

<<Java ME基础教程>>

图书基本信息

书名：<<Java ME基础教程>>

13位ISBN编号：9787115211583

10位ISBN编号：7115211582

出版时间：2009.9

出版单位：人民邮电出版社

作者：Ray Rischpater

页数：412

译者：杨越,张猛,王桂英 等

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>

<<Java ME基础教程>>

前言

当我开始撰写本书时，朋友和同事的言论常常让我吃惊不已。许多人问我等到这本书出版的时候，其他平台（如Android或iPhone）的发展是否会让Java ME技术过时，有些人甚至怀疑Java ME会不会消失。也有人指出，随着Java各产品线的不断聚合，对专门介绍Java ME的书的需求会萎缩。还有些人严厉地批评说，Java书籍的市场已经饱和，浪费时间再写一本书毫无意义。当你决定是否阅读本书时，可能也会提出这样的问题。你也许对将Java ME作为部署现有产品的平台感兴趣，或者只是考虑是否要学一学Java ME技能。

Java ME平台非常成功。

如今，消费者使用的运行Java ME的设备已经达到了数十亿，而且还有更多的设备正加入到这个行列中来，包括手机、机顶盒和其他目前正在开发的你想象不到的设备。

Java ME在市场上已经站稳了脚跟，更在JCP（Java Community Process）的推动下迅速发展演进，以应对现有的和新的竞争平台（包括Oualcomm BREW、Android和Apple iPhone）带来的各种挑战。

Java ME、Java SE（Java Platform，Standard Edition）和Java EE（Java Platform，Enterprise Edition）之间的交叉影响（cross-pollination）已得到广泛认可，而且会延续下去。

JCP成员在引入可以在这些Java平台之间共享的API的时候非常谨慎，许多Java ME的API都是Java SE的API的子集。

在某些情况下，则正好相反：Java ME API被引入Java SE，如用于通信和联网的Java ME框架。

随着设备的功能越来越强大，各利Java产品线会不断聚合，但是移动设备特定的限制（包括随时随地的网络接入、体积小且电量不足的电池、内存和处理器资源的局限性）将在Java平台内产生一种特殊的需求。

Java ME和JCP正好为供应商提供了满足这种需求的框架。

市面上已有很多关于J2ME（Java ME的前身）的优秀图书，以及部分关于Java ME的好书。

但是，Java ME平台正以惊人的速度发展和演变，而Java ME又是一种规模庞大的产品，这使得初学者找到一本全面而基础的好书来学习Java ME相当困难。

本书致力于全面介绍构成Java ME的两个方面，要想掌握Java ME，必须了解这两个方面。

与此同时，我明确区分了哪些Java ME API是必需的，哪些是可选的。

我认为在学习基础知识的过程中，需要理解一些Java ME中反复出现的基本原理，但是不必记住每个可选的Java ME类中的所有方法。

毕竟每个人的精力有限，故应该首先掌握平台基本原理，以便以后专攻自己感兴趣的领域。

简言之，对你来说，我未在书中介绍的某些内容可能与本书内容同样重要。

<<Java ME基础教程>>

内容概要

Java ME (Java Platform, Micro Edition) 以往称作J2ME, 是为机顶盒、移动电话和PDA之类的嵌入式消费电子设备提供的高度优化的Java语言平台, 包括虚拟机和一系列标准化的Java API。本书全面介绍了构成Java ME的 Connected Limited Device Configuration (CLDC) 和 Connected Device Configuration (CDC), 并通过相互联系的5部分内容, 讲述了移动软件市场的整体动态、Java ME平台上设计和实现的基本思想以及Java ME开发人员使用的最重要的API。

本书内容全面, 实例丰富, 主要面向刚刚接触该平台的初学者, 经验丰富的开发人员也可使用它提高自己的Java ME开发技能。

<<Java ME基础教程>>

作者简介

Ray Rischpater世界知名的移动技术专家，在移动计算平台方面具有近20年从业经验。目前。

Ray是诺基亚公司的资深软件工程师。

曾任Rocket Mobile公司首席架构师、Sun公司工程师。

他还写过很多书，如Software Development for the QUALCOMM BREW Platform、Wireless Web Developm

