

<<移动开发全平台解决方案>>

图书基本信息

书名：<<移动开发全平台解决方案>>

13位ISBN编号：9787502780654

10位ISBN编号：7502780653

出版时间：2011-8-1

出版时间：海洋出版社

作者：移动开发社区

页数：400

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>

<<移动开发全平台解决方案>>

前言

序言随着3G、云计算等技术从概念转为现实，移动互联网迎来了高速、爆炸式的增长，带动了移动互联网应用的快速发展。

移动互联网应用可针对不同行业 and 不同客户的需求，面向电信、保险、航空等行业，为个人、家庭、企业、政府提供社交、娱乐、办公等服务，这些服务融入了移动通信的特点，从而使得用户可以随时随地地获得服务。

举例来说，基于3G的应用，不仅有视频通话，还包括移动支付、移动商务、RFID、NFC和二维码等。特别是基于位置的服务，将成为移动互联网业务的亮点之一。

随着人们对位置信息需求的日益增加，运营商通过手机地图和GPS数据的整合，可以为手机用户提供定位服务；用户还可以实时地看到某街道是否堵塞，精确地搜索到离自己最近的餐厅、商场等；商家也可以精确地推送位置相关的广告给特定范围的顾客。

我们注意到，移动互联网应用的核心是手机，虽然移动互联网应用需要服务器作为后台的业务支撑，但手机上的终端服务和应用是吸引用户的关键。

由于智能手机提供了更为绚烂多彩的用户界面、更多的应用程序，因此，其增长速度远远超过了非智能手机，智能手机的市场占有率甚至决定了手机厂商的成败。

随着Symbian、Windows Mobile的快速没落，智能手机操作系统进入了全新的Android、iOS、Windows Phone三足鼎立的时代。

Android因拥有良好的用户界面和开发上的便利而受到各大手机厂商的追捧，成为市场占有率增长最快的操作系统，在可预期的未来必将成为市场占有率最大的操作系统；而装备iOS的手机和平板电脑，其用户体验都是最优秀的，至今还没有哪一款手机的销售量能超过iPhone，其他平台的平板电脑更是没有办法与iPad竞争；微软在Windows Mobile市场快速衰退之际，推出了Windows Phone手机，为用户提供了不同于Android与iOS的用户体验，强调Metro体验，微软认为，随着生活节奏越来越快，简洁、直接的用户体验更加适合现代的用户。

近期，诺基亚决定采用Windows Phone作为主要的操作系统，各大手机厂商也纷纷开始支持Windows Phone手机，业界普遍预测Windows Phone将成为主流操作系统。

多平台长期并存的移动互联时代要求第三方软件制造商及个人开发者必须拥有多平台开发技能，这样才能立于不败之地。

借助这本《移动开发全平台解决方案》，读者能够迅速从某一个平台入门，然后与其他平台进行类比，并深入学习，进而掌握移动互联时代的先机。

中国科学院博士、博士生导师，软件研究所研究员2011年夏前言全平台移动互联网已经进入了爆炸式增长的时期，3G、三网合一、云计算等技术也已经从理论变为现实。

就移动终端技术来说，随着Symbian、Windows Mobile的快速没落，操作系统进入了全新的Android、iOS、Windows Phone三足鼎立的时代。

Android拥有良好的用户界面，受到各大手机厂商的追捧，成为市场占有率增长最快的操作系统，在可预期的将来必定会成为市场占有率最高的操作系统。

iOS无论是平板还是手机，目前都是最优秀的，没有哪一款手机的销售量能超过iPhone，其他平台的平板市场更是没有办法与iPad竞争。

微软在Windows Mobile市场占有率快速下降之际推出了Windows Phone手机，提供了不同于Android与iOS的用户体验，微软强调的是Metro体验，认为随着生活节奏越来越快，简洁而直接的用户体验更加适合现代的用户。

市场调研也显示，Windows Phone最终受到了消费者的青睐。

近期，诺基亚决定采用Windows Phone作为其产品的主要的操作系统，各大手机厂商也都纷纷开始支持Windows Phone，业界普遍预测Windows Phone将成为主流操作系统。

所以未来的移动终端必然是多平台并存的，而且各大厂商出于战略平衡考虑，不会只做单一平台投入，基本上Android和Windows Phone的手机都会出，甚至会适时推出自己的操作系统；而苹果公司作为行业创新的领头羊，目前还没有哪一款操作系统能超越iOS的用户体验，还没有哪一款硬件能够超

