

《Android开发权威指南》

图书基本信息

书名：《Android开发权威指南》

13位ISBN编号：9787115320339

10位ISBN编号：7115320330

出版时间：2013-9-1

作者：李宁

页数：739

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《Android开发权威指南》

内容概要

《Android开发权威指南(第二版)》是畅销书《Android开发权威指南》的升级版，内容更新超过80%，是一本全面介绍Android应用开发的专著，拥有45章精彩内容供读者学习。

《Android开发权威指南(第二版)》全面介绍了Android应用开发的各种技术，主要内容包括Android的四大应用程序组件(Activity、Service、Content Provider和Broadcast Receiver)、布局、菜单、控件、资源和本地化、可视化UI设计、对话框、Toast和通知栏(Notification)、Fragment、ActionBar、拖放技术、数据存储技术、Android支持的各种组件技术、通信技术(蓝牙、NFC、网络等)、异步装载、推送技术、多媒体、2D绘图技术、OpenGL ES、桌面小部件、动态壁纸、短信和彩信、传感器、GPS、谷歌地图、人机交互、输入法开发、Android NDK开发、测试驱动开发、性能优化等。

《Android开发权威指南(第二版)》并不局限于介绍Android的各种理论知识，而是从“实战”的角度介绍开发技术。《Android开发权威指南(第二版)》的所有示例都是精心设计的，足以使读者对当前讲解的理论知识驾轻就熟。这些示例中的很多例子都源于真实的项目，读者可以对这些示例的源程序稍加改动就可用于自己的项目中。《Android开发权威指南(第二版)》除了为每一个知识点提供完整的示例外，最后还提供了两个完整的项目：笑脸连连看和NFC侠。这两个项目极具参考价值，尤其是NFC侠，是笔者维护的一个开源项目，用于在不支持NFC的手机或Android模拟器上开发和测试NFC应用。读者可以关注我的Blog(<http://blog.csdn.net/nokiaguy>)来获得NFC侠以及本书的最新信息。

《Android开发权威指南(第二版)》适合有一定Java基础的读者阅读，如果读者已经掌握了Java的基本语法，那么《Android开发权威指南(第二版)》将会成为您的首选和枕边书，您将从书中获得更多有价值的Android开发技术。

《Android开发权威指南》

作者简介

李宁，东北大学计算机专业硕士，IT讲师、技术顾问。拥有超过10年的软件开发经验。曾任某知名企业项目经理，国内最早的Android和iOS实践者之一，对Android和iOS有深入的研究。精通Java、C、C++、Objective—C等语言。eoeAndroid论坛版主、中国移动开发者社区Android专家。曾在《程序员》、IT168等媒体上发表150多篇技术文章。曾出版《Android开发权威指南》、《Android深度探索卷1：HAL与驱动开发》等畅销书。

书籍目录

- 第1章 初识Android平台 1
 - 1.1 Android简介 1
 - 1.2 Android的制胜法宝 2
 - 1.3 Android的版本发展历程 3
 - 1.3.1 Android1.5（纸杯蛋糕） 3
 - 1.3.2 Android1.6（甜甜圈） 4
 - 1.3.3 Android2.1（松饼） 4
 - 1.3.4 Android2.2（冻酸奶） 5
 - 1.3.5 Android2.3（姜饼） 5
 - 1.3.6 Android3.0（蜂巢） 6
 - 1.3.7 Android4.0（冰激凌三明治） 6
 - 1.3.8 Android4.1/4.2（果冻豆） 7
 - 1.4 Android的系统架构 8
 - 1.5 小结 9
- 第2章 搭建Android开发和测试环境 10
 - 2.1 搭建Android开发环境需要些什么 10
 - 2.2 安装Java开发环境 10
 - 2.2.1 安装JDK 11
 - 2.2.2 安装和配置Eclipse 11
 - 2.3 安装Android开发环境 12
 - 2.3.1 下载和安装AndroidSDK 13
 - 2.3.2 下载和安装AndroidNDK 13
 - 2.3.3 安装和配置Eclipse插件：ADT 14
 - 2.4 配置Android测试环境 15
 - 2.4.1 建立Android虚拟设备（AVD） 15
 - 2.4.2 启动Android模拟器 16
 - 2.4.3 安装真机测试环境 17
 - 2.5 小结 18
- 第3章 第一个Android应用程序 19
 - 3.1 从第一个Android程序中可以学到什么 19
 - 3.2 建立Android工程 19
 - 3.3 Android工程的结构 21
 - 3.4 在窗口上放两个按钮 22
 - 3.5 编写窗口类 23
 - 3.6 修改字符串资源 24
 - 3.7 运行Android应用程序 25
 - 3.8 调试Android应用程序 27
 - 3.9 签名Android应用程序 27
 - 3.10 小结 29
- 第4章 Android应用程序架构 30
 - 4.1 Android应用程序中的资源 30
 - 4.1.1 资源存放在哪里 30
 - 4.1.2 资源的基本使用方法 30
 - 4.2 Android的应用程序组件 32
 - 4.2.1 窗口（Activity）组件 32
 - 4.2.2 服务（Service）组件 32
 - 4.2.3 广播接收者（Broadcastreceivers）组件 33

