

<<移动软件开发技术>>

图书基本信息

书名：<<移动软件开发技术>>

13位ISBN编号：9787508473444

10位ISBN编号：7508473442

出版时间：2010-3

出版时间：荣智涛、卢军、郭本俊 中国水利水电出版社 (2010-03出版)

作者：荣智涛 著

页数：246

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>

<<移动软件开发技术>>

前言

随着3G网络在中国的正式运营,使用手机、PDA、笔记本电脑等设备进行移动工作的人越来越多,人们对移动计算的需求也日益增加。

如何在以3G网络为代表的移动计算环境中进行新的应用开发,是目前一个非常重要的需求。

本书侧重于研究移动计算技术,并对移动计算技术的发展和应用进行了深入细致的分析。

阅读本书,对读者掌握移动计算的总体框架、应用方式、开发特点都有很大的帮助,同时对于开发者和程序员掌握移动环境的软件编程技术也有很大的帮助。

本书特点本书的内容编排和目录组织十分讲究,可以使读者快速掌握移动软件的设计思路。

本书中的每个知识点都是以简短的篇幅介绍其中最基本、最常用的内容,例如,通过精心设计的一些编程实例,介绍程序设计的基本方法,避免枯燥和空洞,在不知不觉之中使读者学会移动环境中的软件编程,从而激发读者对程序设计的兴趣。

概括来讲,本书具有以下特点:技术先进。

本书对移动计算的概念和模型、移动Agent技术、无线通信技术、移动服务架构和普适计算的概念作了阐述,这些技术都是分布式计算、移动计算、普适计算研究的热点。

入门要求不高。

读者只需要具备最基本的编程思想和计算机基础知识即可。

取材广泛,内容丰富。

本书全面介绍了现存的多种主流移动操作系统的相关知识,有利于学习者全面掌握在多种不同移动操作系统上的移动软件开发技术。

案例完整,结构清晰。

例如第8~12章,都是先介绍该移动软件开发平台的基础知识,然后介绍开发环境搭建过程,接着介绍第一个实例程序,再分析该移动软件开发平台下程序开发的基本框架,最后比较该平台与其他相关平台的异同,并归纳该平台的特点。

讲解通俗,步骤详细。

每个案例的开发步骤都是以通俗易懂的语言阐述,并穿插图片和表格。

例如第12章J2ME开发平台先介绍了J2ME开发平台的历史由来及发展情况,接着介绍J2ME的体系结构及概念、MIDP体系、J2ME开发环境和开发流程及第一个J2ME程序的运行,最后详细介绍了J2ME开发平台的相关组件。

全章穿插了大量图片和源代码,帮助读者全面地掌握J2ME开发平台的相关知识及开发要领。

代码准确,注释清晰。

本书所有案例的代码都有详尽的注释,以便于读者理解核心代码的功能和逻辑意义。

<<移动软件开发技术>>

内容概要

随着3G时代的到来，移动环境的软件编程技术已成为程序员必须掌握的技术之一。

鉴于国内该类书籍较少，作者结合多年的研究和教学经验编写了本教材。

全书共分为12章，包括移动计算的概念和模型、移动Agent技术、移动终端操作系统简介、无线通信技术、移动服务架构MSA、普适计算概述、Android开发平台、Windows Mobile开发平台、Symbian开发平台、Openmoko开发平台和J2ME开发平台等内容。

《移动软件开发技术》面向移动计算技术的初学者，既有详尽的理论阐述，又有丰富的案例程序，使读者能容易、快速、全面地掌握移动环境软件编程技术。

《移动软件开发技术》循序渐进、内容完整、实用性强，以教材方式组织内容，可作为大中专院校计算机相关专业学生、高等职业技术学院计算机相关专业学生、计算机培训教师和学员的教材，也可供计算机爱好者和相关技术人员参考。

