

<<Android开发完全讲义>>

图书基本信息

书名：<<Android开发完全讲义>>

13位ISBN编号：9787508494654

10位ISBN编号：7508494652

出版时间：2012-4

出版时间：李宁 中国水利水电出版社 (2012-04出版)

作者：李宁

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>

<<Android开发完全讲义>>

前言

第二版前言 随着中国移动互联网3G时代的到来，很多抢眼的词汇也不断冲击着人们的眼球。3G、Android、Ophone、iPhone、iPad、iPod touch、Google、苹果、HTC、G1、G2、G3、Nexus S等词汇在各大网站的新闻和评论中频繁出现。

出现这种情况的原因只有一个，那就是智能手机和移动互联网终于修成成果，成为完美的一对。

智能手机虽然早在多年前就已出现，但那时的智能手机的功能主要是本地应用，这些手机以Nokia的Symbian系统为主。

但随着移动互联网时代的到来，本地应用已远远无法满足用户的需求了。

然而在创新为王的今天，新的技术总在不断地取代旧的技术。

以创新闻名的Google为了进军移动广告市场，早在2005年，就开始研制新的移动操作系统，这也就是我们现在熟知的Android。

经过2年多的研发，终于在2007年11月5日发布了Android的第一个版本：Android 1.0，而HTC（宏达电子）也在10个月后发布了世界上第一部装有Android系统的手机：G1。

这也标志着Android正式成为移动操作系统大家族的成员，而且出身名门。

自从Google在2007年推出Android以来。

Android已经经历了4年多的发展。

虽然Android的最初的两个版本（1.0和1.1）并不太稳定，也没有被大众接受。

但从1.5开始，Android开始崭露头角，也开始进入了高速发展阶段。

Android的第一个稳定而且功能较全面的版本是2.0。

Google为了适应平板电脑，又单独推出了3.x。

直到2011年底，Google为了统一手机和平板电脑，推出了Android 4.x。

Android 4.x无论从稳定性还是从功能上都上了一个新台阶，完全可以和IOS抗衡。

Android是Google进军移动领域最具杀伤力的武器之一。

在此之前，苹果推出的iPhone在智能手机和移动互联网领域刮起了首轮风暴，并且赢得了数以百万计的忠实“粉丝”。

而Android与iPhone不同。

iPhone与苹果以往的产品相同，都是在封闭状态下发展的，而且限制太多。

Android则在这方面有着绝对的优势，Android不仅免费，而且开源，并且Google没有限制使用什么语言或技术在Android上开发软件。

这就意味着任何企业、组织和个人都可以使用Android系统，而且不需要付给Google一分钱。

正是因为这一点，支持Android的终端厂商不断增加，这也使Android的市场占有率节节攀升。

在2010年第1季度，Android在美国的占有率首次超过iPhone，成为占有率居第二位的移动操作系统。

在2011年，Android手机的市场占有率已经全面超过iPhone，成为了智能手机系统中的翘楚。

在与美国相隔万里的中国，Android也受到相当的关注和重用。

国内不仅在短时间内涌现了大量的Android社区（中国移动开发者社区、eoeandroid等），而且很多运营商和企业也以Android为基础开发出了很多定制的移动操作系统。

其中国内最早的定制Android系统就是中国移动和播思通讯联合开发的Ophone系统，也称为OMS。

除此之外，还有联想的LePhone。

联通和电信也在研发自己的定制Android系统。

这些充分证明了Android在世界上的几个主要市场（中国、美国等）都已成为竞相追逐的梅花鹿，在可预期的未来，将会在全球范围内上演一场群雄逐鹿的大戏。

既然Android无论在国内还是在海外都是如此的火爆、如此的重要，那么作为开发人员的我们是不是应该立刻开始学习Android呢？

如果您以前阅读过本书的第一版，那么说明您已经给出了肯定的答案，而本书在第一版的基础上加入了Android 4.x的新技术，而且所有的示例都升级成了Android 4.x版本。

如果您想了解新的Android 4.x技术，那么就不要再等待，请继续阅读本书的精彩内容吧！

<<Android开发完全讲义>>

参加本书部分章节编写工作的还有赵华振、李斌锋、邓斌、皮文星、闫芳、王玉芹、杨振珂、邓福金、刘素云、代锡恒、刘晓键、李新生、欧阳会、李礼华、石杰、何少亮、欧阳观、陆正武、王秀明、苏海建、苏胜男、胡中华、李风好、马永浩、郑国玉、王欣、李延彬、谢星星，在此表示感谢。