<<Java ME基础教程>>

书籍目录

第一部分 入门 第1章 开始Java之旅	1.1 Java ME市场简介	1.1.1 从设备制造商角度来看
1.1.2 从运营商角度来看	1.1.3 从消费者角度来看	1.2 Java ME平台 1.2.1
对Java移动版本的需求	1.2.2 移动设备上的Java	1.3 配置 1.3.1 CLDC简介
1.3.2 CDC简介	1.4 配置文件	1.4.1 MIDP简介 1.4.2 基础配置文件简介
1.4.3 个人基本配置文件简介	1.4.4 个人配置文件简介	1.5 包 1.6 规划Java ME开发
方法	1.6.1 选择适当的设备目标	1.6.2 销售应用程序 1.7 小结 第2章 精简Java
2.1 精简Java : CLDC	2.1.1 理解当前版本 : CLDC 1.1	2.1.2 回顾CLDC 1.0 2.1.3
展望CLDC的未来	2.2 精简Java : CDC	2.3 更改Java类库以适合CLDC 2.3.1
对java.lang包的更改	2.3.2 对java.util包的更改	2.3.3 对java.io包的更改 2.3.4
在CLDC中引入类	2.4 更改Java类库以适合CDC	2.5 小结 第3章 NetBeans IDE入门 3.1
选择NetBeans IDE	3.2 开始使用NetBeans IDE	3.3 创建第一个CLDC/MIDP应用程序
3.3.1 创建WeatherWidget	3.3.2 构建CLDC/MIDP应用程序	3.3.3 打包和执
行CLDC/MIDP应用程序	3.4 创建第一个CDC应用程序	3.4.1 创建WeatherApplet
3.4.2 打包和执行CDC应用程序	3.5 小结	第二部分 用MIDP进行CLDC开发 第4章 MIDlet
介绍	4.1 最简单的MIDlet	4.2 理解MIDlet的生命周期
4.3 将MIDlet打包	4.4 获得属	性和资源
4.5 管理启动事件和报警	4.6 小结 第5章 构建用户界面	5.1 理解Display和
和可视项对象之间的关系	5.2 使用命令控制应用程序流程	5.3 基本可视项简介 5.3.1 项
简介	5.3.2 管理选择项	5.4 Screen类及其子类简介 5.4.1 使用Form类搜集可视项
5.4.2 警告用户	5.4.3 接受大量文本	5.4.4 显示选项列表 5.5 使用Canvas和定
制Item	5.5.1 用定制Canvas控制绘图行为	5.5.2 创建供屏幕使用的定制Item 5.5.3
实现定制项	5.6 小结 第6章 使用记录存储存储数据	6.1 记录存储的技术细节 6.2 使
用记录存储	6.2.1 打开和关闭记录存储	6.2.2 移除记录存储 6.2.3 获得有关记录
存储的信息	6.3 访问记录存储中的记录	6.3.1 添加记录 6.3.2 获取记录 6.3.3
枚举记录	6.3.4 更新记录	6.3.5 移除记录 6.3.6 计算记录个数 6.3.7 监
听记录存储的变化	6.3.8 理解平台对记录存储的限制	6.4 记录存储应用实例 6.5 小结
第7章 访问文件和其他数据	7.1 FCOP简介	7.2 使用FCOP 7.2.1 判断FCOP是否存
在	7.2.2 获得FileConnection实例	7.2.3 新建文件或目录 7.2.4 打开文件
7.2.5 修改文件属性	7.2.6 删除文件或目录	7.2.7 枚举目录的内容 7.2.8 监听
文件系统变化	7.3 FCOP实践	7.4 PIM包简介 7.5 使用PIM包 7.5.1 确保PIM包可
用	7.5.2 打开PIM数据库	7.5.3 从PIM数据库读取记录 7.5.4 从PIM记录中读取字
段	7.5.5 修改PIM记录	7.5.6 添加PIM记录 7.5.7 移除PIM项目 7.5.8 管
理PIM数据库分类	7.6 PIM包实践	7.7 理解代码签名和验证的作用 7.8 小结 第8章
使用Java移动游戏API	8.1 了解移动游戏API	8.2 管理事件和绘图 8.2.1 轮询击键
8.2.2 管理游戏的执行	8.2.3 将GameCanvas绑定到MIDlet	8.3 可视元素分层 8.3.1
管理层	8.3.2 使用贴图优化可视的层	8.3.3 制作动画 8.4 移动游戏API实践
8.4.1 实现游戏MIDlet	8.4.2 实现游戏Canvas	8.5 小结 第三部分 CDC开发 第9章
Xlet和个人基本配置文件简介	9.1 了解Xlet	9.1.1 查看Xlet生命周期 9.1.2 扩展Xlet
接口	9.1.3 使用Xlet上下文	9.2 编写简单的Xlet 9.2.1 查看简单的Xlet 9.2.2
了解Xlet依赖性	9.3 使用PBP开发轻量级用户界面	9.3.1 为窗口工具包实现自己的组件
9.3.2 编写简单的轻量级组件	9.3.3 了解PBP的窗口工具包限制	9.4 获取Xlet属性和资源
9.5 与其他Xlet通信	9.5.1 实现共享对象	9.5.2 共享对象让其他Xlet查找 9.5.3
使用共享对象	9.6 小结 第10章 Applet和高级图形用户界面	10.1 为Java ME编写applet
10.1.1 applet生命周期	10.1.2 展示applet用户界面	10.1.3 访问applet上下文
10.1.4 在applet之间通信	10.2 使用AWT开发用户界面	10.2.1 使用AWT容器
10.2.2 使用AWT组件	10.2.3 处理AWT事件	10.3 使用AGUI开发用户界面 10.3.1

