

<<遨游Symbian>>

图书基本信息

书名：<<遨游Symbian>>

13位ISBN编号：9787115219220

10位ISBN编号：7115219222

出版时间：2010-2

出版时间：张魏 人民邮电出版社 (2010-02出版)

作者：张魏

页数：466

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>

## <<遨游Symbian>>

### 前言

欢迎你来到Symbian的世界！

假如你正站在Symbian移动开发的大门口犹豫不前，抑或你怀着满心好奇已将一只脚迈入Symbian的殿堂，抑或你已在Symbian开发之路上蹒跚已久却苦于没有一盏指明前进道路的明灯，抑或你已在Symbian纷繁的世界中张开双翅准备迎接黎明初升的太阳。

恭喜你，你正在浏览一本好书！

是的，我很确定，这是一本好书。

首先，作者，也就是我，刚刚从Symbian开发之路上蹒跚而来，跌跌撞撞，伤口未愈。

回望来路，有世界尽收眼底、俯瞰苍茫大地之感。

原来路可以那么走，曾经跌落的陷阱其实是可以绕过的！

其次，作者，还是我，不是功成名就的专家学者，也不是初入社会想找口饭吃，在职场中摔打的猛士

。我“著书立说”的原因只有一个：觉得书可以写得更好；目的也只有一个：读者可以学得更好。

我向来觉得，学习其实是一件很简单的事情：弄清楚事情的来龙去脉、是非因果。

过程不外乎两个：从Why到How和从How到Why。

从Why到How大凡比较劳神，先学习长篇理论再进行实践的学习方式往往是事倍功半。

比如读完几十页、上百页嵌入式开发概念和Symbian OS基础，带着满头困惑与疑问，大呼“Hello World到底怎么写？

”——岂不悲哀？

## &lt;&lt;遨游Symbian&gt;&gt;

## 内容概要

《遨游Symbian：手机应用开发入门与实践》分为六个部分共22章，全面深入地讲解了Symbian OS应用程序开发从起步到进阶的知识。

其中，第1~5章为第一部分，主要介绍了Symbian OS基础知识、开发环境的搭建、应用程序模板和必需的C++语言基础；第6~8章为第二部分，深入讲解了Symbian OS开发基础，包括变量类型、类、内存管理机制、描述符、缓冲、数组和文件系统等；第9~16章为第三部分，全面而细致地讲解了Symbian OS的GUI开发技术和常用的GUI元素，包含一个“双色棋”小游戏实例；第17~20章为第四部分，这部分为Symbian OS进阶知识，包括异步处理与活动对象机制、客户/服务器架构、图形、动画与音视频等内容；第21章为第五部分，详细讲解了以套接字为基础的Symbian OS通信应用，包括TCP、HTTP、蓝牙、短消息等；第22章为第六部分，介绍了可供获取更多应用程序开发和其他相关资源的途径，为读者继续深入学习提供帮助。

周密安排的章节布局 and 知识架构，充分贴合初学者认知规律；全面、细致而深入的讲解，使得《遨游Symbian：手机应用开发入门与实践》可以成为有志于学习Symbian OS应用程序开发的初学者的良师益友。

