

《Android应用开发从入门到精》

图书基本信息

书名：《Android应用开发从入门到精通》

13位ISBN编号：9787115413541

出版时间：2016-3-1

作者：卢海东

页数：404

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应用开发从入门到精》

内容概要

本书共分17章，主要内容如下。讲解了Android系统架构，让读者对Android系统有一个整体认识；介绍了Android开发环境搭建和Android应用程序的基本结构；通过简单实例，让读者对Android应用开发有一个全面的认知；讲解了Android UI知识，包括Android中常见控件和创建自定义控件；介绍了Android中重要的一个组件Activity（活动），并对碎片进行了全面讲解；介绍了Android中Service（服务）组件及此组件的生命周期和跨进程通信；介绍了Android的Broadcast（广播接收器）组件，帮助读者掌握接收和发送广播的方式及工作原理；讲解了Android中的本地数据存储技术；介绍了Android的ContentProvider（内容提供者）组件；介绍了Android提供的二维绘制特性，包括使用Canvas和Paint在屏幕上进行图形和文本的绘制；介绍了Android多媒体开发的知识；讲解了Android的特色开发技术，包括Camera、地图、GPS、传感器、录音、WiFi设备等；讲解了在Android应用程序中使用OpenGL ES的几种不同的方法，以及对2D物体的绘制、着色和3D图形的绘制和纹理贴图；介绍了Android NDK和Android网络编程，以及Android底层架构，如Android进程间通信机制Binder原理，并通过实例让读者能够真正体会Native Service的魅力；本书通过讲解一个完整项目的开发，帮助读者把所学的知识串起来，达到学以致用目的，并教会读者如何打包App和上架等。

本书的内容通俗易懂、由浅入深，既适合初学者，又适合Android程序员，也可以作为大专院校相关专业师生和培训学校的教学用书。

《Android应用开发从入门到精》

作者简介

卢海东，原联想研究院高级研究员，现在知名外企工作，有近十年的软件开发经验，从2009年开始从事Android软件开发，研发过多项Android的项目，有丰富的Android开发经验。

书籍目录

第1章 揭开神秘面纱——Android系统简介

- 1
- 1.1 认识Android系统
- 2
- 1.1.1 Android成长历程
- 2
- 1.1.2 发行版本
- 3
- 1.1.3 得到大家的认可——Android系统的市场份额
- 3
- 1.2 Android架构解析
- 4
- 1.2.1 Android系统架构图
- 4
- 1.2.2 应用程序 (Applications)
- 5
- 1.2.3 应用程序框架层 (Framework)
- 6
- 1.2.4 系统运行库 (Libraries)
- 7
- 1.2.5 Linux内核
- 11
- 1.3 小结
- 11

第2章 工欲善其事，必先利其器——Android开发初识

- 12
- 2.1 开发准备工作
- 13
- 2.2 开发环境搭建
- 13
- 2.3 创建第一个Android项目
- 16
- 2.3.1 创建新项目
- 16
- 2.3.2 程序工程架构图
- 18
- 2.3.3 HelloWorld程序架构解析
- 19
- 2.4 Android开发工具
- 22
- 2.4.1 Android开发工具Adb
- 22
- 2.4.2 Android开发工具DDMS
- 23
- 2.5 小结
- 25

第3章 亲密接触——Android入门程序开发

26	
3.1	水果的营养成分分析器
27	
3.2	手把手教你开发项目
27	
3.2.1	手动创建Activity
28	
3.2.2	创建和加载布局
28	
3.2.3	在Activity中使用Toast
32	
3.2.4	在Activity中加入菜单 (Menu)
32	
3.2.5	在Activity中使用Dialog
35	
3.2.6	Spinner控件的使用
35	
3.2.7	界面切换
38	
3.3	Intent的使用
40	
3.3.1	使用显式Intent
40	
3.3.2	使用隐式Intent
41	
3.3.3	隐式Intent的多种用法
42	
3.3.4	向Activity传递数据
44	
3.3.5	返回数据给Activity
46	
3.4	Android日志
48	
3.4.1	添加LogCat到Eclipse
48	
3.4.2	使用Android的日志工具Log
48	
3.5	小结
51	
第4章	美丽由我掌控——UI的开发
52	
4.1	常用控件
53	
4.1.1	EditText
53	
4.1.2	TextSwitcher
55	
4.1.3	ImageView
56	

