务	49
2.2.1 地理位置如何影响Amazon AWS服务	50
2.2.2 使用EC2	50
2.2.3 部署移动Web应用程序	56
2.2.4 将移动应用程序部署到服务器实例	60
2.3 本章小结	62
第3章 构建移动Web应用程序	65
3.1 移动Web应用程序可以实现的功能	65
3.1.1 定位用户	66
3.1.2 响应设备方向的变化	68
3.1.3 更多的功能	69
3.1.4 在iPhone设备上安装移动Web应用程序	70
3.1.5 在Android设备上安装移动Web应用程序	70
3.2 jQuery和jQuery Mobile介绍	71
3.2.1 jQuery库	72
3.2.2 jQuery Mobile库	76
3.3 构建待办事项列表应用程序	84
3.4 本章小结	100
第4章 增强应用程序	103

<<移动云计算应用开发入门经典>>

- 4.1 使用应用程序缓存 103
- 4.2 处理触摸事件 107
 - 4.2.1 触摸事件 108
 - 4.2.2 手势事件 109
- 4.3 嵌入交互地图 118
- 4.4 提供应用程序图标与初始屏幕 122
- 4.5 本章小结 123
- 第5章 在云中构建应用程序 125
 - 5.1 服务器端的JavaScript 126
 - 5.1.1 Node应用程序平台介绍 126
 - 5.1.2 安装Node 127
 - 5.1.3 使用Node Package Manager 131
 - 5.1.4 MongoDB数据库介绍 134
 - 5.2 待办事项列表应用程序的云分析 140
 - 5.2.1 执行分析计算 140
 - 5.2.2 系统架构设计 142
 - 5.2.3 收集使用数据 149
 - 5.2.4 提交使用数据 154
 - 5.2.5 生成使用数据图表 156
 - 5.3 本章小结 164
- 第6章 使用云 167
 - 6.1 经典的云架构 167
 - 6.1.1 REST方法 168
 - 6.1.2 云数据库 169
 - 6.2 Amazon SimpleDB简介 170
 - 6.2.1 SimpleDB云存储的方法 170
 - 6.2.2 SimpleDB API 171
 - 6.3 将待办事项列表应用程序放入云中 171
 - 6.3.1 Simpledb库简介 172
 - 6.3.2 构建一个命令行客户端 178
 - 6.3.3 使用云中的时间 186
 - 6.3.4 运行云服务器 187
 - 6.3.5 与云同步 192
 - 6.4 本章小结 198
- 第7章 增强用户体验 201
 - 7.1 创建经典的选项卡栏界面 201
 - 7.1.1 实现jQuery Mobile解决方案 202
 - 7.1.2 使用iScroll解决方案 206
 - 7.2 启用移动音频与视频 211
 - 7.2.1 在应用程序中播放音频 211
 - 7.2.2 在应用程序中播放视频 215
 - 7.3 在应用程序中启动其他应用程序 219
 - 7.3.1 从应用程序中启动Web浏览器 219

<<移动云计算应用开发入门经典>>

- 7.3.2 从应用程序中拨打电话 219
- 7.3.3 从应用程序中发送短信 219
- 7.3.4 从应用程序中发送电子邮件 219
- 7.3.5 从应用程序中加载地图 220
- 7.3.6 从应用程序中加载YouTube 220
- 7.4 本章小结 221
- 第8章 使用云服务 223
 - 8.1 在Amazon S3中存储内容 224
 - 8.1.1 Amazon S3的架构 224
 - 8.1.2 使用Amazon S3 225
 - 8.2 使用云登录 234
 - 8.3 构建大型的应用程序 242
 - 8.3.1 从全局考虑 243
 - 8.3.2 使用缓存 245
 - 8.4 本章小结 257
- 第9章 创建本机运行的混合应用程序 261
 - 9.1 混合应用程序介绍 262
 - 9.2 构建混合应用程序 262
 - 9.2.1 构建iPhone应用程序 263
 - 9.2.2 理解代码签名 263
 - 9.2.3 构建Android应用程序 269
 - 9.2.4 使用设备的功能 274
 - 9.3 照片博客应用程序Lifestream 279
 - 9.3.1 上传照片 280
 - 9.3.2 在Amazon S3上存储照片 291
 - 9.4 本章小结 295
- 第10章 构建照片博客应用程序 299
 - 10.1 Lifestream应用程序的架构 299
 - 10.2 构建服务器 301
 - 10.2.1 奠定基础 301
 - 10.2.2 启用用户的关注 317
 - 10.2.3 上传和发布照片 320
 - 10.3 完成Lifestream应用程序 329
 - 10.3.1 支持用户账号 330
 - 10.3.2 集成社交网络身份 342
 - 10.4 本章小结 352
- 第11章 使用云开发服务 355
 - 11.1 了解移动应用程序开发平台 356
 - 11.2 使用FeedHenry平台 357
 - 11.2.1 FeedHenry技术 357
 - 11.2.2 FeedHenry开发环境 358
 - 11.2.3 决定使用FeedHenry 359
 - 11.3 使用Appcelerator平台 360
 - 11.3.1 Appcelerator技术 361
 - 11.3.2 Appcelerator开发环境 361
 - 11.3.3 决定使用Appcelerator 362
 - 11.4 使用appMobi平台 363

- 11.4.1 appMobi技术 364
- 11.4.2 appMobi开发环境 364
- 11.4.3 决定使用appMobi 365
- 11.5 本章小结 366
- 第12章 融入社交网络 367
 - 12.1 使用Twitter API 368
 - 12.1.1 使用Twitter API的限制 370
 - 12.1.2 使用Twitter API提供的实体 370
 - 12.1.3 需要了解的内容 371
 - 12.2 直接消息的应用程序 374
 - 12.2.1 设计过程 375
 - 12.2.2 正确地区分可复用的代码 378
 - 12.2.3 代码结构 382
 - 12.2.4 没有服务器的OAuth 391
 - 12.2.5 调用Twitter API 399
 - 12.2.6 事件的消费者和生产者 403
 - 12.3 本章小结 409
- 第13章 应用程序商店 411
 - 13.1 发布应用程序的准备 412
 - 13.1.1 图标 412
 - 13.1.2 启动画面 414
 - 13.1.3 截图与方向 414
 - 13.1.4 应用程序元数据 415
 - 13.1.5 使用应用程序商店 416
 - 13.2 发布应用程序 417
 - 13.3 本章小结 426
- 第14章 销售应用程序 427
 - 14.1 确定营销策略 427
 - 14.1.1 为他人构建应用程序 429
 - 14.1.2 使用应用程序宣传自己的公司 430
 - 14.1.3 销售自己的应用程序 432
 - 14.2 选择推广应用程序的战术 433
 - 14.2.1 标准战术 434
 - 14.2.2 昂贵战术 436
 - 14.2.3 游击战术 437
 - 14.3 本章小结 438
- 附录 441

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>