

<<Series40可扩展应用程序开发>>

图书基本信息

书名：<<Series40可扩展应用程序开发>>

13位ISBN编号：9787115143716

10位ISBN编号：7115143714

出版时间：2006-3

出版时间：人民邮电

作者：周良忠

页数：403

字数：636000

译者：周良忠

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>

<<Series40可扩展应用程序开发>>

内容概要

本书是在Series 40平台下开发可扩展应用程序的权威指南。

全书共分15章，主要介绍了诺基亚开发人员平台、MIDP用户接口、应用程序数据处理、移动网络连接、无线消息传送、多媒体应用、端对端设计模式以及可扩展程序开发技术。

本书还包含所有示例的完整源代码，读者可从Nokia论坛下载获得。

本书适用于各层次的Series 40移动开发人员。

<<Series40可扩展应用程序开发>>

作者简介

Michael Juntao Yuan是一位作家、开发人员，也是一名端对端移动软件的架构师。他是“诺基亚论坛”及其他开发人员论坛和杂志的活跃撰稿人。他是畅销书籍Enterprise J2ME的作者。他在德克萨斯大学奥斯汀分校获得了博士学位。

书籍目录

第1章 诠释移动性 11.1 自由经济 11.1.1 移动的优势 21.1.2 应用领域 21.1.3 技术传播曲线
 41.1.4 移动价值链 51.2 移动的杀手级应用 61.2.1 移动娱乐 71.2.2 移动企业 71.3 开发人员技巧的移植 81.3.1 移植路径 81.3.2 移动应用程序设计的考虑 91.3.3 社会设计考虑 121.4
 小结 12第2章 诺基亚开发人员平台简介 142.1 开放的标准移动技术 152.2 诺基亚开发人员平台架构 162.2.1 Series 40开发人员平台 172.2.2 Series 60开发人员平台 222.2.3 Series 80开发人员平台 242.2.4 Series 90开发人员平台 242.2.5 其他诺基亚设备系列 252.3 流行客户技术：WAP和MMS 252.3.1 WAP简介 262.3.2 MMS简介 272.3.3 瘦客户应用程序范例 292.4 托管智能客户技术：J2ME 302.4.1 Java历史简介 302.4.2 J2ME架构 312.4.3 MIDP及其可选包 332.4.4 智能客户范例 352.5 紧密集成的智能客户技术：Symbian C++ 362.5.1 Symbian OS的发展 362.5.2 Symbian OS架构 372.6 取得联系 382.6.1 主要平台 382.6.2 开发人员资源 382.6.3 商业阶段 382.7 小结 39第3章 起步 403.1 MIDlet简介 403.1.1 MIDlet生命周期 413.1.2 访问AMS 423.1.3 MIDlet UI基础 433.2 图片浏览器示例：生命周期 443.2.1 启动和运行MIDlet 443.2.2 退出MIDlet 473.2.3 通过推送注册自动启动MIDlet 493.3 图片浏览器示例：线程和定时器 503.4 准备工具 533.4.1 诺基亚的J2ME开发人员套件 533.4.2 Apache Ant 573.4.3 集成开发环境 583.5 构建图片浏览器MIDlet 593.5.1 详细步骤 603.5.2 使用Ant自动构建 643.6 空中下载功能 673.6.1 OTA过程概述 673.6.2 服务器安装 683.6.3 MIDlet属性 693.6.4 诺基亚手机的其他下载支持选项 743.7 小结 75第4章 MIDP用户界面 764.1 MIDP UI API的设计 764.1.1 UI模型 774.1.2 LCDUI的架构 774.1.3 应用程序示例 814.2 高级API 834.2.1 Screen 844.2.2 Item 914.2.3 定制各个项的行为 994.3 低级API 1014.3.1 Graphics 1024.3.2 按键事件模型 1044.3.3 运行中的Canvas 1064.4 