《移动软件开发技术》是一本完整的介绍移动软件开发技术的教程，取材广泛、内容丰富，包括移动计算基础和普适计算知识、移动服务架构、各种不同开发平台及详尽案例。

全书侧重于移动计算开发技术，对移动计算技术的发展和进行了深入细致的分析和研究。

《移动软件开发技术》由浅入深、循序渐进地介绍了移动开发技术的知识点。

重点介绍了移动计算模型、移动Agent技术、主流移动终端操作系统、移动服务架构MSA、普适计算及各主流开发平台完整开发案例。

《移动软件开发技术》对读者入门要求不高，读者只需要具备最基本编程思想和计算机基础知识就能掌握移动计算的总体框架、应用方式及开发特点。

<<移动软件开发技术>>

书籍目录

前言第1章 移动计算基本概念1.1 移动计算的基本概念1.1.1 用户和终端的移动性1.1.2 资源访问的移动性1.2 移动终端和系统平台1.2.1 移动终端概述1.2.2 移动终端信息输入1.2.3 移动终端操作系统1.2.4 移动应用开发平台1.3 移动计算带来的挑战1.4 移动通信技术简介1.4.1 移动通信的发展历程1.4.2 第三代移动通信技术简介1.4.3 第四代移动通信技术简介1.5 移动计算主要研究问题1.5.1 移动IP技术1.5.2 QOS技术1.5.3 移动数据管理技术1.6 本章小结1.7 习题第2章 移动计算模型2.1 移动计算模型概述2.1.1 计算模型概念2.1.2 传统计算模型2.2 B / S和C / S混合计算模型2.3 基于移.Agent的移动计算模型2.3.1 移动Agent概述2.3.2 移动Agent技术的关键问题2.3.3 移动Agent计算模型2.3.4 移动Agent计算模型的特点2.3.5 移动Agent系统的体系结构2.3.6 移动Agent技术的应用和发展趋势2.4 基于双代理结构的移动计算模型2.4.1 静态对象缓存管理模块2.4.2 动态对象缓存管理模块2.4.3 对象压缩模块2.4.4 协议优化模块2.5 基于广域网的移动计算模型2.5.1 广域网计算模型概述2.5.2 基于移动Agent的广域网普适计算模型2.5.3 移动Agent在广域网中的服务迁移机制2.5.4 移动Agent在广域网中的资源迁移机制2.6 本章小结2.7 习题第3章 移动Agent技术3.1 Agent技术概述3.1.1 什么是.Agent3.1.2 软件Agent的特性3.1.3 软件Agent的分类3.1.4 软件Agent的BDI理论模型3.1.5 软件Agent的适用领域3.2 移动Agent基本概念3.2.1 移动Agent的特点及优势3.2.2 移动Agent系统结构3.2.3 移动Agent生命周期3.2.4 移动Agent关键技术3.3 移动Agent相关规范3.3.1 Agent通信语言(ACL)3.3.2 Agent传输协议(ATP)3.3.3 移动Agent的标准3.4 基于移动Agent的开发平台3.4.1 移动Agent开发平台MADP3.4.2 基于移动Agent的分布式计算模型3.5 移动Agent平台3.5.1 国际组织对移动Agent平台标准化的贡献3.5.2 现有Agent平台的介绍3.6 CORBA概述3.6.1 什么是CORBA3.6.2 CORBA体系结构3.6.3 CORBA安全机制3.6.4 CORBA技术特点3.7 本章小结3.8 习题第4章 移动终端操作系统简介4.1 Windows Mobile操作系统4.1.1 Windows Mobile简介4.1.2 Windows Mobile特点4.1.3 Windows Mobile软件开发4.2 Symbian操作系统4.2.1 Symbian OS简介4.2.2 Symbian OS用户界面4.2.3 Symbian OS的软件开发4.3 Linux操作系统4.3.1 Linux简介4.3.2 GNU / Linux历史4.3.3 Linux手机系统发展历程4.3.4 Linux手机系统现状4.4 Palm操作系统4.4.1 发展历史4.4.2 Palm OS特点4.4.3 Palm OS版本历史4.4.4 Palm OS软件开发4.5 Android操作系统4.5.1 Android简介4.5.2 Android历史4.5.3 Android软件开发4.6 BlackBerry操作系统4.6.1 BlackBerry简介4.6.2 BlackBerry OS4.7 iPhone操作系统4.7.1 iPhone简介4.7.2 iPhone设备特性4.8 QT4.8.1 QT简介4.8.2 QT程序4.8.3 QT的跨平台性4.9 几种操作系统的比较4.10 本章小结4.11 习题第5章 无线通信技术5.1 无线局域网(WLAN)5.1.1 无线局域网简介5.1.2 无线局域网标准5.1.3 无线局域网的应用5.2 蓝牙(BlueFooth)技术5.2.1 蓝牙技术简介5.2.2 蓝牙技术的特点5.2.3 蓝牙技术的应用5.3 第二代移动通信技术5.3.1 移动通信技术的发展历程5.3.2 第二代移动通信技术GSM5.4.2 5G-GPRS5.4.1 GPRS概述5.4.2 GPRS应用与发展5.5 第三代移动通信技术5.5.1 第三代移动通信技术概述5.5.2 WCDMA5.5.3 3G业务5.6 本章小结5.7 习题第6章 移动服务架构MSA6.1 MSA简介6.2 MSA规范体系结构6.2.1 J2ME Web服务规范(JSR.172)6.2.2 安全及可信服务API(JSR.177)6.2.3 定位服务API(JSR.179)6.2.4 J2ME的SIPAPI(JSR.180)6.2.5 移动终端3D图形API(JSR.184)6.2.6 内容管理者API(JSR.211)6.2.7 J2ME可变2D矢量图形API(JSR—226)6.2.8 移动支付API(JSR.229)6.2.9 移动国际化API(JSR.238)6.3 基于JSR.172的Web服务开发6.3.1 Web服务概述6.3.2 使用JAXP解析XML6.3.3 JAX.RPC6.4 Web服务开发工具——_NetBeans简介6.4.1 NetBeans移动开发包6.4.2 NetBeans Web服务简介6.5 本章小节6.6 习题第7章 普适计算概述7.1 计算模式的发展7.2 普适计算的概念7.3 普适计算的特性7.4 主要研究问题7.5 发展现状与研究进展7.6 本章小结7.7 习题第8章 Android开发平台8.1 Android概述8.2 Android开发环境搭建8.3 第一个Android程序8.4 Android程序开发的基本框架8.5 Android应用程序的构成8.6 J2ME程序与Android程序的比较8.7 本章小节8.8 习题第9章 Windows Mobile开发环境9.1 Windows Mobile开发环境的部署9.2 Microsof Activesync安装步骤9.3 安装Windows Mobile6 SDK9.4 Windows Mobile开发实例9.5 QT与Windows Mobile的结合9.6 本章小结9.7 习题第10章 Symbian开发平台10.1 \$60开发环境的搭建10.2 安装ActivePerl10.3 安装JDK10.4 安装Carbide C++10.5 安装\$60 SDK10.6 \$60程序开发10.7 Python for \$60简介10.8 \$60学习方法简介10.9 本章小结10.10 习题第11章 Openmoko开发平台11.1 Openmoko简介11.2 Openmoko支持平台11.3 Openmoko基于qemu的环境搭建11.4 Openmoko环境更新11.5 Openmoko构建过程产生的目录树11.6 构建一个简单的应用程序11.7 本章小结11.8 习题第12章 J2ME开发平台12.1 JAVAME移动开发平台的历史由来及发