编者 2012年3月

<<Android开发完全讲义>>

内容概要

《Android开发完全讲义（第2版）》以基础知识结合实际案例的方式，由浅入深地讲解了Android开发技术。

本书包含了Android框架、Android用户接口、Android组件、Android数据存储解决方案、Android的4种跨平台通信的组件、网络、绘图、多媒体、2D动画、OpenGL ES、资源、国际化、Android手机的硬件访问、实时壁纸、实时文件夹、NDK、脚本语言、手势输入、文字语音转换（TTS）、蓝牙技术等。本书在知识点的讲解过程中，配合了200多个微小实例。

为了让读者能够融会贯通所学的知识点，本书最后还整合了2个完整的开发案例：“万年历”和“可以知道当前位置的Google GTalk机器人”。

本书第一版引起了广大读者的热烈反响，虽然听到有读者给此书为冠以“Android第1书”的称号，但这不是因为水平多高，只是因为我在学习Android技术的过程中，有过与读者相同的苦逼经历，而在后来作为Android技术讲师之后，也了解了更多的学习需求，才让此书更加能够解决读者学习过程中的一些问题。

读者的认可，使我想办法能让第二版更加精彩一点。

如果通过此书，读者能觉得比其它书能学起来更容易一些，更有趣一些，我就非常快乐了。

<<Android开发完全讲义>>

作者简介

李宁，东北大学计算机专业硕士，拥有超过10年的软件开发经验。

曾任国内某知名企业项目经理；目前担任eoeandroid和ophonesdn论坛的版主；中国移动开发者社区OPhone专家；51CTO客座专家；CSDN博客专家。