<<Java ME基础教程>>

了解顶层窗口限制	10.3.2 使用AGUI的附加输入支持	10.3.3 了解对绘制算法的更改
10.4 小结	第11章 使用远程方法调用	11.1 Java RMI
Java RMI接口	11.2 Java RMI OP	11.1.1 Java RMI架构
RMI OP提供的内容	11.2.1 查看Java RMI OP的要求	11.1.2 查看Java
SE实现服务	11.3 应用Java RMI	11.3.1 为服务编写Java接口
从客户机调用远程对象	11.3.2 使用Java	11.3.2 使用Java
11.3.3 为Java SE生成存根类	11.3.4 编写远程服务主机应用程序	11.3.5
11.4 小结	第四部分 外部通信	第12章 访问网络上的远程数据
12.1 GCF简介	12.2 使用套接字和数据报通信	12.2.1 在GCF中使用套接字
12.2 在GCF中使用数据报	12.3 使用HTTP进行通信	12.2.2 在GCF中
12.3.1 HTTP回顾	12.3.2 在GCF中	
12.3.3 使用HTTP	12.3.4 利用HTTPS确保HTTP事务的安全	12.4 为网络
12.3.4 利用HTTPS确保HTTP事务的安全	12.4 为网络	
12.4 为网络连接授权	12.5 小结	第13章 访问Web服务
12.5 小结	第13章 访问Web服务	13.1 从客户机的视角查看Web服务
了解架构	13.1.1 了解架构	13.1.1 了解架构
13.1.2 通过网络交换数据	13.1.3 使用XML表示数据	13.2 Java ME
13.1.3 使用XML表示数据	13.2 Java ME	
对Web服务中XML的支持	13.2.1 在Java ME应用程序中生成XML	13.2.2 J2ME Web服务规
13.2.1 在Java ME应用程序中生成XML	13.2.2 J2ME Web服务规	
13.2.2 J2ME Web服务规范	13.2.3 kXML解析器	13.3 小结
13.2.3 kXML解析器	13.3 小结	第14章 使用无线消息传送API传递消息
13.3 小结	第14章 使用无线消息传送API传递消息	14.1 无线
14.1 无线消息传送服务	14.1.1 短消息服务	14.1.2 多媒体消息服务
14.1.1 短消息服务	14.1.2 多媒体消息服务	14.1.3 小区广播服务
14.1.2 多媒体消息服务	14.1.3 小区广播服务	
14.2 无线消息传送API	14.2.1 创建消息	14.2.2 发送消息
14.2.1 创建消息	14.2.2 发送消息	14.2.3 接收消息
14.2.2 发送消息	14.2.3 接收消息	
14.2.3 接收消息	14.2.4 管理消息报头	14.2.5 使用WMA所需的权限
14.2.4 管理消息报头	14.2.5 使用WMA所需的权限	14.3 使用推注册
14.2.5 使用WMA所需的权限	14.3 使用推注册	14.3.1 动
14.3 使用推注册	14.3.1 动态注册传入消息	14.3.2 使用PushRegistry API
14.3.1 动态注册传入消息	14.3.2 使用PushRegistry API	14.4 应用无线消息传送API
14.3.2 使用PushRegistry API	14.4 应用无线消息传送API	14.4.1
14.4 应用无线消息传送API	14.4.1 发送和接收SMS消息	14.4.2 发送和接收MMS消息
14.4.1 发送和接收SMS消息	14.4.2 发送和接收MMS消息	14.5 小结
14.4.2 发送和接收MMS消息	14.5 小结	第五部分 其他Java ME接口
14.5 小结	第五部分 其他Java ME接口	
第15章 保护Java ME应用程序	15.1 理解安全需求	15.2 Java ME的安全与信任服务
15.1 理解安全需求	15.2 Java ME的安全与信任服务	
15.2 Java ME的安全与信任服务	15.2.1 使用APDU API与加密硬件通信	15.2.2 使用JCRMI与Java智能卡通信
15.2.1 使用APDU API与加密硬件通信	15.2.2 使用JCRMI与Java智能卡通信	15.2.3 利
15.2.2 使用JCRMI与Java智能卡通信	15.2.3 利用SATSA高级API进行加解密	15.3 利用Bouncy Castle解决方案应对安全挑战
15.2.3 利用SATSA高级API进行加解密	15.3 利用Bouncy Castle解决方案应对安全挑战	15.3.1 使
15.3 利用Bouncy Castle解决方案应对安全挑战	15.3.1 使用Bouncy Castle API创建消息摘要	15.3.2 使用Bouncy Castle API加密和解密
15.3.1 使用Bouncy Castle API创建消息摘要	15.3.2 使用Bouncy Castle API加密和解密	15.4 使用无接