高级MIDP UI概念 1104.4.1 高级设备控制 1104.4.2 命令布置 1114.4.3 项的布局管理 1124.4.4 透明度和像素级图像处理 1154.4.5 使用闪屏 1214.4.6 虚拟Canvas空间 1224.4.7 在Canvas上绕排文本 1254.4.8 Series 60设备上的背景MIDlet 1274.4.9 Nokia开发人员套件中的MIDP UI设计器 1284.5 Nokia UI API扩展 1304.5.1 FullCanvas 1314.5.2 DeviceControl 1314.5.3 DirectUtils 1314.5.4 DirectGraphics 1314.6 小结 132第5章 开发动作游戏 1335.1 基本游戏概念 1335.1.1 游戏MIDlet 1345.1.2 游戏循环的线程 1355.2 Game API包 1375.2.1 GameCanvas 1375.2.2 层 1405.2.3 精灵 1415.2.4 TiledLayer 1495.2.5 LayerManager 1545.3 改进鱼游戏 1565.3.1 控制动画速度 1565.3.2 多个游戏循环 1575.3.3 星鱼 1585.3.4 添加章鱼 1615.4 其他MIDP 2.0增强功能 1655.4.1 透明和像素数组 1655.4.2 背光 1655.5 小结 166第6章 处理应用程序数据 1676.1 数据持久性介绍 1676.1.1 易失性RAM 1686.1.2 本地持久性存储器 1686.1.3 远程存储器 1696.1.4 有注释的照片查看器 1696.2 Java对象序列化 1706.2.1 通信类 1706.2.2 序列化照片属性 1716.3 RecordStore 1726.3.1 操作RecordStore 1726.3.2 操作记录 1736.3.3 存储ImageAttribute数据 1746.3.4 RecordListener 1756.4 浏览和搜索RecordStore 1766.4.1 RecordEnumeration 1766.4.2 RecordFilter 1776.4.3 RecordComparator 1776.4.4 照片查看器中搜索和排序 1786.5 小结 179第7章 数据连接 1807.1 通用连接框架介绍 1807.1.1 Connector 1817.1.2 HttpConnection 1837.1.3 HttpsConnection 1847.1.4 SocketConnection 1847.1.5 SecureConnection 1857.1.6 ServerSocketConnection 1857.1.7 CommConnection 1867.1.8 UDPDatagramConnection 1867.2 网络照片查看器 1877.2.1 PhotoServlet 1877.2.2 PhotoViewer 1897.2.3 FetchWorker 1907.3 非阻塞性UI设计 1937.3.1 非交互式进度显示 1947.3.2 静止图像转换屏幕 1957.3.3 一个更可靠的图像转换屏幕 1967.3.4 转换屏幕动画 1977.4 状态化的网络操作 2007.4.1 HTTP Cookie 2007.4.2 PhotoServlet 2017.4.3 SessionConnector 2017.4.4 FetchWorker 2047.5 HttpClient实用工具 2057.5.1 框架 2067.5.2 使用HttpClient和Handler 2087.6 HTTPS和安全连接 2107.6.1 HTTPS如何工作 2107.6.2 HttpsConnection和SecureConnection 2117.6.3 SecurityInfo和证书 2117.7 小结 212第8章 无线消息传送 2138.1 智能客户端的消息传送 2138.2 无线消息传送API 2148.2.1 TextMessage和BinaryMessage 2158.2.2 MessageConnection 2158.2.3 发送和接收消息

