

<<深入浅出>>

图书基本信息

书名：<<深入浅出>>

13位ISBN编号：9787302308362

10位ISBN编号：7302308365

出版时间：2013-1

出版时间：清华大学出版社

作者：林政

页数：609

字数：904000

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>

<<深入浅出>>

前言

创新与革命一直都是IT行业的灵魂，苹果的iPhone是一个颠覆式的革命者，它重新定义了手机的含义，给予人们一种独一无二的体验，并且打造出了一种前所未有的商业模式，让其iPhone产品，在推向市场后大受欢迎。

接下来，谷歌公司收购了Android操作系统，把这场智能手机领域的革命推向了另一个高潮，谷歌开源的策略让Android手机遍地开花，大受追捧。

然而，革命总是有人欢喜有人忧，昔日的王者诺基亚，已经失去了当年在手机领域呼风唤雨的地位了，Symbian系统的臃肿和落后让诺基亚已经力不从心，微软的Windows Mobile手机操作系统的市场占有率也日渐下降。

创新和革命一直都没有停止过，面对着严峻的形势，微软重新审视了手机操作系统的研发，果断地抛弃了落后的Windows Mobile操作系统，研发出了Windows Phone系列手机操作系统，从2010的第一个版本Windows Phone 7开始到2012的Windows Phone 8面世，微软一路上不停地开拓创新精雕细琢，打造一个强大的手机操作系统和完善的Windows Phone生态圈。

2011年4月份，诺基亚和微软正式结盟，诺基亚将会渐渐地放弃Symbian操作系统而转向微软的Windows Phone操作系统，2012年9月三星，诺基亚，HTC相继发布了搭载Windows Phone 8的旗舰智能手机，意味着Windows Phone操作系统的又一个新的转折点，也展现了Windows Phone 8无限的发展潜力。

Windows Phone是一个年轻的手机操作系统，它是微软在面对着iPhone和Android的威胁，综合地考虑了许多iPhone和Android的优点以及缺点的基础上诞生的，具有无穷的发展潜力。

在未来的智能手机操作系统的领域中，Windows Phone将会起着举足轻重的作用。

2011年年初微软与诺基亚达成战略合作协议，共同发展Windows Phone手机操作系统和打造Windows Phone操作系统的生态圈，这对于Windows Phone系统的发展是一个极大的利好消息，同时微软和诺基亚的结盟使得Windows Phone成为了Android系统和iPhone系统的一个强劲对手。

本书包含哪些内容 本书内容涵盖Windows Phone 8手机应用开发的各方面的知识，比如控件、数据存储、图形动画、多媒体、MVVM模式、互联网编程，蓝牙，近场通信，支持C++编程等，讲解全面，实例丰富，深入浅出地介绍了Windows Phone 8应用开发的方方面面。

本书的一些实例应用已经发布到Windows Phone Marketplace，可以直接用Windows Phone 8手机去下载使用；当然，书中给出了这些实例的源代码。

光盘包含哪些内容 配套光盘涵盖了两部分内容：书中实例源代码及书中实例的开发视频文件。

源代码为第2章及第4章~第24章等共22章内容涉及实例源代码；开发视频文件为RSS阅读器、博客园主页、记事本、快递100、快递邮件、日历、时钟、统计图表、网络留言表等9个综合实例的开发过程视频录像。

如何高效阅读这本书 由于本书的实例代码主要使用的是C#编程语言开发的（C++编程章节使用的是C++编程语言），所以需要读者有一定的C#编程基础。

本书的各章节之间有一定的知识关联，由浅至深地渐进式叙述，建议初学者按照章节的顺序来阅读和学习本书；对于有一定Windows Phone 7编程经验的读者，可以略过一些章节，直接阅读自己感兴趣的内容。

如何快速动手实践 本书每个知识点都配有相应的实例，读者可以直接用Microsoft Visual Studio 2012 Express for Windows Phone开发工具打开工程文件进行调试和运行。

由于微软的开发工具和Windows Phone SDK更新较频繁，所以不能保证最新的开发环境和本书中描述的内容完全一致，要获取最新的开发工具和Windows Phone SDK请关注微软的Windows Phone开发的中文网站的动态。