《遨游Symbian：手机应用开发入门与实践》亦可作为高校和培训机构嵌入式应用开发的教学参考用书。

## 书籍目录

第一部分 起锚——初识Symbian第1章 智能手机革命 31.1 Life on the go 31.2 何谓智能手机 31.3 为什么使用智能手机 41.4 预见未来 5第2章 什么是Symbian 72.1 智能手机操作系统 72.2 Symbian简介 92.2.1 追本溯源 92.2.2 Symbian OS 92.2.3 逐渐长大 122.3 UI平台 122.3.1 什么是UI平台 122.3.2 几种流行的UI平台 132.3.3 S60 3.1版智能手机简介 14第3章 千里之行，始于足下 173.1 造船——搭建开发环境 173.1.1 Perl环境搭建 173.1.2 JRE搭建 193.1.3 安装SDK 203.1.4 Carbide.c++ 233.2 用模拟器运行实例 253.2.1 探索Emulator 263.2.2 运行实例 293.3 在目标设备上运行 323.3.1 .pkg文件概述 323.3.2 生成.sisx文件 333.3.3 在目标设备上安装 333.4 On-device Debug 34第4章 第一桶金 374.1 用模板创建控制台HelloWorld程序 374.1.1 新建控制台程序工程项目 374.1.2 运行HelloWorld控制台程序 384.2 代码分析 394.2.1 .h文件 394.2.2 探究e32def.h文件 394.2.3 .cpp文件 404.3 修改代码并运行 43第5章 C++是一切的基础 445.1 类 445.1.1 类的构造、实例化与析构 445.1.2 继承与虚函数 475.1.3 纯虚类与接口 495.1.4 类型转换 505.2 模板 52第二部分 扬帆——Symbian基础第6章 跨越：从标准C++到Symbian C++ 596.1 基本类型 596.1.1 整型 596.1.2 字符型 626.1.3 浮点型 636.1.4 布尔型 636.1.5 枚举型 646.1.6 空类型 646.1.7 类型转换 656.2 Symbian C++中的类 666.2.1 类的分类 666.2.2 关于new 706.3 内存管理机制 716.3.1 清除栈——CleanupStack 716.3.2 再论类的构造——二阶段构造 736.3.3 异常退出 766.3.4 栈和堆 796.4 命名约定 806.4.1 数据名 806.4.2 类名 816.4.3 函数名 816.4.4 宏名 826.4.5 间隔、分行和括号 826.5 小结 82第7章 到底哪里不同 857.1 描述符 857.1.1 一个例子 857.1.2 从源头开始 857.1.3 继续探索 867.1.4 TBuf的继承关系 877.1.5 寻根究底——TDesC类初探 877.1.6 顺藤摸瓜——TDes类 907.1.7 TBuf的“叔伯”们——TPtr和RBuf 937.1.8 另一个分支 977.1.9 全能描述符——HBufC 997.1.10 千呼万唤始出来——TPtrC类 1017.1.11 深入剖析描述符 1037.1.12 简单小结 1057.2 动态缓冲 1057.2.1 动态缓冲家族 1067.2.2 使用动态缓冲 1067.3 数组 1087.3.1 数组类家族 1087.3.2 定长数组 1087.3.3 描述符数组 1107.3.4 动态数组 1147.4 小结 124第8章 文件与文件存储 1268.1 Symbian OS文件管理概要 1268.1.1 驱动器与文件系统 1268.1.2 命名与路径表示 1288.1.3 文件访问流程 1308.2 Symbian文件操作 1328.2.1 RFile类 1328.2.2 基本文件操作 1338.2.3 文件读写 1348.3 文件目录和驱动器操作 1358.3.1 当前目录 1358.3.2 获取驱动器和目录信息 1358.3.3 操作目录 1368.4 流 1378.4.1 内部格式与外部格式 1378.4.2 文件输出流与外化 1378.4.3 文件输入流与内化 1408.4.4 “ ”和“ ”的重载 1428.4.5 RwriteStream和RReadStream的派生类 1428.5 文件存储 1438.5.1 为什么需要“文件存储” 1438.5.2 文件存储的类型 1448.5.3 CDirectFileStore应用第一步 1448.5.4 从流到流字典 1458.5.5 从文件存储中读取 1478.5.6 CDirectFileStore小结 1478.5.7 CPermanentFileStore与DBMS简介 1488.5.8 嵌入式存储简介 150第三部分 好望角——Symbian GUI第9章 Hello, My Beautiful World! 1539.1 准备工作 1539.2 跟踪观察 1549.3 几个有用的东西 157第10章 原来如此复杂 16110.1 追本溯源——组件描述文件：bld.inf 16210.2 项目定义文件：.mmp 16210.3 资源文件：.rss 16610.4 头文件与源文件 17110.5 .pkg文件与.sisx文件 17210.6 GUI应用程序架构 17410.6.1 基于控件的传统Symbian OS应用程序架构 17510.6.2 Avkon视图切换架构 17710.7 多视图的HelloGUI 17810.7.1 为每个视图编写资源 17810.7.2 构造视图 18010.7.3 构造Container 185第11章 控件综述 18811.1 准备工作——搭建框架 18811.2 实现“双色棋”游戏 19211.2.1 框架、常量与棋盘绘制 19311.2.2 实现Tile类 19611.2.3 简单控件与复合控件 20011.2.4 让“双色棋”动起来 20111.2.5 完成 20711.3 深入控件 212第12章 菜单 21412.1 静态菜单 21412.1.1 位图的简单应用 21512.1.2 层级菜单 21912.2 动态菜单 22012.2.1 几个重要的菜单类 22112.2.2 动态菜单的两种触发方式 224第13章 对话框 22613.1 通知对话框 22613.1.1 Avkon层级下的通知对话框 22613.1.2 自定义“通知”对话框 22913.2 查询对话框 23313.2.1 CAknQueryDialog类及其派生类 23413.2.2 消息查询与确认查询 23413.2.3 数据查询 23713.2.4 列表查询 24113.3 列表对话框 24513.3.1 选择列表对话框 24513.3.2 可标记列表对话框 24713.4 表单对话框 24913.4.1 单页表单 25013.4.2 多页表单 257第14章 列表 26314.1 列表容器 26314.2 最简单的列表 26414.2.1 资源定义 26514.2.2 构造与显示 26514.2.3 处理用户交互 26714.2.4 动态列表 26914.3 改变列表的风格和布局 27014.3.1 CAknColumnListBox和CeikFormattedCellListBox大家族 27014.3.2 为列表设置图标 27214.3.3 丰富的列表样式 27314.4 不同用途的列表 27414.4.1 多选列表 27414.4.2 可标记列表 27614.5 设置列表 27814.5.1 设置列表实例 27814.5.2 丰富的设置控件 281第15章 文本编辑器 28715.1 无格式文本编辑器 28715.1.1 无格式文本编辑器的实现 29015.1.2 CEikEdwin类 29315.1.3 编辑器事件 29415.2 全局文本编辑器 29615.2.1 设置

