

图书基本信息

书名：<<Google !
Android 3手機應用程式設計入門 第四版/XP11177>>

13位ISBN编号：9789572239346

10位ISBN编号：9572239341

出版时间：松崗資產管理股份有限公司

作者：蓋索林 (gasolin) 著

页数：640

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>

内容概要

跟著學習一次，就可以使用相同的架構開發手機、行動裝置、平板、電視應用程式!! 本書以實用為導向，搭配連貫的分章節範例與脈絡相承的解說，協助您入門 Android 平台的運作與開發觀念。

您可以在本書中學習到：
財 「Android SDK」、開發工具之安裝、設定與使用
財 如何撰寫「Android」應用程式介面
財 如何透過重構，讓應用程式更容易擴展與維護
財 如何以使用者為導向，設計手機應用程式
財 如何發佈應用程式到「Android Market」
財 如何應用「SQLite 資料庫」功能
財 如何應用地圖與定位功能
財 如何讓應用程式能同時運行在手機、平板、Google TV 上
財 如何在應用程式中嵌入廣告
本書完全針對Android新版本開發工具作改寫，同時相容於Android 2.x, 3.x版本。

本書能帶領不具備 Java 手機程式開發經驗的您，順利跨過Android應用程式開發的門檻

書籍目錄

第一篇 入門篇協助讀者安裝並熟悉Android開發環境，學會如何新建/開啟Android專案和操作虛擬機器

Chapter 1 初探 Android
Chapter 2 安裝 Android 開發工具
Chapter 3 管理SDK
Chapter 4 開啟現有專案
Chapter 5 操作Android 虛擬機器
Chapter 6 建立一個Android 應用程式

第二篇 基礎篇協助讀者熟悉Android 應用程式專案的基本架構、讀懂基礎程式碼與XML介面描述檔，並學會使用基本介面元件來撰寫應用程式。
Chapter 7 描述使用者介面
Chapter 8 設計使用者介面
Chapter 9 存取識別符號
Chapter 10 解讀程式流程
Chapter 11 完成 BMI 程式

第三篇 中階篇（一）協助讀者進一步熟悉 Android 應用程式設計的基礎技術內容。
Chapter 12 重構程式
Chapter 13 加入對話框（Dialog）
Chapter 14 查看線上內容（Uri）
Chapter 15 加入選單（Menu）
Chapter 16 定義Android 清單（Manifest）

第四篇 中階篇（二）協助讀者進一步掌握 Activity 運作狀態，與如何撰寫包含多個頁面的程式。
Chapter 17 加入新活動（Activity）
Chapter 18 傳送資料到新活動（Intent）
Chapter 19 訊息提醒（Notification）
Chapter 20 記錄與偵錯（Log）
Chapter 21 活動的生命週期（LifeCycle）
Chapter 22 儲存資訊（Preference）
Chapter 23 加入測試
Chapter 24 測試活動（Activity）
Chapter 25 使用AsyncTask

第五篇 融會貫通篇協助讀者應用前面章節中使用到的觀念與技術，加深印象的同時，也學一些實用的新技巧。
Chapter 26 顯性設計
Chapter 27 支援多國語系
Chapter 28 針對特性配置
Chapter 29 接口（Adapter）與資源檔案類型
Chapter 30 加入下拉選單元件（Spinner）
Chapter 31 發佈應用程式到實機
Chapter 32 發佈應用程式到 Android 市集（Market）

第六篇 資料庫與列表應用篇協助讀者學習 SQLite 資料庫與 Android 平台相關的實用技能，並能使用 Android 上的資料庫完成新增、刪除、修改、查詢資料的操作。
Chapter 33 加入列表活動（ListActivity）
Chapter 34 使用資料庫（SQLite）
Chapter 35 存取資料表（SQLiteOpenHelper）
Chapter 36 加入增刪改查操作（CRUD）
Chapter 37 存取Content Provider
Chapter 38 加入相依的活動（ActivityForResult）
Chapter 39 加入關連選單（ContextMenu）
Chapter 40 桌面小工具（App Widgets）

第七篇 地圖與定位應用篇協助讀者使用 Android 極富特色的地圖與定位功能，並學習控制地圖元件、衛星/網路定位、在地圖中設置地標等等，各種與地圖/定位應用程式設計相關的技術。
Chapter 41 申請Google 地圖服務（API Key）
Chapter 42 使用地圖（MapView）
Chapter 43 加入按鍵控制（KeyEvent）
Chapter 44 取得現在位置（GPS / 網路定位）
Chapter 45 結合地圖與定位功能（MyLocationOverlay）
Chapter 46 為地圖標上地標（ItemizedOverlay）
Chapter 47 嵌入admob 移動廣告與引用外部函式庫
Appendix A 後記

媒体关注与评论

讀者推薦 寫得很詳細的一本書，現在市場上充斥著大量的相同內容的書籍，很少有書寫得這麼詳細的。

在很多小問題小疑惑上都給予解決，很好。

yln555 本書很棒，在讀的過程中能引發讀者的主動思考，每個地方講解得很詳細，謝謝作者

！

zhhx310 很淺顯易懂。

連語法裡面要放進的參數都有詳細的講解。

這才是程式語言書籍的真正寫法。

toki_0524 知名 Android 講師 盧育聖： 本書對所有進入 An

編輯推薦

簡化學習的過程：本書一次只講一個主題。

每一章的內容，都是既獨立（每章講完時，範例都能跑出結果），而又連貫（後面的章節多半會運用到前面學過的知識）的。

讀者可以一口氣讀完一個主題，也可以分開來讀，依照自己規劃的進度來學習。

釐清觀念：本書致力於把初學者剛要入門時所遇到的每個困惑（從安裝到撰寫自己的第一個程式）照顧好。

分段式教學：本書在初級教學中不預設任何立場，由下載、設定「Eclipse」整合開發環境開始，協助所有程度的讀者上手。

在基礎教學中，以逐行解釋的方式，讓已初具程式設計觀念的讀者，能漸漸觸及開發 Android 應用程式所需的基本程式規則。

在中階教學中，本書將各種功能區塊拆分地相當清晰，讀者可以容易地將程式碼運用到自己的 Android 應用程式中。

在應用教學裡，本書選擇了 Android 平台最實用的「SQLite 資料庫」應用程式，與最特殊的「Google Map」地圖應用程式來介紹，可以滿足絕大多數讀者想要儘快從入門階段切換到實際應用的需求。

最後加上在實際發佈應用程式時，可以讓開發成果得到實質回饋的 Google admob 嵌入廣告。

第四版新增內容說明 第四版改版不僅僅做到相容 Android 版本（3.x）的升級，而且還進一步融入了兩岸讀者和教育者的反饋、筆者這年來的 Android 相關開發經驗。

並加入了如何使用 Content Provider、AsyncTask、桌面小工具、外部函式庫、嵌入 admob 廣告等實用的內容；改寫操作流程，加入最新版本 Android 開發工具提供的功能，如使用視覺化的介面開發工具編輯、操作虛擬機器 snapshot 等；將各章範例所有 App 進入點統一改成「Main.java」，進一步降低從各種程式語言經驗轉移到 Android 程式開發的難度，因此各章範例程式碼也都再次改寫並重新截圖；在文中也加入更多的小技巧與說明，比如各種匯入別人現成的程式碼時，所可能遇到的各種問題的可能解決方法。

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>