本书适合哪些读者 本书适合于Windows Phone 8应用开发初学者，也适合其他手机平台的开发者快速地转入Windows Phone 8的开发平台，同时对于有一定的Windows Phone 8开发经验的读者也有很好的参考学习价值。

<<深入浅出>>

由于作者水平有限，Windows Phone 8开发知识极其广泛，书中难免存在疏漏和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编者 2012年12月3日

<<深入浅出>>

内容概要

本书系统论述了Windows Phone 8操作系统的基本架构、开发方法与开发实践。全书内容共分三篇：开发基础篇、开发技术篇和开发实例篇。开发基础篇包括第1章~第3章，介绍了Windows Phone

8的技术架构及基本特性、开发环境的搭建、创建项目的方法，以及XAML语法基础；开发技术篇包括第4章~第21章，介绍了常用控件、布局管理、数据存储、图形动画、多媒体、启动器与选择器、手机感应编程、MVVM模式、网络编程、异步编程与并行编程、联系人和日程安排、手机文件读取、Socket编程、墓碑机制与后台任务、蓝牙通信和近场通信、响应模式，以及C++编程；开发实例篇包括第22章~第24章，分别介绍了普通应用实例（时钟、日历、统计表、记事本、快速邮件）、网络应用实例（RSS阅读器、博客园主页、网络留言板、快递100）和记账本应用等。

本书配套光盘提供了书中实例源代码及开发实例的讲解视频，最大限度满足读者高效学习和快速动手实践的需要。

本书内容覆盖面广、实例丰富、注重理论学习与实践开发的配合，非常适合于Windows Phone 8开发入门的读者，也适合于从其他智能手机平台转向Windows Phone 8平台的读者；对于有Windows Phone 开发经验的读者，也极具参考价值。

<<深入浅出>>

作者简介

林政 目前就职于国内知名互联网企业，擅长Windows Phone、Windows 8、ASP.NET、Silverlight、XNA等多种开发技术，热衷于技术知识的分享和传播，博客园热门技术博客博主，著有畅销图书《深入浅出：Windows Phone 7应用开发》，曾从事过基于.NET平台的大型SaaS软件的开发工作，正致力于智能手机软件系统的研究与开发。