- 4.2.4 内容提供者 (ContentProvider) 组件 33
- 4.3 AndroidManifest.xml文件的结构 33
- 4.4 小结 34
- 第5章 窗口 (Activity) 与视图 (View) 35
 - 5.1 声明和使用Activity 35
 - 5.1.1 Activity的基本用法 35
 - 5.1.2 同时适合手机和平板电脑的窗口风格 38
 - 5.2 Activity的生命周期 40
 - 5.3 窗口的常用事件 43
 - 5.3.1 设置窗口标题事件 (onTitleChanged) 44
 - 5.3.2 键盘按下和抬起事件 (onKeyDown和onKeyUp) 45
 - 5.3.3 任意情况下捕捉键盘事件 (dispatchKeyEvent) 48
 - 5.3.4 回退事件 (onBackPressed) 49
 - 5.3.5 按键长按事件 (onKeyLongPress) 50
 - 5.3.6 屏幕触摸事件 (onTouchEvent) 50
 - 5.3.7 窗口获得焦点事件 (onWindowFocusChanged) 51
 - 5.4 在不同Activity之间传递数据 52
 - 5.4.1 使用Intent传递数据 53
 - 5.4.2 使用静态变量传递数据 54
 - 5.4.3 使用剪贴板传递数据 55
 - 5.4.4 使用全局对象传递数据 57
 - 5.5 从Activity返回数据 59
 - 5.6 视图 (View) 61
 - 5.6.1 视图简介 61
 - 5.6.2 使用XML布局文件定义视图 61
 - 5.6.3 在代码中控制视图 62
 - 5.7 显示系统窗口 64
 - 5.7.1 直接拨号 65
 - 5.7.2 将电话号传入拨号程序 65
 - 5.7.3 调用拨号程序 65
 - 5.7.4 浏览网页 65
 - 5.7.5 查看联系人 66
 - 5.7.6 显示系统设置界面 (设置主界面、Wi-Fi设置界面) 66
 - 5.7.7 启动处理音频的程序 66
 - 5.7.8 回到Home窗口 (相当于按Home键) 66
 - 5.8 与Activity相关的技巧与特效 67
 - 5.8.1 全屏显示 (隐藏标题栏和状态栏) 67
 - 5.8.2 定制窗口标题栏 71
 - 5.8.3 为程序添加Splash 75
 - 5.8.4 改变窗口大小、位置和透明度 76
 - 5.8.5 按两次关闭窗口 79
 - 5.8.6 关闭所有的窗口 79
 - 5.8.7 窗口截屏 80
 - 5.9 小结 82
- 第6章 Intent与IntentFilter 83
 - 6.1 Android系统的信使: Intent 83
 - 6.2 Intent对象 84
 - 6.2.1 Intent对象可以封装和传递哪些信息 84
 - 6.2.2 组件名 (Componentname) 84

- 6.2.3 动作 (Action) 85
- 6.2.4 种类 (Category) 86
- 6.2.5 数据 (Data) 87
- 6.2.6 附加数据 (Extra) 88
- 6.2.7 标志 (Flags) 89
- 6.3 显式和隐式访问窗口 89
- 6.4 跨应用程序访问窗口 90
- 6.5 Android系统的过滤机制大揭秘 96
 - 6.5.1 过滤条件的设置 96
 - 6.5.2 过滤器的筛选规则 97
 - 6.5.3 示例：过滤机制应用演示 101
- 6.6 Android源代码与过滤器 104
 - 6.6.1 系统内置程序有哪些窗口可以利用 104
 - 6.6.2 显示计算器 (Calculator) 105
 - 6.6.3 用浏览器 (Browser) 显示网页 106
 - 6.6.4 拨打电话 (Phone) 与授权 108
- 6.7 获取第三方程序中可调用的窗口 109
- 6.8 传递附加数据 (Extra) 111
- 6.9 解析数据 113
- 6.10 小结 114
- 第7章 窗口 (Activity) 高级技术 115
 - 7.1 ActivityXML属性详解 115
 - 7.1.1 设置Activity的基本信息 115
 - 7.1.2 屏幕方向切换 (android : screenOrientation) 117
 - 7.1.3 阻止Activity销毁和重建 (android : configChanges) 119
 - 7.1.4 允许Activity被实例化 (android : enabled) 123
 - 7.1.5 在最近应用列表中显示 (android : excludeFromRecents) 124
 - 7.1.6 允许其他程序访问当前窗口 (android : exported) 124
 - 7.1.7 硬件加速 (android : hardwareAccelerated) 125
 - 7.1.8 在多进程中创建窗口实例 (android : multiprocess) 125
 - 7.1.9 无法返回的Activity (android : noHistory) 125
 - 7.1.10 指定要返回的窗口 (android : parentActivityName) 126
 - 7.1.11 使窗口受到权限的保护 (android : permission) 126
 - 7.1.12 改变窗口所在的进程 (android : process) 127
 - 7.1.13 不保存窗口的状态 (android : stateNotNeeded) 129
 - 7.1.14 窗口的主题 (android : theme) 129
 - 7.1.15 扩展窗口UI (android : uiOptions) 129
 - 7.1.16 设置输入法显示模式 (android : windowSoftInputMode) 130
 - 7.2 深入探索Activity从创建到销毁的过程 130
 - 7.2.1 任务 (Task) 与回退栈 (BackStack) 131
 - 7.2.2 保存窗口 (Activity) 状态 133
 - 7.2.3 管理任务和回退栈 134
 - 7.2.4 Activity的4种创建模式 135
 - 7.2.5 用Java代码设置窗口创建模式 141
 - 7.2.6 窗口的乾坤大挪移 (affinity) 144
 - 7.2.7 销毁不再使用的窗口 147
 - 7.3 Activity的别名 149
 - 7.4 小结 151
- 第8章 布局 152

