

# 《深入浅出:Windows 10通用应用》

## 图书基本信息

书名：《深入浅出:Windows 10通用应用开发》

13位ISBN编号：9787302416389

出版时间：2016-1-1

作者：林政

页数：694

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](http://www.tushu111.com)

# 《深入浅出:Windows 10通用应用》

## 内容概要

《深入浅出：Windows 10通用应用开发》系统论述了Windows 10操作系统的基本架构、开发方法和项目实战，由浅入深地介绍了Windows 10通用应用程序(可运行于手机、平板、PC、智能硬件、Xbox、HoloLens等)的开发知识。全书共分为四篇：开发基础篇(第1~3章)、开发提高篇(第4~13章)、开发进阶篇(第14~22章)和开发实例篇(第23~24章)。本书全面详尽地论述了Windows 10通用应用程序开发的全方位技术，包括Windows 10技术架构、开发环境和项目解析、XAML语法和原理、控件编程、布局管理、应用数据、动画编程、列表编程、图表编程、数据绑定、网络编程、Socket编程、蓝牙和近场通信、联系人存储、多媒体、多任务、应用间通信、地理位置、C#和C++混合编程、Bing在线壁纸项目开发、记账本项目开发等。

本书配套提供了书中实例源代码，最大限度地满足读者高效学习和快速动手实践的需要。

本书内容覆盖面广、实例丰富、注重理论学习与实践开发的配合，非常适合于Windows 10开发入门的读者，也适合于从iOS和Android等移动平台转向Windows 10平台的读者，对于有Windows 10/Windows 8/Windows Phone开发经验的读者，也极具参考价值。

# 《深入浅出:Windows 10通用应用》

## 作者简介

林政，曾就职于国内知名互联网企业，擅长Windows 10、.NET、C#等多种开发技术，热衷于技术的分享和传播，录制了知名的移动开发课程“ Windows Phone 8 / 8.1高级编程 ”，著有畅销图书《深入浅出：Windows Phone7应用开发》、《深入浅出：Windows Phone 8应用开发》、《深入浅出：Windows Phone 8.1应用开发》和《深入浅出：Windows Phone 8.1 UI控件编程》。

## 书籍目录

### 开发基础篇

#### 第1章综述

##### 1.1Windows 10的改变与发展机遇

###### 1.1.1Windows 10新特性

###### 1.1.2Windows 10手机版本

###### 1.1.3Windows 10 PC版本

###### 1.1.4Windows 10物联网版本

###### 1.1.5Windows 10对于开发者的机遇

##### 1.2Windows 10技术框架

###### 1.2.1Windows运行时

###### 1.2.2Windows 10通用应用平台

###### 1.2.3Windows 10通用应用程序开发模型

#### 第2章开发环境和项目工程解析

##### 2.1搭建开发环境

###### 2.1.1开发环境的要求

###### 2.1.2开发工具的安装

##### 2.2创建Windows 10通用应用

###### 2.2.1创建Hello World项目

###### 2.2.2解析Hello World应用

##### 2.3不同平台设备的适配

###### 2.3.1特定平台的API调用

###### 2.3.2界面适配

#### 第3章XAML界面原理和语法

##### 3.1理解XAML

##### 3.2XAML语法

###### 3.2.1命名空间

###### 3.2.2对象元素

###### 3.2.3设置属性

###### 3.2.4附加属性

###### 3.2.5标记扩展

###### 3.2.6事件

##### 3.3XAML的原理

###### 3.3.1XAML页面的编译

###### 3.3.2动态加载XAML

##### 3.4XAML的树结构

###### 3.4.1可视化树

###### 3.4.2VisualTreeHelper类

###### 3.4.3遍历可视化树

##### 3.5框架和页面

###### 3.5.1框架页面结构

###### 3.5.2页面导航

### 开发提高篇

#### 第4章控件编程

##### 4.1系统控件分类

##### 4.2按钮(Button)

##### 4.3文本块(TextBlock)

##### 4.4文本框(TextBox)

- 4.5边框(Border)
- 4.6超链接(HyperlinkButton)
- 4.7单选按钮(RadioButton)
- 4.8复选框(CheckBox)
- 4.9进度条(ProgressBar)
- 4.10滚动视图(ScrollViewer)
- 4.11滑动条(Slider)
- 4.12时间选择器(TimePicker)和日期选择器(DatePicker)
- 4.13枢轴控件(Pivot)
- 4.14全景视图控件(Hub)
- 4.15浮出控件(Flyout)
- 4.16下拉框(ComboBox)
- 4.17命令栏/菜单栏(CommandBar)
- 4.18分屏控件(SplitView)

## 第5章布局管理

- 5.1布局属性和面板
  - 5.1.1布局的通用属性
  - 5.1.2网格布局(Grid)
  - 5.1.3堆放布局(StackPanel)
  - 5.1.4绝对布局(Canvas)
  - 5.1.5相对布局(RelativePanel)
  - 5.1.6多分辨率的适配布局
- 5.2布局原理
  - 5.2.1布局的意义
  - 5.2.2布局系统
  - 5.2.3布局系统的重要方法和属性
  - 5.2.4测量和排列的过程
- 5.3自定义布局规则
  - 5.3.1创建布局类
  - 5.3.2实现测量过程
  - 5.3.3实现排列过程
  - 5.3.4应用布局规则