<<深入浅出>>

书籍目录

目录

开发基础篇2

第1章 概述3

1.1 Windows Phone的技术特点3

1.1.1 Windows Phone的发展3

1.1.2 Windows Phone 8的介绍6

1.1.3 Windows Phone 8的新特性7

1.2 Windows Phone的技术架构8

1.2.1 Windows运行时8

1.2.1 Windows Phone 8应用程序模型9

第2章 开发环境2

2.1 搭建开发环境2

2.1.1 开发环境的要求2

2.1.2 开发工具的安装2

2.2 创建Windows Phone 8应用2

2.2.1 创建Hello Windows Phone项目3

2.2.2 解析Hello Windows Phone应用5

第3章 XAML简介1

3.1 什么是XAML1

3.2 XAML语法概述2

3.2.1 XAML 命名空间3

3.2.2 声明对象4

3.2.3 设置属性5

3.2.4 标记扩展10

3.2.5 事件11

开发技术篇2

第4章 常用控件3

4.1 控件的基类3

4.2 按钮(Button)7

4.3 文本块(TextBlock)9

4.4 文本框(TextBox)12

4.5 边框(Border)17

4.6 超链接(HyperlinkButton)19

4.7 单选按钮(RadioButton)21

4.8 复选框(CheckBox)22

4.9 进度条(ProgressBar)24

4.10 滚动区域(ScrollViewer)29

4.11 列表框(ListBox)33

4.12 滑动条(Slider)36

4.13 菜单栏(ApplicationBar)40

第5章 布局管理2

5.1 网格布局(Grid)2

5.2 堆放布局(StackPanel)9

5.3 绝对布局(Canvas)15

5.4 枢轴视图布局(Pivot)20

<<深入浅出>>

- 5.5全景视图布局(Panorama)23
- 第6章 数据存储1
 - 6.1 独立存储1
 - 6.1.1独立存储的介绍2
 - 6.1.2 使用独立存储设置(IsolatedStorageSettings)3
 - 6.1.3 使用独立存储文件(IsolatedStorageFile)8
 - 6.2 SQL Server CE数据库16
 - 6.2.1 创建数据表16
 - 6.2.2 创建数据库18
 - 6.2.3 增删改操作19
 - 6.2.4 实例：员工信息操作19
- 第7章 图形动画2
 - 7.1 基本的图形2
 - 7.1.1矩形(Rectangle)3
 - 7.1.2 椭圆(Ellipse)4
 - 7.1.3 直线(Line)5
 - 7.1.4 线形(Polyline)6
 - 7.1.5 多边形(Polygon)7
 - 7.1.6 路径(Path)8
 - 7.1.7 Geometry 类和Brush 类10
 - 7.3 使用位图编程14
 - 7.3.1 拉伸图像15
 - 7.3.2 裁切图像15
 - 7.3.3 动态生成图片15
 - 7.4 动画20
 - 7.4.1 动画编程中使用的类20
 - 7.4.2 偏移动画23
 - 7.4.3 旋转动画25
 - 7.4.3 缩放动画26
 - 7.4.4 倾斜动画28
- 第8章 多媒体2
 - 8.1 MediaElement元素2
 - 8.1.1 MediaElement类的属性、事件和方法2
 - 8.1.2 MediaElement的状态4
 - 8.2 本地音频播放6
 - 8.3 网络音频播放8
 - 8.4 本地视频播放11
 - 8.5 网络视频播放14
- 第9章 启动器与选择器2
 - 9.1 使用启动器2
 - 9.1.1 EmailComposeTask发邮件3
 - 9.1.2 PhoneCallTask打电话5
 - 9.1.3 SearchTask搜索6
 - 9.1.4 SmscomposeTask发送短信7
 - 9.1.5 WebBrowserTask启动浏览器9
 - 9.1.6 MediaPlayerLanucher播放多媒体10
 - 9.1.7 MarketPlaceDetailTask应用的详细情况12

<<深入浅出>>

- 9.1.8 MarketplaceHubTask应用市场13
- 9.1.9 MarketplaceReviewTask当前应用在教育市场的信息14
- 9.1.10 MarketplaceSearchTask应用市场搜索15
- 9.1.11 BingMapsTask地图17
- 9.1.12 BingMapsDirectionsTask地图方向18
- 9.1.13 ConnectionSettingsTask连接设置19
- 9.1.14 SaveAppointmentTask保存日程安排21
- 9.1.15 MapDownloaderTask诺基亚地图加载22
- 9.1.16 MapsTask诺基亚地图23
- 9.1.17 MapsDirectionsTask地图方向23
- 9.1.18 ShareMediaTask共享多媒体23
- 9.1.19 ShareLinkTask共享链接23
- 9.1.20 ShareStatusTask共享状态24
- 9.2 使用选择器24
 - 9.2.1 CameraCaptureTask照相机24
 - 9.2.2 EmailAddressChooserTask邮箱地址26
 - 9.2.3 PhoneNumberChooserTask电话号码28
 - 9.2.4 PhotoChooserTask选取图片29
 - 9.2.5 SaveEmailAddressTask保存邮箱地址31
 - 9.2.6 SavePhoneNumberTask保存电话号码33
 - 9.2.7 GameInviteTask游戏邀请34
 - 9.2.8 SaveRingtoneTask保存铃声36
 - 9.2.9 AddWalletItemTask添加钱包项目37
 - 9.2.10 AddressChooserTask选择地址40
 - 9.2.11 SaveContactTask保存手机联系人41
- 第10章 手机感应编程1
 - 10.1 加速器2
 - 10.1.1 加速器原理2
 - 10.1.2 使用加速器实例编程7
 - 10.2 触摸感应11
 - 10.2.1 Manipulation事件11
 - 10.2.2 应用示例：画图形14
 - 10.2.3 Touch.FrameReported事件实现多点触摸19
 - 10.2.4 应用实例：涂鸦板22
 - 10.3 电子罗盘31
 - 10.3.1 罗盘传感器概述31
 - 10.3.2 创建一个指南针应用32
 - 10.4 陀螺仪36
 - 10.4.1 陀螺仪概述36
 - 10.4.3 创建一个陀螺仪应用37
 - 10.5 语音控制40
 - 10.5.1 发音合成40
 - 10.5.2 语音识别42
- 第11章 MVVM模式2
 - 11.1 MVVM模式简介2
 - 11.2 数据绑定3
 - 11.2.1 用元素值绑定4

