

<<用Java/C#开发手机程序及移动>>

图书基本信息

书名：<<用Java/C#开发手机程序及移动应用>>

13位ISBN编号：9787505397163

10位ISBN编号：7505397168

出版时间：2004-4-1

出版时间：电子工业出版社

作者：唐大仕

页数：435

字数：710000

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>

<<用Java/C#开发手机程序及移动>>

内容概要

本书全面、深入地介绍了手机程序及移动应用的开发。

全书的内容分为三个部分。

第一部分介绍手机MIDP程序的基础，包括J2ME核心类、用户界面、事件处理；第二部分是MIDP高级编程，包括多线程、I/O及网络编程、数据库、多媒体及GAME API编程等；第三部分是移动应用的深入话题，包括扩展类库、与服务端联合搭建移动应用、XML及Web Service、短信编程等，并介绍了各种移动平台下的开发方式。

书籍目录

第1章 Java手机程序设计入门 1.1 J2ME及MIDP 1.1.1 J2ME简介 1.1.2 CLDC与CDC 1.1.3 MIDP与MIDlet 1.2 编写MIDlet的基本步骤 1.2.1 下载并安装开发工具MIDP-fcs 1.2.2 MIDlet开发步骤 1.3 使用J2ME Wireless Toolkit 1.3.1 下载及安装J2ME Wireless Toolkit 1.3.2 使用KToolbar 1.4 仿真器的使用及设置 1.4.1 仿真器的使用 1.4.2 仿真器运行环境变量 1.4.3 KToolbar中仿真器的设定 1.5 在实际手机上执行及在网络上发布MIDlet 1.5.1 描述文件 1.5.2 MIDlet在实际手机上的执行 1.5.3 在网络上发布MIDlet

第2章 J2ME核心类及MIDlet类 2.1 J2ME中不同配置的类库 2.1.1 CDC中规定的功能与类库 2.1.2 CLDC与MIDP的功能与类库 2.2 J2ME核心类库 2.2.1 Object类 2.2.2 基本数据类型的包装类 2.2.3 Math类 2.2.4 System类 2.2.5 String类 2.2.6 StringBuffer类 2.3 集合类 2.3.1 Vector 2.3.2 Enumeration 2.3.3 Hashtable类 2.3.4 Stack 2.4 工具类 2.4.1 Date类及Calendar类 2.4.2 Random类 2.5 MIDlet类及MIDlet的生命期 2.5.1 MIDlet的生命期 2.5.2 MIDlet要实现的方法 2.5.3 MIDlet的其他方法 2.5.4 MIDlet的自定义参数

第3章 MIDP用户界面对象 3.1 界面对象与事件处理 3.1.1 javax.microedition.lcdui包 3.1.2 Displayable对象与Display 3.1.3 事件处理 3.1.4 Command命令对象 3.1.5 Ticker滚动文字 3.2 List, Alert及TextBox 3.2.1 List 3.2.2 Alert 3.2.3 TextBox 3.3 Form与Item 3.3.1 Item及其在Form中的布局、事件 3.3.2 StringItem及ImageItem 3.3.3 ChoiceGroup (选项组) 3.3.4 TextField (文本域) 3.3.5 Gauge (进度条) 3.3.6 DateField (日期域) 3.3.7 Spacer (占位符)

第4章 图形处理及低级事处理 4.1 Canvas及绘图 4.1.1 Canvas类 4.1.2 Graphics类及绘图方法 4.2 图像Image类 4.2.1 不可修改的图像类 4.2.2 可修改的图像类 4.3 键盘及笔触事件处理 4.3.1 键盘事件 4.3.2 笔触事件 4.4 字体 4.4.1 字体类Font 4.4.2 使用字体 4.5 自定义界面对象 4.5.1 继承已有的类 4.5.2 自定义条目CustomItem

第5章 多线程编程 5.1 线程及其创建 5.1.1 Java中的线程 5.1.2 创建线程对象的两种方法 5.1.3 多线程 5.1.4 应用举例 5.2 线程的调度 5.2.1 线程的状态与生命周期 5.2.2 线程调度与优先级 5.2.3 对线程的基本控制 5.2.4 synchronized关键字 5.3 使用Timer及TimerTask 5.3.1 Timer及TimerTask类 5.3.2 应用举例

第6章 I/O及网络编程 6.1 流式输入输出 6.1.1 字节流与字符流 6.1.2 节点流和处理流 6.1.3 标准输出 6.2 资源文件与流 6.3 Connection与HTTP编程 6.3.1 Connection框架 6.3.2 HttpURLConnection的属性 6.3.3 获取HTTP连接的内容 6.4 Socket编程

第7章 数据库RMS编程 7.1 记录管理系统 7.1.1 记录管理系统的概念 7.1.2 记录表 7.1.3 记录 7.1.4 实例 7.2 记录的存储与遍历 7.2.1 记录的存储 7.2.2 记录的遍历 7.3 监听记录的变化

第8章 浮点数编程 8.1 使用已有的浮点库 8.1.1 使用SpruceFloat类 8.1.2 使用其他浮点库 8.2 使用定点数来表示实数 8.2.1 使用16:16的定点数 8.2.2 使用长整数表示浮点数 8.3 使用函数值对照表 8.4 一个综合实例——生命节律曲线 8.4.1 数据库、流的操作 8.4.2 日期、日历的操作 8.4.3 函数对照表、绘图及事件