曾领导并参与开发了多个大中型项目。

目前主要从事Android及其相关产品的研发。

个人作品包括多功能日历、乐博Android客户端（可管理多个微博账号）。

从2005年进入写作领域以来，为《程序员》、《电脑编程技巧与维护》、《电脑报》、IT168、天极网等平面媒体和网络媒体撰写了一百多篇原创技术和评论文章。

书籍目录

第二版前言 第版前言 如何使用本书的例子 第一部分 准备篇——大军未动，草粮先动 第1章 Android入门 1.1 Android的基本概念 1.1.1 Android简介 1.1.2 Android的系统构架 1.2 Android 2.3.x新功能介绍 1.2.1 显示电池使用状况 1.2.2 SIP网络电话 1.2.3 近场通信（NFC） 1.2.4 控制多个摄像头 1.3 Android 3.x新功能介绍 1.3.1 重新设计的UI 1.3.2 系统状态条 1.3.3 多任务管理 1.3.4 多重桌面 1.3.5 电子邮件（E-mail） 1.3.6 联系人管理 1.3.7 虚拟键盘与剪贴功能 1.3.8 相机功能 1.3.9 视频电话 1.3.10 支持多核处理器 1.4 Android开发环境的搭建 1.4.1 开发Android程序需要些什么 1.4.2 安装Android SDK 1.4.3 安装Eclipse插件ADT 1.4.4 测试ADT是否安装成功 1.5 Android SDK中的常用命令行工具 1.5.1 启动和关闭adb服务（adb start.server和adb kill.server） 1.5.2 查询当前模拟器 / 设备的实例（adb devices） 1.5.3 安装、卸载和运行程序（adb install、adb uninstall和am） 1.5.4 PC与模拟器或真机交换文件（adb pull和adb push） 1.5.5 Shell命令 1.5.6 创建、删除和浏览AVD设备（android） 1.5.7 获取Android版本对应的ID 1.5.8 创建SD卡 1.6 PC上的Android 1.6.1 Android LiveCD 1.6.2 AndroidX86 1.7 Android的学习资源 1.8 应用程序商店 1.8.1 Android Market 1.8.2 Mobile Market（MM） 1.8.3 其他应用程序商店 1.9 小结 第二部分 基础篇——Android世界的精彩之旅 第3章 Android应用程序架构 3.1 Android应用程序中的资源 3.1.1 资源存放在哪里 3.1.2 资源的种类 3.1.3 资源的基本使用方法 3.2 Android的应用程序组件 3.2.1 活动（Activity）组件 3.2.2 服务（Service）组件 3.2.3 广播接收者（Broadcast receivers）组件 3.2.4 内容提供者（Content providers）组件 3.3 AndroidManifest.xml文件的结构 3.4 小结 第4章 建立用户接口 4.1 建立、配置和使用Activity 4.1.1 建立和配置Activity 4.1.2 Activity的生命周期 4.1.3 Activity生命周期的演示 4.2 视图（View） 4.2.1 视图简介 4.2.2 使用XML布局文件控制视图 4.2.3 在代码中控制视图 4.2.4 混合使用XML布局文件和代码来控制视图 4.2.5 定制控件（Widget）的3种方式 4.2.6 定制控件——带图像的TextView 4.2.7 定制控件——带文本标签的EditText 4.2.8 定制控件——可更换表盘的指针时钟 4.3 使用AlertDialog类创建对话框 4.3.1 AlertDialog类简介 4.3.2（确认 / 取消）对话框 4.3.3 创建询问是否删除文件的（确认 / 取消）对话框 4.3.4 带3个按钮的对话框 4.3.5 创建（覆盖 / 忽略 / 取消）对话框 4.3.6 简单列表对话框 4.3.7 单选列表对话框 4.3.8 多选列表对话框 4.3.9 创建3种选择省份的列表对话框 4.3.10 水平进度对话框和圆形进度对话框 4.3.11 水平进度对话框和圆形进度对话框演示 4.3.12 自定义对话框 4.3.13 创建登录对话框 4.3.14 用Activity托管对话框 4.3.15 创建悬浮对话框和触摸任何位置都可以关闭的对话框 4.4 Toast和Notification 4.4.1 用Toast显示提示信息框 4.4.2 阻止关闭Toast信息框 4.4.3 Notification与状态栏信息 4.5 菜单 4.5.1 创建选项菜单 4.5.2 设置与菜单项关联的图像和Activity 4.5.3 响应选项菜单项单击事件的3种方式 4.5.4 动态添加、修改和删除选项菜单 4.5.5 创建带复选框和选项按钮的子菜单 4.5.6 创建上下文菜单 4.5.7 菜单事件 4.5.8 Activity菜单、子菜单、上下文菜单演示 4.6 布局 4.6.1 框架布局（FrameLayout） 4.6.2 霓虹灯效果的TextView 4.6.3 线性布局（LinearLayout） 4.6.4 利用LinearLayout将按钮放在屏幕的四角和中心位置 4.6.5 相对布局（RelativeLayout） 4.6.6 利用RelativeLayout实现梅花效果的布局 4.6.7 表格布局（TableLayout） 4.6.8 计算器按钮的布局 4.6.9 绝对布局（AbsoluteLayout） 4.6.10 查看apk文件中的布局 4.7 小结 第5章 控件详解 5.1 显示和编辑文本的控件 5.1.1 显示文本的控件：TextView 5.1.2 在TextView中显示URL及不同字体大小、不同颜色的文本 5.1.3 带边框的TextView 5.1.4 设置TextView控件的行间距 5.1.5 输入文本的控件：EditText 5.1.6 在EditText中输入特定的字符 5.1.7 按回车键显示EditText 5.1.8 自动完成输入内容的控件：Auto Complete Text View 5.2 按钮与复选框控件 5.2.1 普通按钮控件：Button 5.2.2 异形（圆形、五角星、螺旋形和箭头）按钮 5.2.3 图像按钮控件：Image Button 5.2.4 同时显示图像和文字的按钮 5.2.5 选项按钮控件：RadioButton 5.2.6 开关状态按钮控件：ToggleButton 5.2.7 复选框控件：CheckBox 5.2.8 利用XML布局文件动态创建CheckBox 5.3 日期与时间控件 5.3.1 输入日期的控件：DatePicker 5.3.2 输入时间的控件：TimePicker 5.3.3 DatePicker、TimePicker与TextView同步显示日期和时间 5.3.4 显示时钟的控件：AnalogClock和DigitalClock 5.4 进度条控件 5.4.1 进度条控件：ProgressBar 5.4.2 拖动条控件：SeekBar 5.4.3 改变ProgmsBar和SeekBar的颜色 5.4.4 评分控件：RatingBar 5.5 其他重要控件 5.5.1 显示图像的控件：ImageView 5.5.2 可显示图像指定区域的ImageView控件 5.5.3 动态缩放和旋转图像 5.5.4 列表控件：ListView 5.5.5 可以单选和多选的ListView 5.5.6 动态添加、删除ListView列表项 5.5.7 改变ListView列表项选中状态的背景颜色 5.5.8 封装ListView的Activity：ListActivity 5.5.9 使用SimpleAdapter建立复杂的列表项