<<深入浅出>>

- 11.2.2 三种绑定模式5
- 11.2.3 绑定值转换6
- 11.2.4 绑定集合11
- 11.2 Command的实现17
- 11.3 Attached Behaviors的实现23
- 11.4 MVVM Light Toolkit组件的使用26
- 第12章 Silverlight Toolkit组件2
- 12.1 自动完成文本框(AutoCompleteBox)2
- 12.2 上下文菜单(ContextMenu)6
- 12.3 日期采集器(DatePicker)10
- 12.4 手势服务/监听(GestureService/GestureListener)13
- 12.5 列表采集器(ListPicker)17
- 12.6 列表选择框(LongListSelector)20
- 12.7 页面转换(Page Transitions)24
- 12.8 性能进度条(PerformanceProgressBar)31
- 12.9 倾斜效果(TiltEffect)31
- 12.10 时间采集器(TimePicker)32
- 12.11 棒形开关(ToggleSwitch)35
- 12.12 折叠容器(WrapPanel)35
- 第13章 网络编程1
- 13.1 HTTP协议网络编程2
- 13.1.1 WebClient类和HttpWebRequest 类2
- 13.1.2 天气预报应用7
- 13.2 使用Web Service进行网络编程20
- 13.2.1 Web Service简介20
- 13.2.2 在Windows Phone应用程序中调用Web Service20
- 13.3 使用WCF Service进行网络编程24
- 13.3.1 WCF Service简介24
- 13.3.2 创建WCF Service25
- 13.3.3 调用WCF Service27
- 13.4 推送通知29
- 13.4.1 推送通知的简介29
- 13.4.2 推送通知的分类31
- 13.4.3 推送通知的实现33
- 13.5 WebBrowser41
- 第14章 异步编程与并行编程2
- 14.1 异步编程模式简介2
- 14.1.1 异步编程模型模式(APM)2
- 14.1.2 基于事件的异步模式(EAP)12
- 14.1.3 基于任务的异步模式(TAP)16
- 14.2 任务异步编程18
- 14.2.1 相关任务类介绍18
- 14.2.2 async关键字和await关键字20
- 14.2.3 创建Task任务22
- 14.2.4 监视异步处理进度24
- 14.3 多线程与并行编程27
- 14.3.1 多线程介绍27

<<深入浅出>>

- 14.3.2线程27
- 14.3.3线程池29
- 14.3.4线程锁29
- 14.3.5 同步事件和等待句柄30
- 14.3.6数据并行32
- 14.3.7 任务并行32
- 第15章 联系人和日程安排2
- 15.1系统联系人2
- 15.1.1 Contacts类与Contact类2
- 15.1.2 聚合数据源3
- 15.1.3 联系人搜索4
- 15.2 日程安排6
- 15.2.1 Appointments类与Appointment类7
- 15.2.2 日程安排查询8
- 15.3 程序联系人存储9
- 15.3.1 ContactStore类和StoredContact类9
- 15.3.2 程序联系人的新增11
- 15.3.3程序联系人的查询12
- 15.3.4程序联系人的编辑13
- 15.3.5程序联系人的删除13
- 15.3.6 实例演示联系人存储的使用13
- 第16章 手机文件数据读写1
- 16.1 手机存储卡数据2
- 16.1.1获取存储卡文件夹2
- 16.1.2获取存储卡文件3
- 16.1.3实例：读取存储卡信息4
- 16.2 图片音频数据6
- 16.2.1获取手机图片和音频数据6
- 16.2.2保存图片到手机7
- 16.2.3保存和删除手机音频8
- 16.3 应用程序本地数据8
- 16.3.1应用程序本地文件夹和文件8
- 16.3.2实例演示本地文件和文件夹的操作10
- 16.3.3获取安装包下的文件夹和文件14
- 第17章 Socket编程1
- 17.1 Socket编程介绍2
- 17.1.1 Socket的相关概念2
- 17.1.2 Socket通信的过程4
- 17.2 .NET框架的Socket编程5
- 17.2.1 Windows Phone 7.1中的Socket API5
- 17.2.2 Socket示例：实现手机客户端和电脑服务器端的通信8
- 17.3 Windows运行时的Socket编程16
- 17.3.1 StreamSocket介绍以及TCP Socket编程步骤。
16
- 17.3.2连接Socket17
- 17.3.4启动Socket监听18
- 17.3.5 实例：模拟Socket通讯过程20

