

<<移动应用开发>>

图书基本信息

书名：<<移动应用开发>>

13位ISBN编号：9787512108226

10位ISBN编号：7512108222

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：肖正兴 主编

页数：346

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>

## <<移动应用开发>>

### 内容概要

本书以项目方式讨论了如何在eclipse中实现j2me手机程序各种应用的开发。通过提出项目要求，分析项目功能及知识点，按照由简到繁、理论够用、案例驱动、项目拓展的方式进行讲解，将项目开发的工作过程融入教材的编写，最终通过完成项目来让学生掌握相关理论知识。本书提供了相应的实战演练，通过项目拓展的方式，启发学生对相关知识的学习，达到举一反三的目的。

本书共11章，分成基础篇和实战篇，其中基础篇主要包括移动开发概览、高级图形用户界面、数据持久化rms、手机网络编程、手机蓝牙开发、手机游戏开发及多媒体技术开发。实战篇包括4个完整游戏项目：贪吃蛇、游戏精灵ufo、扫雷、跳跳乐，主要涉及canvas、gamecanvas、tiledlayer、layermanger及线程技术的应用。

本书适合高等职业学校、高等专科学校、成人高校、本科学院举办的二级职业技术学院、示范性软件职业技术学院、继续教育学院、民办学院、技能型紧缺人才培养培训使用，不仅可作为高等院校相关专业的教材，也可以供从事java开发、应用的人员学习参考使用。

## &lt;&lt;移动应用开发&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1篇基础篇

## 第1章移动开发概览

- 1.1 j2me概述
- 1.2 eclipse移动集成开发环境的配置
- 1.3 eclipse移动集成开发环境的使用
- 1.4 实战演练

## 第2章高级图形用户界面

- 2.1 图形用户界面简介
- 2.2 textbox与alert
- 2.3 list
- 2.4 form与item

## 第3章数据持久化rms

- 3.1 rms的基本知识
- 3.2 基于rms的手机通讯录

## 第4章手机网络编程

- 4.1 j2me网络编程架构
- 4.2 使用connector访问网络
- 4.3 网络编程综合项目：手机银行

## 第5章基于蓝牙的聊天系统

- 5.1 蓝牙网络编程的基本知识
- 5.2 基于jabwt的p2p聊天系统
- 5.3 基于jabwt的多客户—服务器信息交互系统
- 5.4 基于jabwt协议的多手机聊天系统

## 第6章手机游戏程序设计

- 6.1 低级图形用户界面
- 6.2 动画与游戏开发

## 第7章多媒体技术开发

- 7.1 java手机平台与媒体处理
- 7.2 声音和音乐播放
- 7.3 视频播放

## 第2篇实训篇

## 第8章画布开发贪吃蛇

- 8.1 游戏介绍
- 8.2 总体设计
- 8.3 详细设计
- 8.4 关键技术介绍
- 8.5 实现步骤
- 8.6 源代码
- 8.7 实战演习

## 第9章游戏精灵ufo

- 9.1 游戏介绍
- 9.2 总体设计
- 9.3 详细设计
- 9.4 关键技术介绍
- 9.5 实现步骤

<<移动应用开发>>

9.6源代码

9.7实战演习

第10章游戏图层tiledlayer扫雷

10.1游戏介绍

10.2总体设计

10.3详细设计

10.4实现过程

10.5源代码

10.6实战演习

第11章图层管理跳跳乐

11.1游戏介绍

11.2可行性研究

11.3总体设计

11.4详细设计

11.6实现过程

11.7源程序

11.8实战演习

附录a常见术语表

#### 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>