- 8.1 Android的五大布局 152
 - 8.1.1 框架布局 (FrameLayout) 152
 - 8.1.2 线性布局 (LinearLayout) 154
 - 8.1.3 相对布局 (RelativeLayout) 158
 - 8.1.4 表格布局 (TableLayout) 159
 - 8.1.5 绝对布局 (AbsoluteLayout) 160
- 8.2 属性资源与Android命名空间 160
- 8.3 布局属性 162
- 8.4 布局高级技术 163
 - 8.4.1 布局别名 163
 - 8.4.2 重用布局 164
 - 8.4.3 优化布局 166
 - 8.4.4 动态装载布局 167
 - 8.4.5 动态设置布局属性 169
 - 8.4.6 从右到左布局 (RTLLayout) 169
- 8.5 小结 170
- 第9章 菜单 171
 - 9.1 菜单的基本用法 171
 - 9.1.1 创建选项菜单 (OptionsMenu) 171
 - 9.1.2 关联Activity 173
 - 9.1.3 响应菜单的单击动作 173
 - 9.1.4 动态添加、修改和删除选项菜单 174
 - 9.1.5 带复选框和选项按钮的子菜单 175
 - 9.1.6 上下文菜单 176
 - 9.1.7 菜单事件 177
 - 9.1.8 从菜单资源中装载菜单 177
 - 9.2 菜单特效 177
 - 9.2.1 自定义菜单 178
 - 9.2.2 模拟UCWeb菜单效果 180
 - 9.3 小结 184
- 第10章 Android的资源详解 (一) 185
 - 10.1 创建资源 185
 - 10.1.1 手工创建资源文件 185
 - 10.1.2 用ADT模板创建本地化图标资源 186
 - 10.1.3 用ADT模板创建XML文件资源 188
 - 10.2 使用资源 188
 - 10.2.1 生成资源类文件 (R.java) 188
 - 10.2.2 从XML文件中访问资源 190
 - 10.2.3 使用Java代码访问资源 191
 - 10.2.4 Java反射技术与枚举资源 192
 - 10.3 字符串 (String) 资源 193
 - 10.3.1 普通字符串 193
 - 10.3.2 字符串数组 194
 - 10.3.3 复数字符串 194
 - 10.3.4 在字符串中使用引号 195
 - 10.3.5 用占位符格式化字符串 195
 - 10.3.6 用HTML标签格式化字符串资源 195
 - 10.4 值 (values) 资源 196
 - 10.4.1 整数 (Integer) 资源 196

- 10.4.2 尺寸 (Dimension) 资源 197
- 10.4.3 布尔 (Boolean) 资源 198
- 10.4.4 颜色 (Color) 资源 198
- 10.4.5 ID资源 199
- 10.4.6 整数数组 (Integer—Array) 资源 200
- 10.4.7 类型数组 (Typed—Array) 资源 200
- 10.5 菜单 (menu) 资源 200
- 10.6 图像 (drawable) 资源 203
 - 10.6.1 普通图像资源 203
 - 10.6.2 XML图像资源 204
 - 10.6.3 Nine—Patch图像资源 204
 - 10.6.4 XMLNine—Patch图像资源 205
 - 10.6.5 图层 (Layer) 资源 205
 - 10.6.6 图像状态 (State) 资源 206
 - 10.6.7 图像级别 (Level) 资源 207
 - 10.6.8 淡入淡出 (Cross—fade) 资源 208
 - 10.6.9 嵌入 (Inset) 图像资源 210
 - 10.6.10 剪切 (Clip) 图像资源 210
 - 10.6.11 外形 (Shape) 资源 211
- 10.7 小结 212
- 第11章 Android的资源详解 (二) 213
 - 11.1 动画资源 213
 - 11.1.1 属性 (Property) 动画 213
 - 11.1.2 帧 (Frame) 动画 215
 - 11.1.3 移动补间 (TranslateTween) 动画 217
 - 11.1.4 循环向右移动的EditText与上下弹跳的球 218
 - 11.1.5 缩放补间 (ScaleTween) 动画 220
 - 11.1.6 跳动的心 221
 - 11.1.7 旋转补间 (RotateTween) 动画 222
 - 11.1.8 旋转的星系 222
 - 11.1.9 透明度补间 (AlphaTween) 动画 223
 - 11.1.10 投掷炸弹 224
 - 11.1.11 震动渲染器 (ShakeInterpolator) 226
 - 11.1.12 自定义渲染器 (Interpolator) 227
 - 11.2 风格 (Style) 资源与主题 (Theme) 229
 - 11.3 小结 232
- 第12章 资源的本地化 233
 - 12.1 建立本地化的资源目录 233
 - 12.2 资源目录的命名规则 237
 - 12.3 建立别名资源 237
 - 12.3.1 图像别名资源 237
 - 12.3.2 布局别名资源 238
 - 12.3.3 字符串别名资源 238
 - 12.3.4 其他简单值别名资源 238
 - 12.4 资源目录的优先级 238
 - 12.5 屏幕适配 239
 - 12.5.1 屏幕适配要考虑的因素 239
 - 12.5.2 适配不同屏幕可以采用的规则 241
 - 12.5.3 屏幕尺寸和屏幕密度 241