<<深入浅出>>

第18章 墓碑机制与后台任务2

18.1 墓碑机制2

18.1.1 执行模式概述2

18.1.2 应用程序的生命周期2

18.1.3 休眠状态和墓碑状态处理3

18.2 后台文件传输5

18.2.1 后台文件传输概述5

18.2.2 后台传输策略6

18.2.3 后台传输的API6

18.2.4 后台传输编程步骤7

18.2.5 后台文件传输实例8

18.3 后台代理16

18.3.1 后台代理概述16

18.3.2 实现后台代理的API17

18.3.4 后台代理不支持运行的API18

18.3.5 后台代理的限制19

18.3.6 后台任务实例21

18.4 后台音频23

18.4.1 后台音频概述23

18.4.2 后台音频的API24

18.4.3 后台音乐实例25

18.5 计划通知27

18.5.1 计划通知概述27

18.5.2 计划通知的API28

18.5.3 计划通知实例29

18.6 后台定位30

18.6.1 定位服务概述31

18.6.2 后台运行事件31

18.6.3 跟踪位置变化实例31

第19章 蓝牙和近场通信2

19.1 蓝牙2

19.1.1 蓝牙原理介绍2

19.1.2 Windows Phone 蓝牙技术概述3

19.1.3 蓝牙编程类3

19.1.4 查找蓝牙设备和对等项5

19.1.5 蓝牙发送消息6

19.1.6 蓝牙接收消息6

19.1.7 实例：实现蓝牙程序对程序的传输7

19.1.8 实例：实现蓝牙程序对设备的连接11

19.2 近场通信12

19.2.1 近场通信的介绍13

19.2.2 近场通信编程类13

19.2.3 发现近场通信设备14

19.2.4 近场通信发布消息15

19.2.5 近场通信订阅消息15

19.2.6 实例：实现近场通信的消息发布订阅15

第20章 响应式编程2

<<深入浅出>>

- 20.1 观察者模式2
 - 20.1.1 观察者模式理论2
 - 20.1.2 观察者模式的实现2
 - 20.1.3 观察者模式的优缺点4
 - 20.1.4 观察者模式的使用场景5
- 20.2 LINQ语法5
 - 20.2.1 LINQ查询的组成5
 - 20.2.2 LINQ 的标准查询操作符6
 - 20.2.3 IEnumerable和IEnumerator的理解8
- 20.3 .NET的响应式框架9
 - 20.3.1 响应式框架概述10
 - 20.3.2 IObservable<T>和IObservable<T>;10
 - 20.3.3 IObservable 和 IEnumerable10
- 20.4 在Windows Phone上实践响应式编程11
 - 20.4.1 事件联动模拟用户登陆实例11
 - 20.4.2 网络请求实例13
 - 20.4.3 响应式线程实例15
 - 20.4.4 豆瓣搜索实例17
- 第21章 C++编程2
 - 21.1 C++/CX语法2
 - 21.1.1 命名空间2
 - 21.1.2 基本的类型3
 - 21.1.3 类和结构4
 - 21.1.4 对象和引用计数6
 - 21.1.5 属性7
 - 21.1.6 接口8
 - 21.1.7 委托9
 - 21.1.8 事件11
 - 21.1.9 自动类型推导auto12
 - 21.1.10 Lambda表达式12
 - 21.1.11 集合13
 - 21.2 Windows运行时组件14
 - 21.2.1 Windows Phone 8支持的C++ API14
 - 21.2.2 在项目中使用时Windows运行时组件14
 - 21.3 使用标准C++18
 - 21.3.1 标准C++与C++/CX的类型自动转换18
 - 21.3.2 标准C++与C++/CX的字符串的互相转换18
 - 21.3.3 标准C++与C++/CX的数组的互相转换19
 - 21.3.4 在Windows运行时组件中使用标准C++20
 - 21.4 Direct3D24
 - 21.4.1 Direct3D介绍24
 - 21.4.2 Direct3D重要概念25
 - 21.4.3 创建一个Direct3D项目26
- 开发实例篇2
- 第22章 普通应用实例3
 - 22.1 时钟3
 - 22.2 日历10