15.3.2 使用Bouncy Castle API加密和解密	15.4 使用无接触通信创建安全的商务应用	15.4.1 发现无接触目标
15.4 使用无接触通信创建安全的商务应用	15.4.1 发现无接触目标	15.4.2 与无接触目标通信
15.4.1 发现无接触目标	15.4.2 与无接触目标通信	
15.4.2 与无接触目标通信	15.4.3 识别和生成可视标签	15.5 小结
15.4.3 识别和生成可视标签	15.5 小结	第16章 呈现多媒体内容
15.5 小结	第16章 呈现多媒体内容	16.1 MMAPAPI简介
16.1 MMAPAPI简介	16.1.1 理解基本多媒体概念	16.1.2 理解MMAPI的组织结构
16.1.1 理解基本多媒体概念	16.1.2 理解MMAPI的组织结构	16.1.3 开始呈现过程
16.1.2 理解MMAPI的组织结构	16.1.3 开始呈现过程	
16.1.3 开始呈现过程	16.1.4 控制呈现过程	16.1.5 捕获媒体
16.1.4 控制呈现过程	16.1.5 捕获媒体	16.1.6 播放单独的乐音
16.1.5 捕获媒体	16.1.6 播放单独的乐音	16.2 Java可缩放2D
16.1.6 播放单独的乐音	16.2 Java可缩放2D	
16.2 Java可缩放2D	矢量图形API简介	16.2.1 了解基本的SVG概念
16.2.1 了解基本的SVG概念	16.2.2 了解SVGAPI的组织结构	
16.2.2 了解SVGAPI的组织结构	16.2.3 呈现SVG图像	16.2.4 修改SVG图像
16.2.3 呈现SVG图像	16.2.4 修改SVG图像	16.2.5 结合使用NetBeans和SVG图像
16.2.4 修改SVG图像	16.2.5 结合使用NetBeans和SVG图像	
16.2.5 结合使用NetBeans和SVG图像	16.3 应用MMAPI和SVGAPI	16.3.1 播放音频和视频
16.3 应用MMAPI和SVGAPI	16.3.1 播放音频和视频	16.3.2 捕获图像
16.3.1 播放音频和视频	16.3.2 捕获图像	16.3.3 播
16.3.2 捕获图像	16.3.3 播放SVG内容	16.4 小结
16.3.3 播放SVG内容	16.4 小结	第17章 定位
16.4 小结	第17章 定位	17.1 了解基于位置的服务
17.1 了解基于位置的服务	17.2 Location API简介	
17.2 Location API简介	17.2.1 了解Location API	17.2.2 使用Location API确定设备位置
17.2.1 了解Location API	17.2.2 使用Location API确定设备位置	17.2.3 使
17.2.2 使用Location API确定设备位置	17.2.3 使用Location API管理路标	17.2.4 理解安全性在LBS中扮演的角色
17.2.3 使用Location API管理路标	17.2.4 理解安全性在LBS中扮演的角色	17.3 使用Location API
17.2.4 理解安全性在LBS中扮演的角色	17.3 使用Location API	
17.3 使用Location API	17.3.1 定位用户	17.3.2 在Sun Java Wireless Toolkit中仿真Location API数据
17.3.1 定位用户	17.3.2 在Sun Java Wireless Toolkit中仿真Location API数据	17.4 小结
17.3.2 在Sun Java Wireless Toolkit中仿真Location API数据	17.4 小结	
17.4 小结	第18章 寻找通用平台	18.1 理解JSR在碎片问题中扮演的角色
18.1 理解JSR在碎片问题中扮演的角色	18.1.1 JSR对碎片和统一问题的贡献	18.1.2 查阅JSR
18.1.1 JSR对碎片和统一问题的贡献	18.1.2 查阅JSR	18.1.3 独立处理碎片问题
18.1.2 查阅JSR	18.1.3 独立处理碎片问题	18.2 了解JTWI
18.1.3 独立处理碎片问题	18.2 了解JTWI	18.2.1 了
18.2 了解JTWI	18.2.1 了解JTWI必需的元素	18.2.2 了解JTWI的可选元素
18.2.1 了解JTWI必需的元素	18.2.2 了解JTWI的可选元素	18.3 了解MSA
18.2.2 了解JTWI的可选元素	18.3 了解MSA	18.3.1 了解MSA 1.0
18.3 了解MSA	18.3.1 了解MSA 1.0	
18.3.1 了解MSA 1.0	18.3.2 未来演化: MSA2	18.4 小结附录 查找Java API
18.3.2 未来演化: MSA2	18.4 小结附录 查找Java API	