<<移动开发全平台解决方案>>

越iPhone和iPad。

所以，未来的移动市场在相当长时间内会是多平台并存的。

既然多平台长期并存，那么无论对各第三方软件制造商还是个人开发者来说，进行平台开发都是很有必要的，而且也是降低风险的有效手段。

我们希望通过一本介绍移动多平台解决方案的书籍，帮助大家迅速在某一个平台入门，同时方便类比学习其他平台。

作者本书由DevDiv移动开发社区组织编写，参与本书编写的作者均为社区版主或者资深会员，具体分工如下。

作者社区ID 作者简介 写作分工 主编 周智勋 BeyondVincent 超级版主，从2000年开始接触编程，先后经历了Symbian、Windows Mobile、Brew、Android和iOS等开发，对手机行业有非常深入的了解；经常参加一些IT界技术沙龙，多次组织翻译一些手机开发文档 项目协调、组织、排版等工作 吴学友 Vincent DevDiv创始人，曾任职微软、诺基亚、Symbian等公司从事研发工作，具有近10年的移动平台研发经验 全部初稿校验及部分Windows Phone章节的编写（续表）作者社区ID 作者简介 写作分工 Android 平台作者 劳永超 fluke Android版主，有3年移动应用领域的软件开发和交互设计经验，现就职于广州优视 第4、6、7、14、17、18章 叶晋 kf156 超级版主，有3年的J2ME开发经验，现主要从事Android应用开发 第1、2、3、16、19及25章部分内容 张大伟 David_zhang Android版主，有丰富的Android研发经验 第9、12、13、21、24章 唐星 starup Android版主，有丰富的Android研发经验 第7、10、11、22章 陈鸿图 sodino Android版主，有丰富的Android研发经验 第15、20及25章部分内容 张兴业 xyz_lmn Android版主，有丰富的Android研发经验 第5章 廖甲元 coldlly Android版主，从事软件业10年，具有丰富的系统分析、架构和项目管理经验，曾主持过电信大型项目开发。

他兴趣广泛，目前正在关注移动互联网的发展和应用程序的开发 第9章 刘天智 绿腰 曾任职东软集团大连公司，主要从事C/C++/Java开发，主要研究领域是图像处理 and 手机应用程序的开发 第23章 iOS 平台作者 赖桂斌 laigb iOS/iPhone版主，具有两年iphone开发经验，熟悉系统应用，熟悉OpenGL、Quartz 2D及多媒体框架，目前从事MFI外设开发 第3、4、6、10、11、15、16、17、18、23、24、25章 方彬 Gphone 超级版主，有丰富的iOS及Android研发经验 第1、2、13、20、25章 许靖昕 cloudhsu iOS/iPhone版主，来自台湾的程序员，从事开发工作已达13年，项目范围包括金融、CIM、服务器、硬件控制、游戏等。

目前在一家硬件设备公司担任软件架构师，活用设计样式、泛型等技巧，设计及开发企业中介框架；同时兼职做iPhone游戏，使用自己设计的游戏引擎来设计产品，目前已有Fight Bingo、Ninja Darts、Toilet War等产品上架 第5、9、12、14章 杜风雷 doors.du 从2009年开始从事iOS、iPhone、MAC开发，对Symbian和WM平台有深刻的了解，熟悉Objective-C语言、Mac OS和Cocoa开发框架。

开发过的iPhone项目涉及HTTP协议、XML解析、多线程、流媒体等技术 第7、9、22章 王晶 luckywangjing 具有丰富的iOS/iPhone开发经验 第19、21章 杨帆 sailing 具有丰富的iOS/iPhone开发经验 第8章 Windows Phone 平台作者 吴学友 Vincent DevDiv移动开发社区创始人，曾任职微软、诺基亚、Symbian等公司，具有近10年的移动平台研发经验 第1、2、3、4、7、8、9、12、14、19、21、22、23、24、25章 黄永雄 wt0731 Windows Phone版主，有多年的Windows Mobile、Windows Phone研发经验 第11、13、20章 农镇雨 Onongyu0 Windows Phone版主，具有丰富的Windows Phone研发经验 第5章 本书结构 本书按照移动开发中可能涉及的25个经典问题设置章节。

其中，开发环境搭建、模拟器使用、调试方法这三章是学习其他各章的基础。

其余各章彼此之间关联度非常小，这样读者可以直接选择学习自己关心的章节。

每一章依次介绍Android、iOS、Windows Phone平台中相应的实现方法。

目标读者 本书适用于Android、iOS、Windows Phone任一平台的初、中级开发者；同时也适用于单一平台开发者快速学习其他平台。

学习指南 相对于计算机而言，手机屏幕比较小，存储空间有限，而且受到电池续航能力的影响，因此手机程序要求短小精悍、运行高效。

手机程序开发可分为系统开发、系统移植和应用开发几种。

系统开发包括操作系统主要组件和内核的开发，真正做操作系统的人很少；国内有一部分人从事系统移植，主要是山寨厂商，以前移植Windows CE的人很多，现在移植Android的人比较多；还有一些人

<<移动开发全平台解决方案>>

做系统内置的软件，其实他们是在进行应用开发。

目前，手机软件开发多数是面向个人用户的，面向企业级的应用还没有大规模上市，如保险、办公自动化等均处于初级阶段。

在个人消费领域，Android、iOS、Windows Phone无论在应用、游戏还是社交、定位技术服务等方面都没有问题。

相对来说，iOS面向高端用户，Android在中高端用户群体中占有较大市场，Windows Phone目前只支持较为高端的用户。

从开发方面来说，三个平台差不多，开发工具都比较完善，开发语言难度也差不多。

相对来说，Windows Phone的开发工具更成熟一些，界面设计工具也更为出色；Android能实现的功能要多一些，所以学习周期要比iOS和Windows Phone稍长。

