

《Android基础教程（第3版）》

图书基本信息

书名：《Android基础教程（第3版）》

13位ISBN编号：9787115232878

10位ISBN编号：7115232873

出版时间：2010-8

出版社：人民邮电出版社

作者：[美] Ed Burnette

页数：201

译者：田俊静,张波,黄湘情 等

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

前言

Android是一款针对手机的全新开源软件工具包，它由谷歌和开放手机联盟（Open Handset Alliance）共同创建。Android有望在数年内遍布于数百万部手机和其他移动设备，从而成为应用程序开发人员的主要平台。无论你是业余爱好者还是专业程序员，无论是自己玩玩还是为了盈利，都应该了解关于Android开发的更多信息。本书将帮助你快速入门。

Android的特别之处 如今，市场上已经存在许多移动平台，包括Symbian、iPhone、Windows Mobile、BlackBerry、Java Mobile Edition，以及Linux Mobile（LiMo）等。当我向别人说起Android时，他们的第一个疑问通常是：我们为什么还需要另一个移动标准？它又有何惊人之处？

虽然Android的一些特性并非首创，但它是第一个将以下特性结合在一起的环境。 基于Linux，真正开放、开源、免费的开发平台。手持设备制造商钟情于它的原因是由于可以使用和定制该平台而不需要支付版税。开发人员喜欢它，因为他们知道这个平台是独立的，不受任何厂商的限制。

受Internet Mashup思想启发的基于组件的架构。一个应用程序的组件可以在另一个应用程序中用作其他用途。甚至可以将Android内置的组件替换为自己改进后的版本。这将在移动领域掀起新一轮的创新风潮。

众多开箱即用的内置服务。基于位置的服务使用GPS或手机发射塔三角测量法，让你可根据所处位置来定制用户体验。凭借功能全面的SQL数据库，利用强大的本地存储能力，可以完成偶尔连接的计算和同步操作。浏览器和地图视图可以直接嵌入应用程序。所有这些内置服务有助于提高功能的标准，同时降低开发成本。

《Android基础教程（第3版）》

内容概要

Android是Google推出的基于Linux和Java技术的开源移动开发平台，自2007年问世以来得到了全球众多厂商和运营商的支持，并迅速成为智能手机的主流操作系统。

本书作为《Android基础教程》的升级版，是基于最新的Android 2.1版本对其进行完善后的杰作，其中还涉及了Android 1.5和Android 1.6的内容。本书采用由浅入深、循序渐进的方式讲解了Android生命周期、UI、2D图形、多媒体以及简单的数据存储等基础知识，深入探讨了外部通信、基于位置的服务、内置SQLite数据库以及强大的3D图形等高级主题。书中内容和示例都基于最新版Android进行了更新，并根据读者反馈做了改进。除了支持各种屏幕分辨率和Android的最佳实践，本书还阐述了多点触控和动态壁纸编程接口功能。此外，每章最后都提供“快速阅读指南”，供你快速找到所需信息，进而高效地完成工作。

《Android基础教程（第3版）》

作者简介

Ed Burnette 资深软件技术专家，拥有20多年软件开发经验。SAS高级计算机实验室的联合创始人和高级研究员。他是Planet Android (www.planetandroid.com)网站的创办人和ZDNet的专栏作家。除本书外，他还出版了Google Web Toolkit: Taking the Pain out of Ajax和Eclipse IDE Pocket Guide等著作。