展12.1.1 Java版本的演进12.1.2 各种Java版本的定位12.1.3 不同Java版本的虚拟机12.2 JAVA ME体系结构及概念12.2.1 J2ME系统体系结构12.2.2 CDC和CLDC简介12.3 MIDP体系12.4 JAVAME开发环境及开发流程12.4.1 JAVAME主流开发工具介绍12.4.2 Eclipse与EclipseME移动开发环境的搭建12.4.3 JAVAME开发流程与部署12.5 第一个JAVAME程序——HelloWorld12.6.JAVAME平台的开发组件12.6.1 图形用户界面开发及API12.6.2 如何使用Display类12.6.3 使用Screen类和滚动条12.6.4 使用命令按钮响应用户操作12.6.5 使用文本框输入信息12.6.6 使用报警显示提示信息12.6.7 向用户提供选择——列表12.6.8 显示或改变值的大小——标尺12.6.9 有效地校验用户输入12.6.10 记录管理系统开发及API12.6.11 网络数据访问开发及API12.6.12 无线消息开发及API12.7 本章小结12.8 习题习题参考答案参考文献

章节摘录

插图：第1章 移动计算基本概念移动计算技术是一门多学科交叉、涵盖范围广泛的新技术，随着移动通信、互联网、分布式计算等技术的发展而兴起。

移动计算技术将使计算机或手机、PDA等智能终端设备在移动环境下实现数据传输和资源共享以及信息处理。

它的作用是在任何时间、任何地点，实现对信息准确、及时地处理。

移动计算技术将从根本上改变人们的生活方式和工作方式。

1.1 移动计算的基本概念“移动计算”的英文是Mobile Computing。

通俗的定义可认为移动计算是使用便携终端设备在移动中进行信息处理。

这里所说的便携终端设备通常指体积小、重量轻、集成度高的笔记本计算机、移动电话、PDA

(Personal Digital Assistant, 个人数字助理)、MID (Mobile Internet Device, 移动互联网设备)等。

然而更为广义的定义则认为移动计算是指“网络中在一个节点开始的计算可移动到其他节点继续执行，的方法。

主要包括用户和终端的移动性与资源访问的移动性两个方面的问题。

1.1.1 用户和终端的移动性用户和终端的移动性包括以下两个方面的含义：
· 借助于移动通信网络或者无线网络设施，用户可以利用笔记本电脑、移动电话、PDA等设备，在任何地方、任何时候连接上网络，进行信息处理。

· 用户进行信息处理的时候，可能在一个固定的场所，也可能在移动的过程中进行。

例如：某用户在行驶的汽车上使用智能手机浏览网页。

此时，该用户和智能手机都处于移动状态，但能够不间断地使用移动环境下网络提供的资源和服务。

该实例充分说明了用户和终端的移动性是移动计算技术的重要内容之一。

1.1.2 资源访问的移动性任何用户，在任何时间、任何地点，在移动环境下都能够使用移动通信网络或者无线网络提供的资源与服务来进行不间断的信息处理。

下面用一个简单的例子，通俗地介绍一下资源访问移动性的含义。

某用户在办公室使用手提电脑进行办公，下班时工作还没有完成，该用户想在回家的路上用智能手机继续完成在手提电脑上未完成的工作，需要将手提电脑中未完成的资源信息和所需要的服务都转移到智能手机上，体现了资源访问的移动性。

<<移动软件开发技术>>

编辑推荐

《移动软件开发技术》：技术先进，内容全面：包括移动计算基础知识、移动Agent、J2ME开发技术、普适计算、服务架构。

案例完整，结构清晰：介绍移动软件开发平台基础知识、开发环境搭建过程、讲解实例、平台比较。
讲解通俗，步骤详细：通俗易懂，文字结合图片、表格、源代码阐述每个案例的开发步骤及相关知识。

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>