- 12.5.4 位置、尺寸和字体应使用屏幕密度单位 244
- 12.5.5 与屏幕适配有关的标识符 244
- 12.5.6 影响屏幕适配的重要因素：布局和图像 245
- 12.5.7 典型的屏幕适配案例 246
- 12.5.8 在GooglePlay上限制屏幕尺寸和屏幕密度 247
- 12.5.9 在Android模拟器上测试各种屏幕尺寸和密度 248
- 12.6 小结 248
- 第13章 Android的控件详解（一） 249
 - 13.1 显示文本的控件（TextView） 249
 - 13.1.1 显示富文本（URL、不同大小、字体、颜色的文本） 250
 - 13.1.2 用标签在TextView控件上显示图像 252
 - 13.1.3 单击链接弹出Activity 254
 - 13.1.4 为指定文本添加背景 256
 - 13.2 编辑文本的控件（EditText） 258
 - 13.2.1 像QQ一样输入表情图像 259
 - 13.2.2 在EditText中输入特定的字符 260
 - 13.2.3 AutoCompleteTextView（自动完成输入内容的控件） 261
 - 13.3 按钮（Button）和复选框（Checkbox）控件 263
 - 13.3.1 Button（普通按钮控件） 263
 - 13.3.2 图文混排的按钮 265
 - 13.3.3 ImageButton（图像按钮控件） 266
 - 13.3.4 RadioButton（选项按钮控件） 267
 - 13.3.5 ToggleButton（开关状态按钮控件） 267
 - 13.3.6 CheckBox（复选框控件） 268
 - 13.4 图像控件（ImageView） 270
 - 13.4.1 ImageView控件的基本用法 270
 - 13.4.2 显示指定区域的图像 270
 - 13.4.3 缩放和旋转图像 272
 - 13.5 时间与日期控件 273
 - 13.5.1 DatePicker（输入日期的控件） 273
 - 13.5.2 TimePicker（输入时间的控件） 274
 - 13.5.3 DatePicker、TimePicker与TextView同步显示日期和时间 274
 - 13.5.4 AnalogClock和DigitalClock（显示时钟的控件） 275
 - 13.6 小结 275
- 第14章 Android的控件详解（二） 276
 - 14.1 进度条控件 276
 - 14.1.1 ProgressBar（进度条控件） 276
 - 14.1.2 SeekBar（拖动条控件） 278
 - 14.1.3 设置ProgressBar和SeekBar的颜色及背景图 278
 - 14.1.4 RatingBar（评分控件） 281
 - 14.2 列表控件 282
 - 14.2.1 ListView（普通列表控件） 282
 - 14.2.2 为ListView列表项添加复选框和选项按钮 285
 - 14.2.3 对列表项进行增、删、改操作 286
 - 14.2.4 改变列表项的背景色 290
 - 14.2.5 ListActivity（封装ListView的Activity） 290
 - 14.2.6 ExpandableListView（可扩展的列表控件） 291
 - 14.2.7 Spinner（下拉列表控件） 293
 - 14.3 GridView（网格控件） 296