三个平台的开发思路有很多类似的地方，读者在学习的过程中可以慢慢体会。

本书基本覆盖了移动开发涉及的主要知识点和技术方法。

学习之初，可以按照兴趣或者项目需求有选择性地进行学习，对于书中提供的解决方案，可以快速移植到自己的项目中去。

有些章节涉及比较通用的技术，例如双缓冲绘图，在进行项目优化时可以使用。

书中很多章节总结了开发过程中容易犯的常见错误，希望大家阅读相关章节时给予特别关注。

如果项目调试遇到问题，建议先查找一下书中是否有类似的经验可以借鉴。

例程代码编者

<<移动开发全平台解决方案>>

内容概要

移动开发进入了Android、iOS、Windows

Phone三足鼎立的时代，第三方软件制造商普遍实行多平台战略，开发人员需要经常在不同平台间转换。

为帮助读者在某一个平台快速入门，同时类比学习其他平台，DevDiv移动开发社区版主、资深会员联合编写本书。

主要内容：本书涉及了移动开发中的25个经典问题，并分别给出Android、iOS、Windows Phone三大平台各自的解决方案，基本涵盖了手机开发人员普遍面临的研发难题。

适用范围：本书适合Android、iOS、Windows Phone任一平台的初、中级开发者参考使用，同时也可帮助单一平台开发者快速学习其他平台。

书籍目录

第1章 开发环境搭建

- 1.1 Android开发环境搭建
 - 1.1.1 相关软件准备
 - 1.1.2 安装与设置
- 1.2 iOS开发环境搭建
 - 1.2.1 相关软件准备
 - 1.2.2 安装与设置
 - 1.2.3 Xcode整体布局
- 1.3 Windows Phone开发环境搭建
 - 1.3.1 相关软件准备
 - 1.3.2 安装与设置
 - 1.3.3 环境搭建涉及的其他问题
 - 1.3.4 其他必备工具或方法

第2章 模拟器的使用

- 2.1 Android模拟器
 - 2.1.1 Android模拟器的创建
 - 2.1.2 Android模拟器的使用
- 2.2 iOS模拟器
 - 2.2.1 iOS模拟器简介
 - 2.2.2 清理界面
 - 2.2.3 硬件模拟需求
 - 2.2.4 模拟内存警告
 - 2.2.5 多点触摸操作
- 2.3 Windows Phone模拟器
 - 2.3.1 Windows Phone模拟器界面
 - 2.3.2 Windows Phone模拟器的使用

第3章 调试方法

- 3.1 Android调试
 - 3.1.1 Android调试桥
 - 3.1.2 查询模拟器、设备
 - 3.1.3 发送ADB命令
 - 3.1.4 向特定模拟器、设备实例发送命令
 - 3.1.5 安装应用程序
 - 3.1.6 转发端口
 - 3.1.7 模拟器、设备与文件传输
 - 3.1.8 ADB命令列表
 - 3.1.9 执行shell命令
 - 3.1.10 启用logcat 日志
 - 3.1.11 停止ADB服务
- 3.2 iOS调试
 - 3.2.1 终端输出
 - 3.2.2 窗口提示
 - 3.2.3 使用Leaks工具查看对象与内存
- 3.3 Windows Phone调试
 - 3.3.1 Windows Phone工程的构成

<<移动开发全平台解决方案>>

3.3.2 调试Windows Phone程序

3.3.3 打印Log

3.3.4 常见问题及解决办法

第4章 触摸屏

4.1 Android触摸屏

4.1.1 Android输入处理

4.1.2 Android多点触摸与手势

4.2 iOS触摸屏

4.2.1 iOS输入处理

4.2.2 iOS多点触摸与手势

4.3 Windows Phone触摸屏

4.3.1 Windows Phone输入处理

4.3.2 Windows Phone多点触摸与手势

.....

第5章 UI控件

第6章 双缓冲画图

第7章 线程操作

第8章 网络应用

第9章 多语言支持与编码格式

第10章 获取手机信息

第11章 资源图片的使用

第12章 文件、SD卡操作

第13章 数据库操作

第14章 第三方库调用

第15章 短信、电话、邮件

第16章 开机自启动

第17章 日程与闹钟

第18章 墙纸、屏保、Widget

第19章 Timer机制

第20章 XML相关知识

第21章 解压缩

第22章 定位技术

第23章 传感器

第24章 动画

第25章 权限、打包、签名及安装、卸载

<<移动开发全平台解决方案>>

编辑推荐

这本由DevDiv移动开发社区编著的《移动开发全平台解决方案》按照移动开发中可能涉及的25个经典问题设置章节。

其中，开发环境搭建、模拟器使用、调试方法这三章是学习其他各章的基础。其余各章彼此之间关联度非常小，这样读者可以直接选择学习自己关心的章节。每一章依次介绍Android、iOS、Windows Phone平台中相应的实现方法。

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>