4 . 1 . 4 ImageSwitcher	57
4 . 1 . 5 ListView的使用	58
4 . 1 . 6 提升ListView的运行效率	60
4 . 1 . 7 RecyclerView	63
4 . 1 . 8 ViewStub	69
4 . 2 Android七种常见布局	72
4 . 2 . 1 LinearLayout	72
4 . 2 . 2 RelativeLayout	75
4 . 2 . 3 FrameLayout	77
4 . 2 . 4 TableLayout	78
4 . 2 . 5 GridLayout	79
4 . 2 . 6 AbsoluteLayout	81
4 . 2 . 7 CardView	82
4 . 3 自定义控件	86
4 . 3 . 1 加载布局	87
4 . 3 . 2 自定义控件	89
4 . 4 Android Viewi详解	90
4 . 5 Android Surfacei详解	93
4 . 6 小结	98
第5章 组件之一——活动 (Activity)	99
5 . 1 活动的生命周期	100
5 . 2 活动的启动模式详解	105
5 . 2 . 1 standard模式	106
5 . 2 . 2 singleTop模式	107
5 . 2 . 3 singleTask模式	

109
5.2.4 singleInstance模式
110
5.3 平板手机都兼顾——碎片 (Fragments)
112
5.3.1 概述
112
5.3.2 设计思想
112
5.3.3 Activity添加Fragment界面
113
5.3.4 动态替换Fragment
115
5.3.5 Fragment生命周期
117
5.3.6 一个简单的阅读器
120
5.4 Android中的多线程
127
5.4.1 Android Handler
129
5.4.2 使用AsyncTask
131
5.5 小结
134
第6章 默默无闻的后台——服务 (Service)
135
6.1 Java层服务
136
6.2 服务的生命周期
137
6.3 服务的启动
140
6.3.1 startService()启动Service
140
6.3.2 bindService()启动Service
144
6.4 Android AIDL
148
6.4.1 创建一个AIDL文件
150
6.4.2 实现接口
150
6.4.3 使用parcelables进行参数的值传递
152
6.4.4 客户端获取接口
153
6.4.5 IInterface接口类
156

6.5 提高手机电池续航能力——JobScheduler技术

157

6.6 小结

162

第7章 广播机制——Android广播接收器

163

7.1 静态注册监听广播

164

7.2 动态注册接收Broadcast广播

166

7.3 本地广播

167

7.4 小结

169

第8章 数据仓库——Android数据存储

170

8.1 轻量级存储类——SharedPreferences

171

8.1.1 使用SharedPreferences存取数据

171

8.1.2 存取复杂（图像、音频）类型的数据

173

8.2 PreferenceActivity的使用

174

8.2.1 PreferenceActivity实现

174

8.2.2 PreferenceFragement实现

177

8.3 SQLite Databases

178

8.3.1 SQLite在Windows系统中的使用

179

8.3.2 SQLite基本操作

180

8.3.3 SQLite事务

180

8.4 Android中使用SQLite数据库

180

8.4.1 SQLite常用的操作方法

181

8.4.2 SQLiteOpenHelper类

182

8.4.3 在SQLite中执行查询

185

8.4.4 在Activity中显示和操作SQLite数据库

187

8.5 Android文件的使用

189

8.5.1 将数据保存到文件

189
8.5.2 存取SD卡中的文件
190
8.5.3 读取XML文件
192
8.6 小结
194
第9章 跨程序共享数据——内容提供器 (ContentProvider)
195
9.1 获取用于通信录的电话及电话内容
197
9.1.1 从通信录中获取好友数据
197
9.1.2 通信录中添加好友
198
9.2 创建共享数据
199
9.2.1 创建共享数据
200
9.2.2 外部应用访问
204
9.3 小结
206
第10章 美图秀秀——开发2D绘图
207
10.1 屏幕绘图基础
208
10.1.1 Canvas类
208
10.1.2 Paint类
210
10.1.3 Color类
212
10.1.4 Path类
213
10.1.5 Drawable类
216
10.2 使用文字
217
10.3 使用位图
219
10.4 Frame动画
222
10.5 Tween动画
224
10.6 小结
227
第11章 多媒体开发
228