- 14.4 TabHost (标签控件) 298
- 14.5 ViewStub (惰性装载控件) 299
- 14.6 小结 300
- 第15章 可视化UI设计 301
 - 15.1 拖放控件 301
 - 15.2 设置视图属性 303
 - 15.3 预览各种屏幕尺寸 303
 - 15.4 语言和地区的本地化测试 304
 - 15.5 其他可视化功能 304
 - 15.6 小结 305
- 第16章 对话框、Toast与通知栏 (Notification) 306
 - 16.1 对话框 306
 - 16.1.1 带2个按钮 (确认 / 取消) 的对话框 306
 - 16.1.2 带3个按钮 (覆盖 / 忽略 / 取消) 的对话框 307
 - 16.1.3 简单列表对话框 308
 - 16.1.4 单选列表对话框 309
 - 16.1.5 多选列表对话框 311
 - 16.1.6 进度对话框 312
 - 16.1.7 登录对话框 315
 - 16.1.8 使用Activity托管对话框 316
 - 16.2 Toast 318
 - 16.3 通知 (Notification) 319
 - 16.3.1 在状态栏上显示通知信息 319
 - 16.3.2 永久存在的Notification 322
 - 16.3.3 自定义Notification 323
 - 16.4 小结 324
- 第17章 封装UI和代码利器——Fragment 325
 - 17.1 Fragment简介 325
 - 17.2 什么时候使用Fragment 326
 - 17.3 按照Fragment设计原则编写程序 328
 - 17.4 Fragment的生命周期 332
 - 17.5 创建Fragment 341
 - 17.5.1 通过XML布局文件创建Fragment 341
 - 17.5.2 通过Java代码创建Fragment 342
 - 17.5.3 创建无UI的Fragment 344
 - 17.5.4 在低版本Android中使用Fragment (SupportLibrary) 345
 - 17.6 Activity与Fragment之间的交互 346
 - 17.6.1 Fragment与Activity之间的交互 346
 - 17.6.2 Fragment的回调机制 348
 - 17.7 Fragment状态的持久化 351
 - 17.8 Fragment与回退栈 (导航) 355
 - 17.9 FragmentManager与FragmentManager 357
 - 17.9.1 管理Fragment事务 357
 - 17.9.2 查找Fragment 357
 - 17.9.3 跟踪回退栈状态 358
 - 17.9.4 恢复历史状态 358
 - 17.9.5 管理Fragment的状态 359
 - 17.9.6 添加、删除和替换Fragment 359
 - 17.9.7 分离 (Detach) 与附加 (Attach) Fragment 360

- 17.9.8 显示和隐藏Fragment 361
- 17.10 Fragment扩展 361
 - 17.10.1 ListFragment 361
 - 17.10.2 DialogFragment 363
 - 17.10.3 其他Fragment扩展类 366
- 17.11 Fragment模板源代码分析 366
- 17.12 小结 368
- 第18章 动作栏——ActionBar 369
 - 18.1 ActionBar简介 369
 - 18.2 ActionBar基础 370
 - 18.2.1 隐藏 / 显示ActionBar 370
 - 18.2.2 添加和响应Action按钮 372
 - 18.3可上下两分的ActionBar 374
 - 18.4 应用程序图标导航 376
 - 18.5 收缩和展开ActionView 377
 - 18.6 ActionProvider 380
 - 18.6.1 分享信息 (ShareActionProvider) 380
 - 18.6.2 定制ActionProvider 382
 - 18.7 导航标签 384
 - 18.8 下拉导航列表 388
 - 18.9 小结 390
- 第19章 Android的拖放技术 391
 - 19.1 Android中的拖放操作 391
 - 19.2 拖放状态与拖放处理 391
 - 19.3 拖动阴影 392
 - 19.4 示例：拖动复制图像 393
 - 19.5 小结 395
- 第20章 数据存储解决方案 396
 - 20.1 读写key—value对：SharedPreferences 396
 - 20.2 文件流操作 397
 - 20.2.1 openFileOutput和openFileInput方法 398
 - 20.2.2 读写SD卡中的文件 399
 - 20.3 读写JSON格式的数据 400
 - 20.4 SQLite数据库 404
 - 20.4.1 SQLite数据库管理工具 404
 - 20.4.2 SQLiteOpenHelper类与自动升级数据库 405
 - 20.4.3 数据绑定与SimpleCursorAdapter类 406
 - 20.4.4 操作SD卡上的数据库 409
 - 20.4.5 将数据库与应用程序一起发布 410
 - 20.4.6 内存数据库 411
 - 20.5 小结 412
- 第21章 内容提供者 (ContentProvider) 413
 - 21.1 ContentProvider的作用 413
 - 21.2 获得系统数据 413
 - 21.2.1 读取联系人信息 414
 - 21.2.2 查看收件箱的短信 415
 - 21.3 自定义ContentProvider 417
 - 21.3.1 查询城市信息 417
 - 21.3.2 为ContentProvider添加访问权限 422