<<深入浅出>>

- 22.3 统计图表14
- 22.4 记事本17
- 22.5 快速邮件32
- 第23章 网络应用实例2
- 23.1 RSS阅读器2
- 23.2 博客园主页7
- 23.3 网络留言板9
- 23.4 快递10016
- 第24章 记账本应用2
- 24.1 记账本概述2
- 24.2 对象序列化存储2
- 24.3 记账本首页磁贴设计7
- 24.4 添加一笔收入10
- 24.5 添加一笔支出13
- 24.6 月报表16
- 24.7 年报表20
- 24.8 查询记录22
- 24.9 分类图表23

<<深入浅出>>

章节摘录

版权页：插图：手机中会有很多系统自身的功能，比如拍照、发短信和打电话等，这类功能都是手机系统里面的一些系统级别的功能，那么在应用程序里面调用这些功能应该怎么办呢？

这就需要用到Windows Phone系统中的启动器和选择器，其实就是这些手机系统的功能提供的一些接口，供用户在自己的应用程序里面可以通过这些接口来访问系统的一些功能。

启动器和选择器框架使得Windows Phone应用程序能够向用户提供一套通用的任务，如打电话，发送电子邮件和拍照片。

Windows Phone应用程序模型将每个应用分离成各自独立的沙箱，包括运行时（包括内存的隔离）和文件存储。

应用程序不能直接访问通用存储区的信息（如联系人列表）来直接调用电话或短信等其他应用。

为了适应需要这些通用任务的场景，Windows手机公布了一套启动器和选择器的API，允许应用程序间接访问这些常用的手机功能。

启动器和选择器的API调用独立的内置应用程序，取代当前运行的应用程序。

只要实施正确，启动器和选择器框架可以为最终用户提供一个完全无缝的体验，使其完全感觉不到应用程序之间的切换。

9.1 使用启动器 启动器是一个“点火后不再理会”的动作，你可以使用它启动一个指定的Windows Phone功能，如发送短信，打开一个网页，或是打电话。

启动器只是负责把相应的应用程序启动起来就可以了。

在Windows Phone 8中支持的启动器有以下的一些：（1）EmailComposeTask：允许应用程序启动电子邮件应用程序并创建一条新消息，以此来让用户从应用程序发送电子邮件。

（2）PhoneCallTask：允许应用程序启动电话应用程序，使得用户能够在应用程序中开始打电话。

（3）SearchTask：允许应用程序启动Web搜索应用程序。

（4）SmsComposeTask：允许应用程序启动SMS应用程序。

（5）WebBrowserTask：允许应用程序启动Web浏览器应用程序。

（6）MediaPlayerLauncher：允许应用程序启动媒体播放器。

（7）MarketplaceDetailTask：允许应用程序启动Windows Phone Market客户端应用程序并显示指定产品的详细信息页面。

（8）MarketplaceHubTask：允许应用程序启动Windows Phone Market的客户端应用程序。

（9）MarketplaceReviewTask：允许应用程序启动Windows Phone Market客户端应用程序并显示指定产品的评论信息页面。

（10）MarketplaceSearchTask：允许应用程序启动Windows Phone Market客户端应用程序并显示指定搜索条件的检索结果。

（11）BingMapsTask：允许应用程序启动Bing地图。

（12）BingMapsDirectionsTask：允许应用程序启动Bing地图应用程序，以此指定起始位置或结束位置，或两者都指定，用于显示驾驶的方向。

（13）ConnectionSettingsTask：允许应用程序启动一个“设置”对话框，该对话框允许用户更改设备的网络连接设置。

<<深入浅出>>

媒体关注与评论

开发者编写代码、创造奇迹——堪称IT行业的魔术师。

随着微软 Windows Phone和Windows 8设备的快速普及，移动互联网开发者的黄金时代正在到来。微软的开发工具和应用平台在进一步降低开发者的应用开发成本，新的应用分发模式和巨大的客户群让这个时代充满机会。