<<Series40可扩展应用程序开发>>

息 2168.2.4 安全性 2178.2.5 推送注册中的消息侦听器 2198.3 Chat示例程序 2208.3.1 运行示例
 2208.3.2 发送消息 2218.3.3 接收消息 2238.4 WMA 2.0的新特性 2258.4.1 URL连接字符串
 2268.4.2 MultipartMessage和MessagePart 2268.5 小结 227第9章 多媒体 2289.1 MMAPI简介
 2289.1.1 管理器类 2299.1.2 播放器 2329.1.3 控制 2349.2 简单的音频回放 2359.2.1
 MidiPlayer MIDlet 2369.2.2 创建播放器 2389.2.3 播放器事件 2399.2.4 播放器控制 2409.3
 高级媒体回放 2429.3.1 在线程里初始化播放器 2429.3.2 回放wav音频文件 2439.3.3 回放视频文件
 2449.4 媒体捕获 2489.4.1 捕获图像 2499.4.2 捕获音频 2529.4.3 提交博客数据项
 2549.4.4 博客Servlet 2549.5 小结 257第10章 蓝牙API 25810.1 蓝牙无线技术简介 25810.1.1
 微微网(piconet) 26010.1.2 蓝牙控制中心 26210.1.3 安全 26210.1.4 蓝牙协议栈 26310.1.5
 规范(Profile) 26410.1.6 查询过程 26510.1.7 设备级别和服务搜寻 26610.2 用于蓝牙的Java API
 26810.2.1 蓝牙初始化 26810.2.2 蓝牙连接 26910.2.3 设备管理和搜寻 27210.2.4 服务管理和
 搜寻 27510.2.5 组合所有工作 27810.3 蓝牙应用实例 28010.4 诺基亚开发工具支持 28510.5
 小结 286第11章 端对端设计模式 28711.1 智趣游戏示例介绍 28811.1.1 特性概述 28811.1.2
 后端数据库设置 29211.2 整体架构 29311.2.1 移动应用程序中的屏幕切换 29311.2.2 什么
 是MVC模式 29411.2.3 视图屏幕 29611.2.4 控制器 29711.2.5 模型 29811.3 对象管理
 30211.3.1 静态类 30211.3.2 工厂方法 30511.3.3 对象池 30911.3.4 实现后退屏幕栈 31111.4
 线程管理 31311.4.1 WorkerRunnable 31511.4.2 WorkerThread 31511.4.3 WaitScreen 31611.4.4
 具体工作线程的实现 31711.5 网络集成 31811.5.1 RPC协议 31811.5.2 同步化 32111.5.3
 Web服务网关 32611.6 小结 331第12章 开发可扩展应用程序 33212.1 开发和优化 33312.1.1
 屏幕特点 33312.1.2 内存限制 33412.1.3 API的可用性 33512.1.4 协议可用性 33612.1.5 UI
 组件的行为 33712.1.6 线程行为 33712.1.7 语言和文化 33712.2 可替代模块 33812.2.1 自定义
 JAD文件 33812.2.2 资源文件模块 33912.2.3 源代码模块 34012.3 用Antenna进行预处理和后
 处理 34212.3.1 Antenna简介 34212.3.2 预处理 34412.3.3 后处理 34912.3.4 字节码混淆
 35012.3.5 build3.xml文件 35112.4 小结 355第13章 调试和测试 35613.1 调试 35613.1.1 基
 本技术 35713.1.2 采用MIDPLogger完成在机(On-Device)日志 36013.2 单元测试 36313.2.1 断言
 36313.2.2 TestCase 36413.2.3 TestSuite 36513.2.4 TestRunner 36713.3 UI测试指南 36813.4
 小结 369第14章 多媒体消息传送服务 37014.1 消息传送服务 37014.1.1 MMS带来的好处和机遇
 37114.1.2 MMS基础设施 37114.1.3 MMSC访问 37214.1.4 MMS应用程序模式 37314.2 创
 作MMS消息 37514.2.1 Nokia设备的MMS特点 37514.2.2 SMIL简介 37714.2.3 MMS的Nokia开发
 人员套件 38014.3 Nokia移动服务器服务库 38214.3.1 实例化驱动器 38314.3.2 连接配置
 38414.3.3 发送消息 38514.3.4 接收消息 38914.4 小结 391第15章 浏览器应用程序 39215.1
 浏览器应用程序 39215.1.1 瘦客户端范例 39215.1.2 WAP基础设施 39315.2 创作移动浏览器
 内容 39515.2.1 Nokia设备浏览器 39515.2.2 WML和XHTML MP的比较 39615.2.3 内容下载和上
 传 39815.2.4 Nokia浏览器开发人员工具 39915.3 高级WAP特性 40015.3.1 Push(推送)
 40115.3.2 无线电话应用接口(WTAI) 40215.3.3 钱夹应用程序(Wallet) 40315.4 小结 403

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>