- 21.4 如何查找系统提供的ContentProvider 423
- 21.5 小结 425
- 第22章 广播接收器 (BroadcastReceiver) 426
 - 22.1 什么是广播 426
 - 22.2 接收系统广播 427
 - 22.2.1 短信拦截 427
 - 22.2.2 用代码注册广播接收器 429
 - 22.2.3 广播接收器的优先级 429
 - 22.2.4 来去电拦截 430
 - 22.2.5 截获屏幕休眠与唤醒 432
 - 22.2.6 开机自动运行 433
 - 22.2.7 显示手机电池的当前电量 434
 - 22.3 发送广播 434
 - 22.4 小结 435
- 第23章 服务 (Service) 436
 - 23.1 Service基础 436
 - 23.1.1 Service的生命周期 436
 - 23.1.2 开机启动Service 438
 - 23.2 跨进程访问 (AIDL服务) 439
 - 23.2.1 什么是AIDL服务 439
 - 23.2.2 建立AIDL服务的步骤 439
 - 23.2.3 创建和调用AIDL服务 440
 - 23.2.4 传递复杂数据的AIDL服务 442
 - 23.2.5 AIDL与来去电自动挂断 445
 - 23.3 小结 447
- 第24章 Android的组件开发 448
 - 24.1 Android支持哪些组件开发方式 448
 - 24.2 引用jar文件 449
 - 24.3 跨工程引用 450
 - 24.4 引用NDKLibrary 451
 - 24.5 动态引用APK文件 451
 - 24.6 动静结合的组件 453
 - 24.7 脚本类型组件 (JavaScript) 与WebView控件 453
 - 24.8 如何确定动态组件是否安装 457
 - 24.9 升级动态组件 459
 - 24.10 小结 461
- 第25章 Android的蓝牙开发技术 462
 - 25.1 蓝牙简介 462
 - 25.2 打开和关闭蓝牙设备 462
 - 25.3 搜索蓝牙设备 463
 - 25.4 蓝牙数据传输 465
 - 25.5 蓝牙通信一定需要UUID吗 467
 - 25.6 小结 467
- 第26章 近距离天线通信——NFC技术 468
 - 26.1 NFC简介 468
 - 26.2 NFC、蓝牙和红外之间的差异 469
 - 26.3 NFC技术的未来前景 470
 - 26.4 Android中的NFC技术 471
 - 26.4.1 NDEF与非NDEF数据 471

- 26.4.2 NFC的三重过滤机制 471
- 26.4.3 开启Android的NFC功能 472
- 26.4.4 编写NFC程序的基本步骤 473
- 26.5 测试NFC程序需要的设备 474
- 26.6 让Android手机自动运行程序 475
 - 26.6.1 向NFC标签写入数据的基本步骤 475
 - 26.6.2 向NFC标签写入启动Android应用程序的消息 476
- 26.7 让Android手机自动打开网页 483
- 26.8 读写NFC标签中的文本 485
 - 26.8.1 实现读写文本数据应用的基本思路 485
 - 26.8.2 如何将NFC标签变成NDEF文本格式 485
 - 26.8.3 NDEF文本格式解析 486
 - 26.8.4 实现读写文本数据的Android应用程序 490
- 26.9 读写NFC标签中的Uri 496
 - 26.9.1 NDEFUri格式解析 496
 - 26.9.2 实现读写Uri的Android应用程序 499
- 26.10 利用NFC标签支持的数据格式进行过滤 502
- 26.11 处理任意NFC标签 504
- 26.12 读写非NDEF格式的数据 505
- 26.13 AndroidBeam技术与数据交互 507
 - 26.13.1 传递NDEF消息 507
 - 26.13.2 传输文件 511
- 26.14 小结 513
- 第27章 Android的网络开发技术 514
 - 27.1 提交HTTPGET和HTTPPOST请求 514
 - 27.2 HttpURLConnection类 516
 - 27.3 上传文件 517
 - 27.4 下载管理 (DownloadManager) 519
 - 27.5 Wi—FiDirect 524
 - 27.5.1 Wi—FiDirectAPI的核心部分 524
 - 27.5.2 创建监听Wi—FiDirect动作的广播接收器 524
 - 27.5.3 注册广播接收器 525
 - 27.5.4 发现Wi—FiDirect设备 526
 - 27.5.5 连接Wi—FiDirect设备 526
 - 27.5.6 数据传输 527
 - 27.6 Internet电话 (SIP) 528
 - 27.6.1 使用SIP的要求和限制 528
 - 27.6.2 配置Android版SIP电话 528
 - 27.6.3 创建SipManager 529
 - 27.6.4 注册SIP服务器 529
 - 27.6.5 开始打电话 530
 - 27.6.6 接听电话 530
 - 27.7 小结 531
- 第28章 并发与定时器 532
 - 28.1 Handler 532
 - 28.1.1 更新UI 532
 - 28.1.2 延迟执行 535
 - 28.2 定时器 537
 - 28.2.1 单秒循环的定时器 : Chronometer 537

