

<<Windows Phone开发实战体>>

图书基本信息

书名：<<Windows Phone开发实战体验>>

13位ISBN编号：9787502782375

10位ISBN编号：7502782370

出版时间：2012-4

出版时间：海洋出版社

作者：DevDiv移动开发社区 编

页数：262

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>

<<Windows Phone开发实战体>>

内容概要

Windows

Phone是移动开发三大平台之一，本书是DevDiv移动开发社区版主、资深会员在该平台实际开发经验的总结，全面介绍了Silverlight应用开发及XNA游戏开发的方法与技巧。

本书分为应用开发篇与游戏开发篇。

应用开发篇包括Windows

Phone平台预览、Silverlight开发基础、UI控件、应用程序的基本概念及特性、数据存储与操作、网络通信、推送通知等共14章；游戏开发篇包括XNA里的Hello

world、XNA制作2D游戏的常用组件、创建XNA游戏菜单等共9章。

<<Windows Phone开发实战体>>

作者简介

DevDiv覆盖移动开发主流平台Android、iOS、Windows Phone和Symbian等，集资讯、论坛、博客、招聘于一体，著有《移动开发全平台解决方案—Android/iOS/Windows Phone》，DevDiv已成长为国内最具人气的综合性移动开发社区。

以手机软件开发技术交流与分享为核心，DevDiv吸引了大量资深手机平台开发人员加入，通过举办丰富多彩的线上线下活动，为从业者及爱好者营造出良好的研发、交流和学习的氛围。作为技术交流社区，DevDiv的业界知名度与影响力逐步得到提升，并为运营商、厂商以及知名企业所认可。

<<Windows Phone开发实战体>>

书籍目录

第一篇 应用开发

第1章 Windows Phone平台预览

1.1 Windows Phone简介

1.1.1 概述

1.1.2 Windows Phone Mango新特性

1.2 Windows Phone编程概述

1.2.1 开发环境的搭建

1.2.2 开发框架与编程语言

1.2.3 第一个Windows Phone程序

1.2.4 Windows Phone程序剖析

1.2.5 应用程序的编译、部署和调试

1.2.6 xap文件介绍

第2章 Silverlight开发基础

2.1 Silverlight概述

2.2 XAML语法详解

2.2.1 XAML特性

2.2.2 XAML核心语法规则

2.3 Silverlight基本概念

2.3.1 布局系统

2.3.2 资源

2.3.3 绑定

2.3.4 绑定数据转换器

2.3.5 属性

2.3.6 模板与样式

2.4 Silverlight动画

2.4.1 Silverlight动画基本认识

2.4.2 Silverlight动画类型

2.4.3 Silverlight动画故事板

第3章 UI控件

3.1 Silverlight控件

3.1.1 容器控件

3.1.2 基本控件

3.1.3 绘图控件

3.1.4 其他控件

3.2 枢轴控件

3.3 全景视图控件

3.4 自定义控件

3.4.1 改变外观

3.4.2 制作新控件

3.5 扩展控件

3.6 广告控件

第4章 应用程序的基本概念

4.1 应用程序的生命周期

<<Windows Phone开发实战体>>

- 4.1.1 应用程序的执行模型概述
- 4.1.2 执行模型中的事件及方法
- 4.2 程序框架与页面导航
- 4.3 页面间传值
- 4.4 系统主题
- 4.5 页面剖析
 - 4.5.1 应用程序栏
 - 4.5.2 系统托盘
 - 4.5.3 屏幕旋转方向
 - 4.5.4 物理硬件按钮
- 4.6 设备信息与状态的获取
- 4.7 添加资源
- 4.8 调用震动
- 第5章 应用程序的特性
 - 5.1 瓷块
 - 5.1.1 瓷块概述
 - 5.1.2 ShellTile API方式操纵瓷块
 - 5.1.3 ShellTileSchedule API方式操作瓷块
 - 5.1.4 设置应用程序瓷块初始信息
 - 5.2 启动器与选择器
 - 5.2.1 启动器
 - 5.2.2 选择器
 - 5.3 后台代理
 - 5.3.1 后台代理概述
 - 5.3.2 后台代理范例
 - 5.4 日程的访问
 - 5.5 联系人的访问
- 第6章 数据存储与操作
 - 6.1 瞬时性数据存储
 - 6.1.1 页面状态
 - 6.1.2 应用程序状态
 - 6.2 持久性数据存储
 - 6.2.1 隔离存储
 - 6.2.2 本地数据库
 - 6.3 基于云服务的数据存储
 - 6.3.1 Windows Live SkyDrive
 - 6.3.2 Windows Azure Services Platform
 - 6.4 OData使用
- 第7章 网络通信
 - 7.1 网络通信概述
 - 7.2 网络通信类
 - 7.2.1 HttpWebRequest类
 - 7.2.2 WebClient类
 - 7.3 套接字 (Socket) 编程
 - 7.3.1 套接字概述