字符属性 29715.2.2 应用字符设置 30015.3 多格式文本编辑器 30115.3.1 在多格式文本编辑器中应用字符设置 30215.3.2 设置段落属性 30215.3.3 在多格式文本编辑器中应用段落属性 304第16章 状态面板 30716.1 状态面板的使用 30716.1.1 标题面板 30816.1.2 上下文面板 30916.1.3 导航面板 31016.2 在“双色棋”游戏中使用状态面板 314第四部分 大洋深处——Symbian OS进阶第17章 枯燥抑或乐趣——活动对象与异步处理 31917.1 异步处理机制 31917.1.1 Symbian OS的异步服务机制 32017.1.2 一个小例子 32117.2 活动调度器 32217.3 活动对象 32417.3.1 CActive类 32417.3.2 定时器实例 32517.3.3 多任务处理与活动对象优先级 32817.4 使用活动对象 33017.4.1 控制台环境下的读取 33117.4.2 进度与等待通知对话框 334第18章 客户/服务器架构 34118.1 从一个例子说起 34118.2 剖析客户/服务器架构 34318.2.1 服务器CServer2 34418.2.2 服务器会话CSession2 34818.2.3 客户端会话RSessionBase 35118.3 形形色色的服务器 352第19章 渐入佳境——Symbian OS图形和多媒体 35419.1 绘图基础 35419.1.1 CWindowGc、屏幕坐标 35519.1.2 颜色 35819.1.3 画笔和画刷 35919.1.4 图形设备和图形上下文 36119.2 图形和位图绘制 36219.2.1 绘制几何图形 36219.2.2 位图绘制 36519.3 文字显示与字体 36819.3.1 图形上下文与系统字体 36819.3.2 文字的度量属性与字体类 36919.3.3 使用设备字体 37119.3.4 文本样式 37319.3.5 自动换行示例 37319.4 动画 37519.4.1 使用动画DLL架构 37519.4.2 用代码实现动画 37719.4.3 双缓冲技术 38019.4.4 直接屏幕访问 38119.5 音频和视频 38619.5.1 音调声音的播放 38619.5.2 音频的播放与录制 38919.5.3 视频的播放 39419.5.4 视频的录制 396第20章 休息一下，做个总结 402第五部分 新大陆——丰富的Symbian应用第21章 Symbian OS通信与消息传送 41321.1 套接字 41321.1.1 套接字基本概念 41321.1.2 Symbian OS套接字与ESOCK 41521.1.3 简单的网络套接字应用实例 42421.2 HTTP 42621.2.1 会话、事务与HTTP头 42721.2.2 HTTPClientExample示例程序 42821.3 蓝牙 43321.3.1 基本概念 43421.3.2 服务发布与端口监听 43521.3.3 搜寻设备 43821.3.4 搜寻服务 44121.3.5 蓝牙套接字通信 44421.4 消息传送 44621.4.1 消息架构API 44621.4.2 发送短消息 44721.4.3 监听短消息 450第六部分 远航——再见，Symbian第22章 获取更多资源 457附录 461附录1 Symbian OS全局错误码(e32err.h) 461附录2 语言代码 464参考文献 465

章节摘录

插图：Life on the go意为“不断更新、发展的生活”。

是的，从瓦特烧开水进而发明蒸汽机到现在不过200多年，这个世界仿佛一夜之间缩小成一个乒乓球大小。

告别了“通信靠吼”的年代，“落地请开手机”已成为必然的规律。

人们无时无刻不保持通话，资讯如潮水般涌来。

手机，这个小巧的东西早已不只是打电话的工具，它是人与人相互连接的媒介和桥梁，是人获取资讯、服务的终端。

在一个现代人的生活中，手机扮演着极为重要的角色。

看新闻、听音乐、玩游戏、炒股票……很多人都离不开这样一个功能丰富而又可以随时揣进口袋的小玩意儿。

从摩托罗拉的“砖头”到现在各式各样数不清的品牌、型号，手机的功能几经扩展，同时集成了各个领域的先进技术。

而后又逐渐分化，一专多能，产生了音乐手机、游戏手机、商务手机等符合不同人群需求的机型。

甚至有的手机已完全超越了通信工具或信息获取媒介的范畴，成为了彰显身份的奢侈品。

图1-1所示为M0torola AURA手机。

编辑推荐

《遨游Symbian:手机应用开发入门与实践》中实例的源代码可到人民邮电出版社网站下载。

#### 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>