- 28.2.2 任意时间间隔的定时器：Timer 538
- 28.2.3 全局定时器：AlarmManager 539
- 28.3 AsyncTask 541
- 28.4 小结 543
- 第29章 异步装载（Loader） 544
 - 29.1 Loader简介 544
 - 29.2 Loader的核心类 / 接口 544
 - 29.3 如何使用Loader 545
 - 29.3.1 创建 / 重用Loader 545
 - 29.3.2 遗弃旧的数据 546
 - 29.3.3 LoaderManager与方法回调 546
 - 29.3.4 创建Loader对象（ onCreateLoader ） 547
 - 29.3.5 完成数据装载（ onLoadFinished ） 547
 - 29.3.6 Loader被重置（ onLoaderReset ） 548
 - 29.4 异步装载联系人（ CursorLoader的应用 ） 548
 - 29.5 小结 552
- 第30章 Android推送技术 553
 - 30.1 IOS的推送方案 553
 - 30.2 WindowsPhone的推送方案 554
 - 30.3 Android的推送方案 554
 - 30.4 第三方推送服务：极光推送 556
 - 30.5 自己搭建推送服务器：AndroidPN 557
 - 30.6 小结 558
- 第31章 Android的多媒体开发技术 559
 - 31.1 音频 559
 - 31.1.1 音频播放 559
 - 31.1.2 录制音频 561
 - 31.2 视频 563
 - 31.2.1 播放视频 563
 - 31.2.2 录制视频 564
 - 31.3 相机 565
 - 31.3.1 调用系统的拍照功能 565
 - 31.3.2 自定义拍照功能 566
 - 31.4 铃声 570
 - 31.5 小结 572
- 第32章 Android的2D绘图 573
 - 32.1 绘制基本的图形 573
 - 32.1.1 绘制像素点 573
 - 32.1.2 绘制直线 574
 - 32.1.3 绘制圆形 574
 - 32.1.4 绘制圆弧 574
 - 32.1.5 绘制文本 575
 - 32.1.6 示例：绘制基本的图形和文本 575
 - 32.2 绘制位图 578
 - 32.2.1 绘制Bitmap对象 578
 - 32.2.2 使用Drawable.draw方法绘制位图 579
 - 32.2.3 示例：用两种方式绘制位图 579
 - 32.3 设置图像的透明度 580
 - 32.4 旋转图像 581

- 32.5 小结 583
- 第33章 3D绘图之OpenGL ES 584
 - 33.1 OpenGL ES简介 584
 - 33.2 在3D空间中绘图 585
 - 33.2.1 要绘制3D图形了，第一步要做什么 585
 - 33.2.2 定义顶点 587
 - 33.2.3 绘制三角形 588
 - 33.2.4 三角形合并法绘制矩形 590
 - 33.2.5 顶点法绘制矩形 592
 - 33.2.6 顶点的选取顺序 592
 - 33.2.7 索引法绘制矩形 593
 - 33.2.8 基于OpenGL ES的动画原理 594
 - 33.2.9 旋转的矩形 594
 - 33.3 视图 595
 - 33.3.1 有趣的比喻：照相机拍照 596
 - 33.3.2 模型变换：立方体旋转 597
 - 33.3.3 用gluLookAt方法变换视图 599
 - 33.4 颜色 600
 - 33.5 小结 602
- 第34章 Android的桌面上的“尤物” 603
 - 34.1 窗口小部件（AppWidget） 603
 - 34.1.1 在Android桌面上添加AppWidget 603
 - 34.1.2 开发AppWidget的步骤 603
 - 34.1.3 数字时钟 605
 - 34.1.4 AppWidgetProvider类 607
 - 34.1.5 向AppWidget添加配置窗口 608
 - 34.1.6 可以选择风格的数字时钟 608
 - 34.2 动态壁纸（随机变换的圆圈） 612
 - 34.3 小结 618
- 第35章 Android中的短信（SMS）与彩信（MMS）开发技术 619
 - 35.1 通过系统程序发短信 619
 - 35.2 直接发送短信 619
 - 35.3 保存短信发送记录 620
 - 35.4 监听短信和彩信 621
 - 35.5 显示视频缩略图 622
 - 35.6 彩信内容与SMIL协议 624
 - 35.7 小结 631
- 第36章 Android的传感器开发技术 632
 - 36.1 如何使用传感器 632
 - 36.2 加速度传感器（Accelerometer） 635
 - 36.3 重力传感器（Gravity） 635
 - 36.4 光线传感器（Light） 636
 - 36.5 陀螺仪传感器（Gyroscope） 636
 - 36.5 方向传感器（Orientation） 637
 - 36.6 其他传感器 638
 - 36.7 小结 638
- 第37章 Android的全球定位系统（GPS） 639
 - 37.1 GPS的核心API 639
 - 37.2 获取位置提供者（LocationProvider） 641