5.5.10给应用程序评分 5.5.11可展开的列表控件：ExpandableListView 5.5.12下拉列表控件：Spinner 5.5.13垂直滚动视图控件：ScrollView 5.5.14水平滚动视图控件：HorizontalScrollView 5.5.15可垂直和水平滚动的视图 5.5.16网格视图控件：GridView 5.5.17可循环显示和切换图像的控件：Gallery和ImageSwitcher 5.5.18标签控件：TabHost 5.6小结 第6章 移动存储解决方案 6.1最简单的数据存储方式：SharedPreferences 6.1.1使用SharedPreferences存取数据 6.1.2数据的存储位置和格式 6.1.3存取复杂类型的数据 6.1.4设置数据文件的访问权限 6.1.5可以保存设置的Activity：PreferenceActivity 6.2文件的存储 6.2.1 openFileOutput和openFileInput方法 6.2.2 SD卡文件浏览器 6.2.3存取SD卡中的图像 6.2.4 SAX引擎读取XML文件的原理 6.2.5将XML数据转换成Java对象 6.3 SQLite数据库 6.3.1 SQLite数据库管理工具 6.3.2创建数据库和表 6.3.3模糊查询 6.3.4分页显示记录 6.3.5事务 6.4在Android中使用SQLite数据库 6.4.1 SQLiteOpenHelper类与自动升级数据库 6.4.2 SimpleCursorAdapter类与数据绑定 6.4.3带照片的联系人管理系统 6.4.4将数据库与应用程序一起发布 6.4.5英文词典 6.5持久化数据库引擎（db4o） 6.5.1什么是db4o 6.5.2下载和安装db4o 6.5.3创建和打开数据库 6.5.4向数据库中插入Java对象 6.5.5从数据库中查询Java对象 6.5.6高级数据查询 6.5.7更新数据库中的Java对象 6.5.8删除数据库中的Java对象 6.6小结 第7章 应用程序之间的通信 7.1 Intent与Activity 7.1.1用Intent启动Activity，并在Activity之间传递数据 7.1.2调用其他应用程序中的Activity（拨打电话、浏览网页、发E-mail等） 7.1.3定制自己的ActivityAction 7.1.4将电子词典的查询功能共享成一个Activity Action 7.2接收和发送广播 7.2.1接收系统广播 7.2.2开机可自动运行的程序 7.2.3收到短信了，该做什么 7.2.4显示手机电池的当前电量 7.2.5在自己的应用程序中发送广播 7.2.6接收联系人系统中发送的添加联系人广播 7.3小结 第8章 Android服务 8.1 Service起步 8.1.1 Service的生命周期 8.1.2绑定Activity和服务 8.1.3在BroadcastReceiver中启动Service 8.2系统服务 8.2.1获得系统服务 8.2.2监听手机来电 8.2.3来电黑名单 8.2.4在模拟器上模拟重力感应 8.2.5手机翻转静音 8.3时间服务 8.3.1计时器：Chronometer 8.3.2预约时间：Handler 8.3.3定时器：Timer 8.3.4在线程中更新GUI组件 8.3.5全局定时器：AlarmManager 8.3.6定时更换壁纸 8.3.7多次定时提醒 8.4跨进程访问（AIDL，服务） 8.4.1什么是AIDL服务 8.4.2建立AIDL服务的步骤 8.4.3建立AIDL服务 8.4.4传递复杂数据的AIDL服务 8.5小结 第9章 网络 9.1可装载网络数据的控件 9.1.1装载网络数据的原理 9.1.2将网络图像装载到ListView控件中 9.1.3 Google图像画廊（Gallery） 9.2 WebView控件 9.2.1用WebView控件浏览网页 9.2.2手机浏览器 9.2.3用WebView控件装载HTML代码 9.2.4将英文词典整合到Web页中（JavaScript调用Java方法） 9.3访问HTTP资源 9.3.1提交HTTP GET和HTTP POST请求 9.3.2 HttpURLConnection类 9.3.3上传文件 9.3.4远程Apk安装器 9.3.5调用WebService 9.3.6通过WebService查询产品信息 9.4 Internet地址 9.4.1 Internet地址概述 9.4.2创建InetAddress对象 9.4.3判断IP地址类型 9.5客户端Socket 9.5.1 Socket类基础 9.5.2多种连接服务端的方式 9.5.3客户端Socket的超时 9.5.4 Socket类的getter和setter方法 9.5.5 Socket的异常 9.6服务端Socket 9.6.1创建ServerSocket对象 9.6.2设置请求队列的长度 9.6.3绑定IP地址 9.6.4默认构造方法的使用 9.6.5读取和发送数据 9.6.6关闭连接 9.7小结 第10章 多媒体 10.1 图形 10.1.1图形绘制基础 10.1.2绘制基本的图形和文本 10.1.3绘制位图 10.1.4用两种方式绘制位图 10.1.5设置颜色的透明度 10.1.6可任意改变透明度的位图 10.1.7旋转图像 10.1.8旋转动画 10.1.9扭曲图像 10.1.10按圆形轨迹扭曲图像 10.1.11拉伸图像 10.1.12拉伸图像演示 10.1.13路径 10.1.14沿着路径绘制文本 10.1.15可在图像上绘制图形的画板 10.2音频和视频 10.2.1使用MediaPlayer播放MP3文件 10.2.2使用MediaRecorder录音 10.2.3使用VideoView播放视频 10.2.4使用SurfaceView播放视频 10.3小结 第三部分 进阶篇——深入Android世界的腹地 第四部分 综合实例篇——实践是检验真理的唯一标准