11.1 音频播放	229
11.1.1 支持的音频格式	229
11.1.2 MediaPlayer播放MP3文件	230
11.1.3 AudioTrack播放原始音频文件	230
11.1.4 SoundPool播放音频文件	231
11.2 视频播放	232
11.2.1 SurfaceView播放视频	232
11.2.2 VideoView视频播放器	234
11.3 多媒体存储	235
11.4 小结	237
第12章 Android手机特色开发	238
12.1 使用手机Camera	239
12.1.1 调用摄像头拍照	239
12.1.2 使用摄像头拍照	240
12.2 使用百度地图	242
12.2.1 申请API Key	243
12.2.2 显示百度地图	245
12.2.3 标注覆盖物	247
12.3 定位服务	248
12.3.1 LocationManager的基本用法	249
12.3.2 确定自己的位置	250
12.4 使用手机中的Sensor	252
12.5 使用手机录音	255
12.5.1 AudioManager	256
12.5.2 音频处理	

259	
12 . 6	手机Wifi的使用
261	
12 . 7	小结
267	
第13章	三维游戏的基础——OpenGL ES 3 . 0
268	
13 . 1	OpenGL常识普及
269	
13 . 2	GLSurfaceView的使用
272	
13 . 3	绘图概念
274	
13 . 4	平面图形
277	
13 . 5	三维图形
279	
13 . 6	平面纹理
286	
13 . 7	三维纹理
289	
13 . 8	小结
294	
第14章	C++的魅力——Android本地编程
295	
14 . 1	Android NDK简介
296	
14 . 2	使用命令行编译Native部分
296	
14 . 3	C++ (HelloWorld) 项目
297	
14 . 4	Eclipse编译C++ (HelloWorld) 项目
299	
14 . 5	HelloJNI实例解析
301	
14 . 6	Android . mk文件语法规范
304	
14 . 7	Application . mk文件语法规范
308	
14 . 8	Android JNI简介
309	
14 . 9	Android Native Activity
312	
14 . 9 . 1	NativeActivity
313	
14 . 9 . 2	Android Native生命周期
314	
14 . 10	使用C/C++编写OpenGL ES程序入门
315	

14 . 10 . 1 初始化OpenGL	316
14 . 10 . 2 创建自己的Renderer	316
14 . 11 小结	318
第15章 Android网络编程	319
15 . 1 WebView控件用法	320
15 . 2 使用HTTP协议访问资源	321
15 . 2 . 1 HttpURLConnection的使用	321
15 . 2 . 2 HttpClient的使用	324
15 . 3 Android Socket	325
15 . 3 . 1 Android TCP通信	326
15 . 3 . 2 Android UDP通信	330
15 . 3 . 3 Native TCP/UDP通信	334
15 . 4 小结	338
第16章 Android的灵魂——底层服务	339
16 . 1 Android进程间通信	340
16 . 2 Android IPC binders	344
16 . 2 . 1 Binders概述	344
16 . 2 . 2 面向对象的Binder IPC	345
16 . 2 . 3 Binder通信模型	345
16 . 3 Binder的Native实现 (libbinder)	347
16 . 4 Android Native Service	349
16 . 4 . 1 Native Service接口介绍	351
16 . 4 . 2 简单的Native Service项目	354
16 . 5 Android Parcel	364
16 . 6 小结	

367	
第17章 综合实例解析——音乐播放器	
368	
17.1 音乐播放器	
369	
17.2 设计原则	
369	
17.3 框架分析	
370	
17.4 Application	
371	
17.5 程序主界面	
372	
17.6 音乐播放界面	
374	
17.7 Music Service的编写	
385	
17.8 FavroiteActivity的编写	
394	
17.9 MusicOnlineActivity的编写	
394	
17.10 发布App	
397	
17.10.1 生成正是签名的APK文件	
397	
17.10.2 申请Google Play账号	
399	
17.10.3 上传和发布应用程序	
401	
17.11 小结	
404	

《Android应用开发从入门到精》

精彩短评

1、过一遍基础知识，还不错，深入浅出，基本都覆盖到了。

《Android应用开发从入门到精》

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