第9章 多媒体及GAME API编程 9.1 用MMAPI播放音频、视频及音调 9.1.1 MMAPAPI的基本角色 9.1.2 进行音频的播放 9.1.3 进行音调的播放 9.1.4 进行视频的播放 9.1.5 移动应用领域中特定的多媒体格式 9.2 简单动画的编程 9.2.1 在动画程序中使用线程 9.2.2 实现图片的快速显示 9.2.3 动画程序实例 9.3 GameCanvas 9.3.1 GameCanvas的特点 9.3.2 一个排块游戏实例 9.4 GAME API中的Layer及Sprite 9.4.1 图层 (Layer) 9.4.2 图层的管理 (LayerManager) 9.4.3 精灵动画 (Sprite) 9.4.4 拼合图层 (TiledLayer) 9.5 使用GAME API的游戏实例 9.5.1 MIDlet与命令的加入 9.5.2 游戏的线程对象 9.5.3 游戏的Canvas对象 9.5.4 游戏的图层管理器 9.5.5 草地TiledLayer 9.5.6 牛仔Sprite 9.5.7 风火轮Sprite

第10章 安全、加密及代码优化 10.1 安全问题 10.1.1 KVM的安全机制 10.1.2 允许API的配置 10.1.3 代码签名 10.1.4 网络连接安全 10.2 数据的加密与解密 10.2.1 Bouncy Castle加密库 10.2.2 加密与解密 10.2.3 使用Digest进行认证 10.3 数据的压缩与解压 10.3.1 TinyLineGZIP库 10.3.2 解压程序示例 10.4 代码优化及效率提高 10.4.1 执行速度 10.4.2 多线程 10.4.3 内存管理 10.4.4 界面操作与按键响应 10.4.5 文件、I/O及网络 10.5 代码混淆与源程序保护 10.5.1 混淆器 10.5.2 在WTK中使用Proguard

第11章 扩展类库及供应商提供的API 11.1 扩展类库的使用 11.1.1 判断特定类库是否存在 11.1.2 根据现有类库动态生成相应的对象 11.1.3 实例——手机按键声 11.2 AWT风格的界面API——kAWT 11.2.1 kAWT类库 11.2.2 kAWT中的KAWTlet 11.3 Nokia用户界面API 11.3.1 Nokia用户界面API简介 11.3.2 Nokia用户界面API应用示例——焰火 11.4 其他J2ME开发工具 11.4.1 JBuilder中安装MobileSet 11.4.2 JBuilder中开发J2ME程序

第12章 与服务端联合搭建移动应用 12.1 MIDlet与服务端的交互 12.1.1 从服务端获取数据 12.1.2 向服务端提交数据 12.2 利用服务端发送E-mail实例 12.2.1 用C#实现E-mail服务端 12.2.2 MIDlet客户端 12.3

手机中的WML浏览器 12.3.1 无线应用标记语言 12.3.2 WML与服务端的交互 12.3.3 WML浏览器12.4
CHTML及SVG浏览器 12.4.1 CHTML浏览器12.4.2 SVG浏览器12.5 在ASP.NET中用C# 开发移动应用
12.5.1 ASP.NET中的移动应用 12.5.2 Mobile窗体及控件第13章 XML及WebService编程13.1 XML编程
13.1.1 XML基本概念 13.1.2 在J2ME中进行XML编程 13.2 Webservice的概念及C# 开发 13.2.1 Web Service
的概念 13.2.2 使用C# 进行Web Service的创建和调用 13.3 使用kSoap 1.2调用Web Service 13.3.1 kSoap类
库 13.3.2 应用实例—股票查询13.4 使用HttpConnection调用WebService 13.4.1 用C# 实现Web Service
13.4.2 使用HttpConnection调用Web Service 13.4.3 使用kSoap2调用Web Service13.5 使用JWS DP进
行WebService开发 13.5.1 使用JWS DP的开发步骤 13.5.2 Web Service的实现13.6 使用JSR 172进行Web
Service调用13.6.1 生成对于Web Service的代理 (Stub) 13.6.2 MIDlet对Web Service进行调用13.7 一个应用
实例—在线投票13.7.1 用C# 实现的服务端13.7.2 界面对象及数据逻辑13.7.3 与服务端的通信13.7.4 XML
的解析第14章 短信编程14.1 WMA与短信的发送 14.1.1 WMA介绍 14.1.2 使用WMA发送短信 14.1.3 短
信程序的测试14.2 Push Registry与短信的接收 14.2.1 Push Registry 14.2.2 使用WMA接收短信 14.2.3 程序
的测试14.3 计算机通过手机发送短信 14.3.1 计算机通过手机发送短信的原理 14.3.2 使用Nokia PC
Connectivity SDK发送和接收短信14.4 多媒体短信MMS 14.4.1 多媒体短信业务 14.4.2 从SMIL文件创
建MMS 14.4.3 使用MMS Java Library第15章 各种移动平台的应用开发15.1 Personal Profile 15.1.1 J2ME
的Personal Profile 15.1.2 Xlet的生命期及环境15.1.3 Xlet的实例15.2 J2ME中的Java Card 15.2.1 Java Card API
中的包和类 15.2.2 APDU的数据格式 15.2.3 Applet及其方法 15.2.4 Java Card的应用实例15.3 在Palm中使用
MIDP 15.3.1 Palm模拟器 15.3.2 安装MIDP for Palm 15.3.3 转换并运行MIDP程序15.4 BREW编程
及BREW中运行MIDP程序 15.4.1 BREW SDK 15.4.2 BREW开发实例 15.4.3 MIDP程序在BREW的运
行15.5 SmartPhone及Symbian 15.5.1 Microsoft的移动开发工具 15.5.2 用C# 进行Smart Phone开发 15.5.3
Symbian操作系统附录A 常见问题解答附录B 本书中用到的工具软件及支持类库列表附录C 网络上的参
考资源

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>