

<<基于Android的嵌入式手机应用>>

图书基本信息

书名：<<基于Android的嵌入式手机应用开发实训教程>>

13位ISBN编号：9787894360038

10位ISBN编号：7894360031

出版时间：2011-11

出版时间：东软电子出版社

作者：田幼勤，陈静 主编

页数：280

字数：484000

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>

## <<基于Android的嵌入式手机应用>>

### 内容概要

本教材为介绍嵌入式手机应用开发的实训教程，从易懂、易学的实战目标出发，用丰富的实例对基于Android平台的手机应用开发的基础知识和技能进行了生动、直观的讲解。

本教材坚持理论与实践并重，面向实际开发，旨在帮助读者解决实际问题。全教材共分为10章，第1章~第6章介绍了Android的基本知识，包括Android开发平台的搭建、Android项目结构、界面开发、2D(3D)图形绘制与多媒体、数据存储等内容。第7章详细讲解了Android提供的定位服务与地图应用、网络编程和Android NDK开发，最后通过一个综合实战游戏将常用的一些知识点贯穿起来。每节有课堂实训，每章有单元实训。

本教材内容全面、结构清晰，实例具有很强的实用性和代表性，并且提供了1个完整的综合案例，可以帮助读者系统地了解Android的开发过程，并迅速掌握Android手机软件开发的核心技术。

本教材可作为Android嵌入式手机应用开发爱好者的参考书，也可作为本科院校以及高职高专手机应用开发课程的教材。为了方便读者使用，本教材配有电子教案等丰富的学习资源。

# <<基于Android的嵌入式手机应用>>

## 书籍目录

### 第1章 Android基础知识

- 1.1 Android概述
- 1.2 Android的特征
  - 1.2.1 Android系统平台五大特色
  - 1.2.2 Android的优势
- 1.3 Android环境的搭建
  - 1.3.1 安装Android SDK的最低硬件需求
  - 1.3.2 Android SDK软件开发组件
  - 1.3.3 Android开发环境搭建
- 1.4 一个简单的Android程序
  - 1.4.1 新建一个Android程序的步骤
  - 1.4.2 结构解析
- 本章小结
- 单元实训Android开发平台搭建
- 本章习题

### 第2章 Android项目结构分析

- 2.1 Android的系统架构
  - 2.1.1 应用程序(Application)
  - 2.1.2 应用程序框架(Application Framework)
  - 2.1.3 库(Libraries)和运行环境(RunTime)
  - 2.1.4 Linux内核
- 2.2 应用程序的基本组件
  - 2.2.1 Activity简介
  - 2.2.2 Service简介
  - 2.2.3 Broadcast Receiver简介
  - 2.2.4 Content Provider简介
  - 2.2.5 Intents——连接组件的纽带
- 2.3 应用程序生命周期
  - 2.3.1 应用程序的生命周期

.....

### 第3章 设计用户界面

### 第4章 2D图形绘制与多媒体

### 第5章 利用OpenGL绘制三维图形

### 第6章 数据存储与访问

.....

## <<基于Android的嵌入式手机应用>>

### 章节摘录

版权页：插图：2.1.2 应用程序框架（Application Framework）普通开发者可以使用Android基本应用程序使用的系统API，Android应用框架中的各个模块都可以被复用，各种服务也可以被复用，理解了  
这个机制，开发人员可以更好更轻松的开发出优秀的Android应用。

开发过程中常用到的基本框架组件如下：一组View（UI组件），这些UI组件包括Button（按钮），  
EidtView（文本框），TextView（标签），List（列表）等等，灵活运用这些组件可以快速方便的  
创建良好的用户交互界面。

Content Providers（内容提供者），通俗的理解Content Provider就是提供一种服务，通过这种服务应用  
程序之间可以实现数据的互相访问和共享，比如通讯录的存储就使用了这种服务，其它应用也可以访  
问通讯录中存储的联系人信息。

Resource Manager，顾名思义就是资源管理，Android中的资源很多，包括图片，用户界面（Layout xml）  
，字体，颜色，UI组件的Id等等都可以称之为资源，这些丰富的资源，都是通过Resource Manager来  
统一进行管理。

Notification Manager（消息通知管理），它在不影响用户正常操作和使用设备的时候在状态栏上提供  
消息的提示。

比如有短信来的时候，Android自动会将这个消息提示在状态栏上，用户可以及时的看到。

Activity Manager（活动管理），Activity管理着应用程序的生命周期，并且控制着应用的导航，扮演控  
制器的角色。

每个Activity类似于Windows应用中的一个window。

一般的应用都是通过一个个Activity交互构成的。

Window Manager（窗口管理），管理所有启动的窗口。

Location Manager（位置管理），用来管理地图服务的相关功能。

Telephony Manager（电话管理），用来管理有关的电话的相关功能。

Package Manager（包管理），管理所有的安装在Android系统内的应用程序。

频格式以及回放和录制，同时支持静态图像文件。

编码格式包括：MPEG4、H.264、MP3、AAC、AMR、JPG、PNG。

Surface Manager，对显示子系统的管理，并且为多个应用提供2D，3D图层的无缝融合。

WebKit，一个最新的web浏览器引擎，用来支持Andrioid浏览器或者嵌入的web视图。

SGL，底层的2D图形引擎。

OPENGL|ES，基于OpenGL ES1.0 APIs实现，该库可以使用硬件3D加速或者使用高度优化的3D软加速

FreeType，位图（bitmap）和适量（vector）字图显示支持。

编辑推荐

《教育部高等学校高职高专计算机类专业教学指导委员会规划教材:基于Android的嵌入式手机应用开发实训教程》是由东软电子出版社出版。

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>