章节摘录

版权页：插图：1 Android入门 Google于2005年并购了成立仅22个月的高科技企业Android，展开了短信、手机检索、定位等业务，同时基于Linux的Android平台也进入了开发阶段。

Google在2007年11月5日发布了Android的第一个版本。

在刚发布之初，Android并没有引起业界太多的关注。

但随着Google组建的开放手机联盟不断有新生力量加入，Android这个初出茅庐的小子已成为与iPhone分庭抗礼的生力军。

在作者写作本书时，至少有数十家不同规模的手机厂商宣布加入Android阵营。

基于Android的手机也是琳琅满目。

现在让我们进入时空隧道，回到2008年9月23日（北京时间2008年9月23日22：30）的美国纽约，Google和运营商T-Mobile共同发布了世界上第一款安装Android系统的手机T-Mobile G1。

由于这款手机的出色表现，使Android真正成为了万众瞩目的焦点。

正是因为Android和其他几项创新，在17个月后的2010年2月25日，美国著名商业杂志《Fast Company》评选的2010年全球最具创新力公司50强中，Google位列移动领域十大最具创新力公司榜首。

在2011年Android的全球市场占有率首次超过了iPhone（IOS），成为了全球使用率最高、最受欢迎的手机操作系统。

本章内容 Android的系统构架 Android2.3.x新功能介绍 Android 3.x新功能介绍 搭建Android开发环境 Android SDK中的常用命令行工具（包括adb、android和mkcdsard）可以在PC上运行的Android系统（用于在没有真机的情况下测试程序）应用程序商店 1.1 Android的基本概念 Android的中文意思是"机器人"。

但在移动领域，大家一定会将Android与Google联系起来。

Android本身就是一个操作系统，只是这个操作系统是基于Linux内核的。

也就是说，从理论上，基于Linux的软件移植到Android上是最容易的。

Android是由几十家科技公司和手机公司组成的"开放手机联盟"共同研发的，而且完全免费开源，这将大大降低新型手机设备的研发成本，甚至Android已成了"山寨"机的首选。

<<Android开发完全讲义>>

编辑推荐

《Android开发完全讲义(第2版)》适合有一定的Java基础，想通过Android进入移动开发领域的读者；已经有一定的Android开发经验，想进一步提高Android的开发能力的读者；想将《Android开发完全讲义(第2版)》作为Android的参考手册，随时随地查阅的读者；对Android抱有浓厚兴趣的其他手机平台的开发人员；正在学习Android的在校大学生以及培训学校的学员。

如果您正在阅读本书的前言，那么说明您已经给出了肯定的答案，而本书正是打开Android神秘大门的钥匙。

有了这把钥匙，就可以尽享Android中的宝藏。

那么我们还等什么呢？

现在就让我们继续阅读本书的精彩内容，以获取更多的宝藏吧！

<<Android开发完全讲义>>

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>