书籍目录

第一部分 Android简介

第1章 快速入门 2

1.1 安装工具 2

1.1.1 Java 5.0+ 2

1.1.2 Eclipse 3

1.1.3 Android SDK启动程序软件包 3

1.1.4 Android SDK组件 4

1.1.5 Eclipse插件 5

1.2 创建第一个程序 7

1.3 在模拟器上运行程序 8

1.3.1 创建一个AVD 8

1.3.2 再试一次 9

1.4 在手机上运行程序 11

1.5 快速阅读指南 11

第2章 基本概念 12

2.1 Android的系统架构 12

2.1.1 Linux内核 12

2.1.2 本机库 13

2.1.3 Android运行时 15

2.1.4 应用程序框架 15

2.1.5 应用程序和小部件 15

2.2 它还活着 16

2.2.1 进程不等于应用程序 17

2.2.2 应用程序生命周期 18

2.3 构建块 20

2.3.1 活动 20

2.3.2 意图 20

2.3.3 服务 20

2.3.4 内容提供者 21

2.4 使用资源 21

2.5 安全性 21

2.6 快速阅读指南 22

第二部分 Android基础知识

第3章 设计用户界面 24

3.1 数独游戏简介 24

3.2 声明性设计 25

3.3 创建启动界面 26

3.4 使用替代资源 33

3.5 实现About对话框 36

3.6 应用主题 40

3.7 添加菜单 42

3.8 添加设置 44

3.9 开始新游戏 45

3.10 利用日志消息调试程序 47

3.11 利用调试器调试程序 49

3.12 退出游戏 49

3.13 快速阅读指南 49

第4章 绘制2D图形	51
4.1 Android图形基础	51
4.1.1 Color类	51
4.1.2 Paint类	52
4.1.3 Canvas类	53
4.1.4 Path类	53
4.1.5 Drawable类	54
4.2 在数独程序中添加图形	56
4.2.1 开始游戏	56
4.2.2 定义Game类	57
4.2.3 定义PuzzleView类	58
4.2.4 绘制游戏盘面	60
4.2.5 绘制数字	62
4.3 处理输入	63
4.3.1 定义和更新选定区域	64
4.3.2 输入数字	66
4.3.3 增加提示	67
4.3.4 抖动屏幕	68
4.4 其他问题	69
4.4.1 创建软键盘	69
4.4.2 实现游戏逻辑	74
4.4.3 其他功能	76
4.5 更多改进	78
4.6 快速阅读指南	79
第5章 多媒体	80
5.1 播放音频	80
5.2 播放视频	85
5.3 为数独游戏配上音乐	89
5.4 快速阅读指南	92
第6章 存储本地数据	93
6.1 为数独游戏添加选项	93
6.2 继续玩前一个游戏	95
6.3 记住当前位置	97
6.4 访问内部文件系统	98
6.5 访问SD卡	99
6.6 快速阅读指南	100
第三部分 高级主题	
第7章 互联的世界	102
7.1 通过意图实现浏览	103
7.2 利用视图打开网页	106
7.3 JavaScript与Java通信	110
7.4 使用Web服务	116
7.5 快速阅读指南	126
第8章 定位与环境感知	127
8.1 位置，位置，位置	127
8.1.1 我在哪里	128
8.1.2 更新位置	130
8.1.3 模拟说明	132
8.2 充分利用传感器	132

8.2.1 了解传感器	133
8.2.2 解析传感器的读数	133
8.2.3 模拟说明	134
8.3 地图功能	135
8.3.1 嵌入MapView	136
8.3.2 准备就绪	138
8.3.3 模拟说明	140
8.4 快速阅读指南	140
第9章 SQL实战	142
9.1 SQLite简介	142
9.2 SQL基础	143
9.2.1 DDL语句	144
9.2.2 修改语句	144
9.2.3 查询语句	144
9.3 你好，数据库	145
9.3.1 使用SQLiteOpenHelper	146
9.3.2 定义主程序	148
9.3.3 添加一行	149
9.3.4 运行一个查询	150
9.3.5 显示查询结果	151
9.4 数据绑定	152
9.5 使用ContentProvider	155
9.5.1 更改主程序	157
9.5.2 添加一行	157
9.5.3 运行一个查询	158
9.6 实现ContentProvider	158
9.7 快速阅读指南	159
第10章 利用OpenGL实现3D图形	161
10.1 理解3D图形	161
10.2 OpenGL简介	162
10.3 构建一个OpenGL程序	163
10.4 渲染场景	165
10.5 构建一个模型	168
10.6 光线、相机.....	171
10.7 动作	173
10.8 应用纹理	175
10.9 透明效果	176
10.10 测量平滑度	178
10.11 快速阅读指南	179
第四部分 附录	
附录A Java与Android：语言及其API	182
附录B Hello, Widget	186
附录C 发布到Android市场	195
附录D 参考书目	202

《Android基础教程（第3版）》

编辑推荐

“这本书极其出色。不仅文笔流畅、浅显易懂。内容也妙趣横生。它既恰到好处地讲解了Android独有的特性。同时也突出了高质量编程的原则。” ——Anthony Stevens, PocketJourney创始人兼CTO, Google Android竞赛优胜者

“Ed Bun3ette的这本书虽然篇幅不长。但内容丰富，保持了Pragmatic系列图书的一贯风格。仅凭2D和3D图形方面的内容。本书就非常值得所有Android开发人员拥有。” ——Mark Murphy, CommonsWare创始人

精彩短评

- 1、on KPW (多看书城,排版相当不错,Android版本是2.0的?)
- 2、不太懂java 半个小时就翻完了
- 3、唔修行靠个人啊!
- 4、讲的太浅了。大体了解一下Android开发,入门的话还可以。
- 5、垃圾书一本,我后悔了,今后再也不买中国“专家”、“教授”翻译的国外计算机书
- 6、对于有Windows Mobile开发经验的我来说,这本书通过实例介绍了Android开发的基础知识,深浅适中,看完之后对Android开发有个初步的认识,不会一下钻得太深,接下来可以看更深入的书,如《精通Android 2》和《Android 2高级编程》
- 7、整本书教了一个实例,从这点上来讲,挺系统的。但是,有点跟不上android更新的速度。。
- 8、书还好,不过实在太慢了
- 9、入门还算可以,介绍了一些android的类库,用这本书能够写出个hello world来。对于java的老鸟而言,最好的文档还是SDK的官方说明!
- 10、只是粗略的看了下这本书,现在感觉没怎么看懂
- 11、很简单的一本书,大致浏览了下,太基础了。
- 12、读过第一版后又找到了第三版读,扩充和修改了部分内容。总的来说作为入门书了解Android开发还是不错的选择。
- 13、太散
- 14、android
- 15、写得太粗了
- 16、更浅
- 17、做了个数独,算是看完,入门佳

精彩书评

1、一本基础的入门书，比较选中重点细致介绍而非很多中文书对所有API的概括。还是比较推荐，有些例子和用法在日后的开发中还会用到，也提到了有用的问题，推荐用来入门，很不错的书。之后的API学习完全可以根据项目的需要查看文档。

《Android基础教程（第3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:www.tushu111.com