- 37.2.1 获取所有可用的LocationProvider 641
- 37.2.2 根据名称获取LocationProvider 642
- 37.2.3 根据条件 (Criteria) 获取LocationProvider 642
- 37.3 实时获取GPS定位数据 643
- 37.4 测量地球上任意两点之间的距离 645
- 37.5 邻近警告 646
- 37.6 小结 647
- 第38章 谷歌地图 (GoogleMap) 开发应用 648
- 38.1 GoogleMap的跨平台解决方案 : MapsJavaScriptAPIv3 648
- 38.2 GoogleMap的显示与定位 648
- 38.3 在GoogleMap上插入图像标志 651
- 38.4 插入多个图像标志 653
- 38.5 带阴影的位置坐标信息 653
- 38.6 地图与Java交互 655
- 38.7 小结 657
- 第39章 Android中的人机交互设计 658
- 39.1 手势 (Gesture) 658
- 39.1.1 创建手势文件 658
- 39.1.2 通过手势输入字符串 658
- 39.1.3 通过手势调用程序 660
- 39.1.4 编写自己的手势创建器 661
- 39.2 多点触摸与放大 / 缩小操作 662
- 39.3 语音识别 664
- 39.4 让手机说话 (TTS) 665
- 39.5 小结 666
- 第40章 Android中的输入法开发 667
- 40.1 Android输入法简介 667
- 40.2 控制输入法 668
- 40.3 输入法实战 669
- 40.3.1 实现输入法的步骤 669
- 40.3.2 编写输入法程序 669
- 40.3.3 输入法服务的生命周期 672
- 40.3.4 预输入文本 672
- 40.3.5 输入法设置 673
- 40.4 小结 673
- 第41章 AndroidNDK开发 674
- 41.1 AndroidNDK简介 674
- 41.2 安装、配置和测试NDK开发环境 674
- 41.2.1 系统和软件要求 675
- 41.2.2 下载和安装AndroidNDK 675
- 41.2.3 下载和安装Cygwin 675
- 41.2.4 配置AndroidNDK的开发环境 677
- 41.3 利用NDKSamples学习NDK开发 678
- 41.3.1 编译NDKSamples 678
- 41.3.2 NDK程序的结构与命名规则 678
- 41.4 AndroidNDK配置文件详解 679
- 41.4.1 AndroidNDK定义的变量 680
- 41.4.2 AndroidNDK定义的函数 680
- 41.4.3 描述模块的变量 681

- 41.4.4 配置Application.mk文件 682
- 41.5 第一个NDK示例：字母的大小写转换 682
 - 41.5.1 编写NDK程序 682
 - 41.5.2 编写调用NDK函数的Java程序 684
 - 41.5.3 在Eclipse中开发和编译NDK程序 684
- 41.6 NDK程序读取Java字段值 686
- 41.7 小结 687
- 第42章 Android的测试驱动开发（TDD） 688
 - 42.1 JUnit测试框架 688
 - 42.2 测试Activity 688
 - 42.3 测试ContentProvider 691
 - 42.4 测试Service 692
 - 42.5 测试普通类 692
 - 42.6 小结 693
- 第43章 Android应用的性能优化 694
 - 43.1 性能优化的基础知识 694
 - 43.2 编写Java程序的最优化原则 695
 - 43.2.1 用静态工厂方法代替构造方法 695
 - 43.2.2 避免创建重复的对象 695
 - 43.2.3 防止内存泄漏 697
 - 43.2.4 返回零长度的集合而不是null 697
 - 43.2.5 通过接口引用对象 698
 - 43.3 避免ANR 698
 - 43.4 执行时间测试 699
 - 43.5 内存消耗测试 700
 - 43.6 测试性能的工具：traceview 701
 - 43.7 小结 702
- 第44章 游戏项目实战：笑脸连连看 703
 - 44.1 游戏玩法 703
 - 44.2 准备图像素材 703
 - 44.3 实现主界面 704
 - 44.4 随机生成连连看图像 705
 - 44.5 选中两个相同图像后消失 705
 - 44.6 用定时器限制游戏时间 706
 - 44.7 小结 707
- 第45章 开源项目实战：NFC侠（NFCMan） 708
 - 45.1 什么是NFCMan 708
 - 45.2 用Android模拟器和非NFC设备测试NFC应用 709
 - 45.3 NFCMan的实现原理 711
 - 45.4 实现服务端程序（NFCMan） 711
 - 45.4.1 可视化SWT开发环境 712
 - 45.4.2 创建NFC标签 712
 - 45.4.3 描述虚拟NFC标签的NFCTag类 714
 - 45.4.4 保证虚拟NFC标签的全局唯一 715
 - 45.4.5 显示与保存虚拟NFC标签 716
 - 45.4.6 装载已经存在的虚拟NFC标签 719
 - 45.4.7 开启服务 720
 - 45.4.8 处理客户端请求 721
 - 45.4.9 保证虚拟Android设备全局唯一 723

- 45.4.10 描述虚拟Android设备 724
- 45.4.11 添加虚拟Android设备 725
- 45.4.12 异常处理机制 727
- 45.5 客户端与服务端之间的数据管道 (NFCManService) 728
 - 45.5.1 与NFCMan交互 (Socket方式) 728
 - 45.5.2 与ANFCMan交互 (广播方式) 732
- 45.6 客户端Library (ANFCMan) 733
 - 45.6.1 ANFCMan的数据结构和异常类 733
 - 45.6.2 ANFCMan的入口类 734
 - 45.6.3 模拟检测到NFC标签的广播接收器 734
 - 45.6.4 同时处理物理NFC标签和虚拟NFC标签的窗口 735
- 45.7 测试ANFCMan (TestANFCMan) 738
- 45.8 小结 739

《Android开发权威指南》

精彩短评

- 1、半进阶教程，如果看过其他入门教程（比如第一行代码）可进而阅读此书，代码不错，就是缩进风格不太好。
- 2、不错的一本书，安卓程序员必备，不过研究生阶段估计没有时间折腾安卓了。
- 3、还不错，讲的挺细的，我也看的比较仔细，第一本Android入门书籍
- 4、Android 全面的基础知识点讲解，对基础知识覆盖学习。

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:www.tushu111.com