<<Windows Phone开发实战体>>

7.3.2 套接字编程实例

7.4 Web Services

第8章 推送通知

8.1 推送通知概述

8.1.1 Start屏幕与Live Tile

8.1.2 推送通知实现方式

8.2 推送通知的类型

8.2.1 Toast通知

8.2.2 Tile通知

8.2.3 Raw通知

第9章 传感器

9.1 加速度计

9.1.1 加速度计概述

9.1.2 获取加速度计传感器数据

9.1.3 加速度计传感器模拟器

9.2 罗盘

9.2.1 获取罗盘传感器数据

9.2.2 设备方向对罗盘数据的影响

9.2.3 校准罗盘传感器数据

9.3 陀螺仪

9.3.1 陀螺仪概述

9.3.2 获取陀螺仪传感器数据

9.4 组合运动API

9.4.1 组合运动API概述

9.4.2 如何使用组合运动API

第10章 触摸

10.1 Touch原生触摸

10.2 Manipulation触摸

10.3 GestureListener手势

第11章 多媒体应用

11.1 播放音/视频

11.1.1 利用MediaPlayerLauncher 启动器播放音/视频

11.1.2 利用MediaElement控件播 放音/视频

11.2 相机

11.2.1 使用CameraCaptureTask调 用相机

11.2.2 相机底层API的使用

11.2.3 使用相机摄像

11.3 录音

11.4 收音机

11.5 播放后台音频

11.5.1 后台音频概述

11.5.2 后台音频类型

11.6 保存铃声

第12章 地理位置服务

<<Windows Phone开发实战体>>

12.1 Windows Phone位置服务

12.1.1 位置服务体系

12.1.2 使用位置服务

12.1.3 使用位置服务的最佳实践

12.2 Bing Maps

12.2.1 使用Bing Maps API前的准备工作

12.2.2 Bing Maps API使用方法

第13章 应用程序的优化

13.1 Windows Phone中的线程

13.2 资源优化

13.2.1 图片资源

13.2.2 媒体文件

13.3 控件优化

13.4 其他优化

13.4.1 网络请求

13.4.2 应用程序启动

13.4.3 避免阻碍UI线程

13.5 优化测试工具及方法

13.5.1 Performance Analysis工具

13.5.2 Windows Phone模拟器中的帧速率计数器

第14章 应用程序的发布

14.1 Windows Phone商城

14.2 试用版应用程序

14.2.1 试用版应用程序概述

14.2.2 创建试用版应用程序

14.3 发布应用程序

第二篇 游戏开发

第15章 XNA里的Hello world

15.1 创建XNA游戏开发项目

15.2 游戏开发项目中的方法

15.3 调试和部署XNA项目

第16章 XNA制作2D游戏的常用组件

16.1 在项目里导入2D图片资源

16.2 使用SpriteBatch绘制2D纹理

16.3 使用ScreenManager管理游戏场景

景

第17章 创建XNA游戏菜单

17.1 WP7里XNA游戏的触控操作

17.2 编写MenuEntry类

17.3 编写MenuScreen类

17.4 编写MainMenuScreen类

第18章 XNA里的2D动画

18.1 播放游戏精灵动画

18.2 游戏精灵的矢量移动

<<Windows Phone开发实战体>>

18.3 制作可控的游戏精灵

第19章 XNA里2D动画进阶

19.1 游戏精灵的动画切换

19.2 游戏精灵的碰撞计算

第20章 XNA里播放音效

20.1 使用SoundEffect播放音效

20.2 SoundEffect.Play()的重载

20.3 使用SoundEffectInstance播放背景

音乐

第21章 XNA里2D粒子效果

21.1 粒子类Particle

21.2 粒子系统类ParticleSystem

21.3 粒子系统在游戏中的应用

第22章 游戏场景的暂停和保存

22.1 GameSettings类

22.2 游戏场景的暂停

22.3 使用XML和IsolatedStorage保存

游戏数据

第23章 XNA里3D游戏入门

23.1 如何载入3D模型

23.2 缩放模型

23.3 处理模型动画

章节摘录

版权页：插图：移动互联网的到来，让人们越来越关注移动终端的发展。

2010年10月11日，微软公司正式发布Windows Phone智能手机。

作为新一代手机操作系统，Windows Phone从发布至今吸引着众多用户与开发员的目光，它那独特的界面与操作方式将开创智能手机的新篇章。

本章先来回顾Windows Phone的发展，了解Windows Phone Mango的新特性，然后对Windows Phone编程的相关方面进行简要介绍，以顺利开展我们的Windows Phone编程之旅。

1.1 Windows Phone简介 为了更好地学习Windows Phone开发，本节先来了解Windows Phone的发展背景和应用特性，然后详细介绍在Mango（芒果）版本的SDK中增加的新特性。

1.1.1 概述 作为微软移动战略的核心，Windows Phone平台承载了微软太多的梦想。

2010年2月，带着业界的质疑声，Windows Phone平台在巴塞罗那移动世界大会亮相，掀开了神秘的面纱，给大家展示了全新的操控界面。

这一次微软没有让人失望，Windows Phone的正式亮相，赢得了用户热烈的掌声。

1) 发展背景 微软已经在移动终端领域苦心经营了10多年，最初它的产品多涉及各种基于Windows CE的终端设备，而从2000年起，这些不同的操作系统被集成为Windows Mobile，由于Windows Mobile自身定位的失误，例如它更多地关注设备管理、安全性等企业级的需求，而忽视了普通用户真正需要的只是一个快速、方便、具备良好用户体验的移动设备，所以Windows Mobile得不到众多用户的认可，市场也很低落。

Windows Phone放弃了原有的Windows Mobile 5/6.x体系结构，完全采用全新的理念进行设计，颠覆了以往Windows Mobile的古板形象，用户体验有了质的飞跃。

从开发者的角度来看，Windows Phone操作系统提供两种开发框架，分别是Silverlight Framework与XNA Framework。

Silverlight Framework的侧重点在于开发普通的应用程序，这对Windows桌面平台的Silverlight开发者来说是一个很好的消息，因为可以快速地掌握用Silverlight Framework为Windows Phone开发应用程序的技能。

XNA Framework则主要用来支持游戏设计，两者的选择将在1.2.2节进行详细介绍。

<<Windows Phone开发实战体>>

编辑推荐

《Windows Phone开发实战体验(应用+游戏)》适用于Windows Phone初中级开发者参考用书、高等院校及社会培训机构教材、自学人员学习用书。

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>