章节摘录

第一部分 入门 第1章 开始Java之旅 然从本质上来看, Java ME只不过是适应受限设备而对Java语言、类库和概念进行改编的结果, 但事实上围绕Java ME开拓的业务是完全不同的。牢固掌握Java ME市场、平台和术语有助于你使用Java ME开发出成功的产品。

本章首先介绍Java ME的市场。

接下来介绍Java ME平台, 展示Sun女H何识别和定义移动平台的基本需求, 以及制造商、运营商和其他厂商是如何扩展这一基本平台的。

最后讨论Java ME应用程序开发过程的不同之处, 并说明了解你自己的消费群体、目标设备和分销渠道是多么地重要。

读完本章后, 你会理解Java ME为何不同于Java, 了解设备制造商、无线运营商和消费者如何看待Java ME, 以及Java ME又是如何满足所有这些相关方需求的。

具备这些知识后, 你将能够更好地管理Java ME开发项目。

1.1 Java ME市场简介 有三方势力支配着Java ME市场: 试图在市场上使其产品具有独特优势的设备制造商, 试图提供差异化服务并提高ARPU(average revenue per user, 每用户平均收入)的无线运营商, 以及使用新颖方式个性化其设备的消费者。

1.1.1 从设备制造商角度来看 设备制造商和无线运营商之间的相互影响较为复杂。

制造商之间的持续竞争带来了差异化的产品, 而与此同时, 在许多市场中他们又求助于无线运营商来满足针对各种特性和功能的严格要求。

<<Java ME基础教程>>

编辑推荐

《Java ME基础教程》全面讲述了Java ME技术的方方面面。通过学习《Java ME基础教程》，你可以更灵活地应用Java，并且能够为具有Java功能的移动设备构建Java应用程序。

《Java ME基础教程》介绍了HTTPS支持、用户界面API、多媒体API、游戏API、三维作图以及蓝牙等。

书中包含许多有实用价值且随时可用的代码示例，使你可以触类旁通。

世界知名移动技术专家力作，深入阐述最新Java移动平台技术，全面、实用、丰富的经典实例。

无论你是第一次接触无线Java开发的新手，还是经验丰富的开发人员，《Java ME基础教程》都将为你带来无线和移动Java应用程序开发盛宴。

<<Java ME基础教程>>

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>