## 第6章应用数据

- 6.1应用设置存储
  - 6.1.1应用设置简介
  - 6.1.2应用设置操作
  - 6.1.3存储容器设置
  - 6.1.4复合设置数据
- 6.2应用文件存储
  - 6.2.1三种类型的应用文件
  - 6.2.2应用文件和文件夹操作
  - 6.2.3文件Stream和Buffer读写操作
  - 6.2.4应用文件的URI方案
- 6.3常用的存储数据格式
  - 6.3.1JSON数据序列化存储
  - 6.3.2XML文件存储
- 6.4安装包文件数据
  - 6.4.1安装包文件访问
  - 6.4.2安装包文件的URI方案

## 第7章图形绘图

### 7.1图形基础

#### 7.1.1图形中常用的结构

#### 7.1.2画图相关的类

#### 7.1.3基础的图形形状

### 7.2Path图形

#### 7.2.1两种Path图形的创建方法

#### 7.2.2使用简单的几何图形来创建Path

#### 7.2.3使用PathGeometry来创建Path

#### 7.2.4使用路径标记语法创建Path

#### 7.2.5使用Path实现自定义图形

#### 7.2.6利用Expression Blend工具创建Path图形

### 7.3画刷

#### 7.3.1SolidColorBrush画刷

#### 7.3.2LinearGradientBrush画刷

#### 7.3.3ImageBrush画刷

### 7.4图形裁剪

#### 7.4.1使用几何图形进行剪裁

#### 7.4.2对布局区域进行剪裁

### 7.5使用位图编程

#### 7.5.1拉伸图像

#### 7.5.2使用RenderTargetBitmap类生成图片

#### 7.5.3存储生成的图片文件

## 第8章变换特效和三维特效

### 8.1变换特效

#### 8.1.1变换的原理二维变换矩阵

#### 8.1.2平移变换 ( TranslateTransform )

#### 8.1.3旋转变换 ( RotateTransform )

#### 8.1.4缩放变换 ( ScaleTransform )

#### 8.1.5扭曲变换 ( SkewTransform )

#### 8.1.6组合变换 ( TransformGroup )

#### 8.1.7矩阵变换 ( MatrixTransform )

### 8.2三维特效

#### 8.2.1三维坐标体系

#### 8.2.2三维旋转

#### 8.2.3三维平移

#### 8.2.4用矩阵实现三维特效

...

