

<<J2ME应用教程>>

图书基本信息

书名：<<J2ME应用教程>>

13位ISBN编号：9787810828987

10位ISBN编号：7810828983

出版时间：2007-1

出版时间：清华大学出版社 北京交通大学出版社

作者：陈旭东,徐保民 张宏勋

页数：225

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>

<<J2ME应用教程>>

内容概要

本书详细介绍了有关J2ME的各种概念，并以浅显易懂的例子讲解如何开发MIDP应用程序。主要内容包括：高级用户界面和低级用户界面编程、记录存储、游戏开发、网络编程及多媒体应用开发等。

本书内容丰富、语言通俗易懂，注重理论与实践相结合，可作为高等院校计算机或相关专业学习J2ME技术的教材，也可以作为J2ME手机应用编程人员的参考用书。

书籍目录

第1章 J2ME概述.1.1 Java平台和J2ME技术概况1.1.1 Java语言的发展和现状1.1.2 J2ME概述1.1.3 KVM1.1.4 CLDC1.1.5 MIDP1.2 第一个MIDlet程序1.3 MIDlet的生命周期1.4 搭建J2ME开发平台1.4.1 J2ME程序的开发流程1.4.2 搭建开发平台WTK1.4.3 搭建开发平台Eclipse第2章 高级用户界面设计2.1 用户界面库的体系结构2.2 显示2.3 事件处理2.4 提醒2.5 列表与文本框2.6 表单第3章 图形应用设计3.1 Displayable类3.2 Canvas类3.3 Paint方法和Graphics类3.4 Image类3.5 字体与文本的绘制3.6 一个简单的MIDlet动画3.7 Canvas低级事件处理第4章 记录管理系统4.1 RMS概述4.2 记录库操作4.3 记录操作4.4 监视记录库的变化4.5 记录的查询与排序第5章 网络应用5.1 HTTP协议简介5.2 通用连接框架GCF5.3 基于HTTP的网络编程5.4 基于Socket的网络编程5.5 基于WMA的网络编程第6章 多媒体应用开发6.1 MMAPi概述6.2 Player类6.3 基于MMAPi的多媒体应用第7章 手机游戏开发7.1 MIDP2.0 游戏API7.2 GameCanvas类7.3 Sprite类7.4 Layer Manager类7.5 Layer Manager类和背景图像的滚动7.6 TiledLayer类参考文献

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>