微软为开发者提供专业、全面和便捷的开发工具，支持从云到端应用的开发、设计和测试环境的高一致性。

Windows Phone开发者可以免费下载所有的开发、设计和测试工具。

微软一直致力于从平台层面为开发者提供最好的开发体验。

Windows Phone 8 和Windows 8公共内核使微软的应用发平台具备更好的一致性。

开发者同时为Windows 8和Windows Phone构建应用时，将极大地降低开发成本。

开发者可以利用一套开发工具，使用一致的开发模型，复用大量代码，在Windows Phone和Windows 8上构建用户体验一致的应用和游戏。

共享内核意味着：（1）工具是相同的；（2）语言是相同的；（3）XAML的用户界面定义背后的大多数概念是类似的；（4）在某些情况下，开发者可能在两种平台中共享大部分相同代码，来设计自己的应用和游戏。

Windows Phone 8还为开发者提供了很多新的功能，例如：C 和C++原生代码，遵循微软设计风格的开始屏幕；最新的IE 10；中文语音识别及其文语转换；NFC技术；企业级应用部署方案。

微软的Windows Phone和 Windows 8平台和应用生态系统处于快速发展周期，每天都有大量的开发人员加入并贡献他们开发的应用。

微软应用商店的管理规则严谨而透明，高质量应用可以相对较低的成本获取用户的关注。

随着移动互联网的飞速发展，开发者在移动领域面临前所未有的机遇。

微软不断带来的云和终端技术创新，使开发者可以充分发挥创意，并未消费者带来的新体验。

本书为国内第一部较为详细地阐述Windows Phone 8核心技术与最佳实践的图书，可以为广大读者提供开发入门的捷径，值得认真阅读。

愿本书助力中国开发者抓住移动互联网的发展机遇，共享成功！

——微软（中国）有限公司技术顾问总监赵立威推荐 移动终端的发展日新月异，对于所有全平台的移动互联网产品都在支持Windows Phone 8，而对于开发者而言，通过本书可以了解到Windows Phone 8体系的方方面面，是一本非常实用的开发教程，该书既包含了平台核心技术，又提供了真实的项目案例，本书适合希望从事Windows Phone 8 开发的工程师，也可作为高校开展相关专业的教材，不容错过。

——工信部移动互联网人才培养办公室沈大海推荐 非常荣幸第一时间阅读了本书的样章，阅读之后可以看出作者在内容编排以及示例代码编写上下了足够的功夫。

伴随着Windows Phone生态系统的快速成长，越来越多的开发者加入到了Windows Phone阵营并赚到了自己的第一桶金。

如果你想加入Windows Phone 8开发者阵营，或者对Windows Phone 8 开发有所了解并期望提高自己的开发水平和实战经验，本书都可以助你一臂之力。

——诺基亚开发者生态系统技术支持经理兼诺基亚体验创新中心项目总监 陈啸天推荐 移动互联网是未来趋势，终端为王的今日，Windows Phone 8在微软的推动下一定会成为不可忽视的一个移动平台。

作者用平实直观的方式全面阐述了Windows Phone 8的应用开发技术，是学习Windows Phone 8开发的一本优秀参考书籍。

让我们现在就加入微软移动开发阵营吧。

——移动开发专家、麦可网创始人张凌华推荐 Windows Phone 8 有可能是未来移动操作系统中最重要的系统之一，里边蕴藏着巨大的机会。

这本Windows Phone 8的图书，浅显易懂，深入浅出，是一本不错的入门级书籍，相信对学习Windows

<<深入浅出>>

Phone 8 开发的人有很大的作用，推荐eoe移动开发者社区中对Windows Phone 8感兴趣的人认真阅读此书。

——eoe联合创始人、CEO靳岩推荐 Windows Phone作为Android和iOS最强有力的竞争对手，经过微软两年多时间的精雕细琢，已经逐渐成熟；急需大量应用程序来进行武装；因为Windows本身机制的改变，所以其应用程序开发方式也和传统的Windows Mobile相差甚远，本书不仅从最基本的原理机制出发，逐步深入Windows Phone应用开发的各个方面，还提供了大量实战案例，是学习Windows Phone应用开发的绝佳选择。

感谢作者给我们带来如此好书！

——MORE-TOP团队创始人&畅销IT图书作者杨丰盛推荐

<<深入浅出>>

编辑推荐

《深入浅出:Windows Phone8应用开发》内容覆盖面广、实例丰富、注重理论学习与实践开发的配合,非常适合于WindowsPhone8开发入门的读者,也适合于从其他智能手机平台转向WindowsPhone8平台的读者;对于有WindowsPhone开发经验的读者,也极具参考价值。

<<深入浅出>>

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>