## 第13章图表编程

### 13.1动态生成折线图和区域图

#### 13.1.1折线图和区域图原理

#### 13.1.2生成图形逻辑封装

### 13.2实现饼图控件

#### 13.2.1自定义饼图形状

#### 13.2.2封装饼图控件

### 13.3线性报表

#### 13.3.1实现图形表格和坐标轴

#### 13.3.2定义线性数据图形类

#### 13.3.3实现图例

## 13.3.4实现线性报表

## 13.4QuickCharts图表控件库解析

### 13.4.1QuickCharts项目结构分析

### 13.4.2饼图图表PieChart的实现逻辑

### 13.4.3连续图形图表SerialChart的实现逻辑

## 开发进阶篇

## 第14章网络编程

### 14.1网络编程之HttpRequest类

#### 14.1.1HttpRequest实现Get请求

#### 14.1.2HttpRequest实现Post请求

#### 14.1.3网络请求的取消

#### 14.1.4超时控制

#### 14.1.5断点续传

#### 14.1.6实例演示：RSS阅读器

### 14.2网络编程之HttpClient类

#### 14.2.1Get请求获取字符串和数据流数据

#### 14.2.2Post请求发送字符串和数据流数据

#### 14.2.3设置和获取Cookie

#### 14.2.4网络请求的进度监控

#### 14.2.5自定义HTTP请求筛选器

#### 14.2.6实例演示：部署IIS服务和实现客户端对服务器的请求

### 14.3使用Web Service进行网络编程

#### 14.3.1Web Service简介

#### 14.3.2实例演示：手机号码归属地查询

### 14.4使用WCF Service进行网络编程

#### 14.4.1WCF Service简介

#### 14.4.2创建WCF Service

#### 14.4.3调用WCF Service

### 14.5推送通知

#### 14.5.1推送通知的原理和工作方式

#### 14.5.2推送通知的分类

#### 14.5.3推送通知的发送机制

#### 14.5.4客户端程序实现推送通知的接收

## 第15章Socket编程

### 15.1Socket编程简介

#### 15.1.1Socket相关概念

#### 15.1.2Socket通信的过程

### 15.2Socket编程之TCP协议

#### 15.2.1StreamSocket介绍及TCP Socket编程步骤

#### 15.2.2连接Socket

#### 15.2.3发送和接收消息

#### 15.2.4TCP协议服务器端监听消息

#### 15.2.5实例：模拟TCP协议通信过程

### 15.3Socket编程之UDP协议

#### 15.3.1发送和接收消息

#### 15.3.2UDP协议服务器端监听消息

#### 15.3.3实例：模拟UDP协议通信过程

## 第16章蓝牙和近场通信

### 16.1蓝牙

- 16.1.1 蓝牙原理
- 16.1.2 Windows 10 蓝牙技术简介
- 16.1.3 蓝牙编程类
- 16.1.4 查找蓝牙设备和对等项
- 16.1.5 蓝牙发送消息
- 16.1.6 蓝牙接收消息
- 16.1.7 实例：实现蓝牙程序对程序的传输
- 16.1.8 实例：实现蓝牙程序对设备的连接
- 16.2 近场通信
- 16.2.1 近场通信的介绍
- 16.2.2 近场通信编程类和编程步骤
- 16.2.3 发现近场通信设备
- 16.2.4 近场通信发布消息
- 16.2.5 近场通信订阅消息
- 16.2.6 实例：实现近场通信的消息发布订阅
- 第17章 联系人存储
- 17.1 联系人数据存储
- 17.1.1 ContactStore 类和 StoredContact 类
- 17.1.2 联系人新增
- 17.1.3 联系人查询
- 17.1.4 联系人编辑
- 17.1.5 联系人删除
- 17.1.6 联系人头像
- 17.1.7 实例演示：联系人存储的使用
- 17.2 联系人编程技巧
- 17.2.1 vCard 的运用
- 17.2.2 RemoteID 的运用
- 第18章 多任务
- 18.1 后台任务
- 18.1.1 后台任务的原理
- 18.1.2 后台任务的资源限制
- 18.1.3 后台任务的基本概念和相关的类
- 18.1.4 后台任务的实现步骤和调试技巧
- 18.1.5 使用 MaintenanceTrigger 实现 Toast 通知
- 18.1.6 使用后台任务监控锁屏 Raw 消息的推送通知
- 18.1.7 后台任务的开销、终止原因和完成进度汇报
- 18.2 后台文件传输
- 18.2.1 后台文件传输简介
- 18.2.2 后台文件下载步骤
- 18.2.3 后台文件下载的实例编程
- 18.2.4 后台文件上传的实现
- 第19章 应用间通信
- 19.1 启动系统内置应用
- 19.1.1 启动内置应用的 URI 方案
- 19.1.2 实例演示：打开网页、拨打电话和启动设置页面
- 19.2 URI 关联的应用
- 19.2.1 注册 URI 关联
- 19.2.2 监听 URI
- 19.2.3 启动 URI 关联的应用



19.2.4实例演示: 通过URI关联打开不同的应用页面

19.3文件关联的应用

19.3.1注册文件关联

19.3.2监听文件启动

19.3.3启动文件关联应用

19.3.4实例演示: 创建一个.log后缀的文件关联应用

第20章多媒体

20.1MediaElement对象

20.1.1MediaElement类的属性、事件和方法

20.1.2MediaElement的状态

20.2本地音频播放

20.3网络音频播放

20.4使用SystemMediaTransportControls控件播放音乐

20.5本地视频播放

20.6网络视频播放

第21章地理位置

21.1定位和地图

21.1.1获取定位信息

21.1.2在地图上显示位置信息

21.1.3跟踪定位的变化

21.1.4后台定位

21.2地理围栏

21.2.1设置地理围栏

21.2.2监听地理围栏通知

第22章C#与C++混合编程

22.1C++/CX语法

22.1.1命名空间

22.1.2基本的类型

22.1.3类和结构

22.1.4对象和引用计数

22.1.5属性

22.1.6接口

22.1.7委托

22.1.8事件

22.1.9自动类型推导auto

22.1.10Lambda表达式

22.1.11集合

22.2Windows运行时组件

22.2.1在项目中使用Windows运行时组件

22.2.2Windows运行时组件异步接口的封装

22.3使用标准C++

22.3.1标准C++与C++/CX的类型自动转换

22.3.2标准C++与C++/CX的字符串的互相转换

22.3.3标准C++与C++/CX的数组的互相转换

22.3.4在Windows运行时组件中使用标准C++

开发实例篇

第23章应用实战: Bing在线壁纸

23.1应用实现的功能

23.2获取Bing壁纸的网络接口

- 23.3壁纸请求服务的封装
- 23.4应用首页的设计和实现
- 23.5手机和平板不同分辨率的适配
- 23.6壁纸列表详情和操作的实现
- 第24章应用实战：记账本
- 24.1记账本简介
- 24.2对象序列化存储
- 24.3记账本首页磁贴设计
- 24.4添加一笔收入和支出
- 24.5月报表
- 24.6年报表
- 24.7查询记录
- 24.8分类图表

# 《深入浅出:Windows 10通用应用》

## 精彩短评

1、相较《精通Windows应用开发》知识点更为全面，有比较丰富的实例。结构安排较好，循序渐进环环相扣，唯有中间绘图动画部分略拖沓。总的来说通过本书上手UWP开发还是没有问题的，顺便也弥补了UWP网络资料较少的遗憾。

## 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](http://www.tushu111.com)