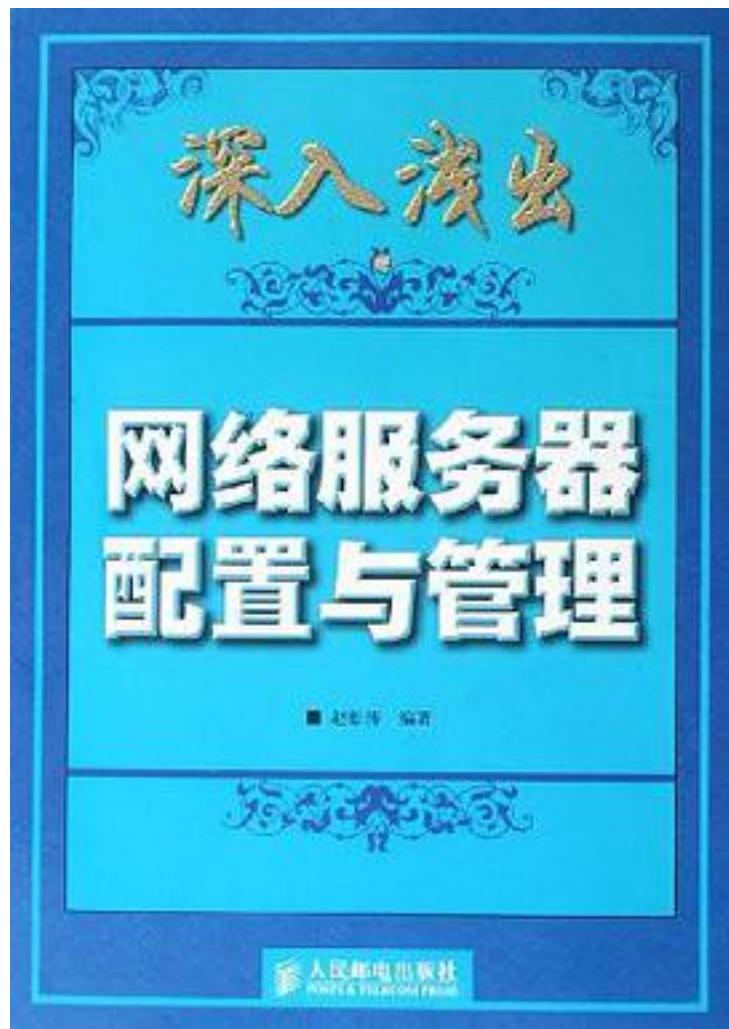


深入浅出



[深入浅出](#) [下载链接1](#)

著者:林政

出版者:

出版时间:2013-1

装帧:

isbn:9787302308362

《深入浅出:Windows

Phone8应用开发》系统论述了Windows Phone8操作系统的基本架构、开发方法与开发实践。全书内容共分三篇：开发基础篇、开发技术篇和开发实例篇。开发基础篇包括第1章～第3章，介绍了Windows Phone8的技术架构及基本特性、开发环境的搭建、创建项目的方法，以及XAML语法基础；开发技术篇包括第4章～第21章，介绍了常用控件、布局管理、数据存储、图形动画、多媒体、启动器与选择器、手机感应编程、MVVM模式、网络编程、异步编程与并行编程、联系人和日程安排、手机文件读取、Socket编程、墓碑机制与后台任务、蓝牙通信和近场通信、响应模式，以及C++编程；开发实例篇包括第22章～～第24章，分别介绍了普通应用实例（时钟、日历、统计表、记事本、快速邮件）、网络应用实例（RSS阅读器、博客园主页、网络留言板、快递100）和记账本应用等。

作者介绍：

林政，目前就职于国内知名互联网企业，擅长Windows Phone、Windows 8、ASP.NET、Silverlight、XNA等多种开发技术，热衷于技术知识的分享和传播，博客园热门技术博客博主，著有畅销图书《深入浅出Windows Phone 7应用开发》，曾从事过基于.NET平台的大型SaaS软件的开发工作，正致力于智能手机软件系统的研究与开发。

目录: 推荐序1

赞誉3

前言5

开发基础篇

第1章概述

1.1 Windows Phone的技术特点

1.1.1 Windows Phone的发展

1.1.2 Windows Phone 8的出现

1.1.3 Windows Phone 8的新特性

1.2 Windows Phone的技术架构

1.2.1 Windows运行时

1.2.2 Windows Phone 8应用程序模型

第2章开发环境

2.1 搭建开发环境

2.1.1 开发环境的要求

2.1.2 开发工具的安装

2.2 创建Windows Phone 8应用

2.2.1 创建Hello Windows Phone项目

2.2.2 解析Hello Windows Phone应用

第3章XAML简介

3.1 什么是XAML

3.2 XAML语法概述

3.2.1 XAML命名空间

3.2.2 声明对象

3.2.3 设置属性

3.2.4 标记扩展

3.2.5 事件

开发技术篇

第4章常用控件

4.1 控件的基类

4.2 按钮(Button)

4.3 文本块(TextBlock)

4.4 文本框(TextBox)

- 4.5边框(Border)
- 4.6超链接(HyperlinkButton)
- 4.7单选按钮(RadioButton)
- 4.8复选框(CheckBox)
- 4.9进度条(ProgressBar)
- 4.10滚动区域(ScrollViewer)
- 4.11列表框(ListBox)
- 4.12滑动条(Slider)
- 4.13菜单栏(AppBar)

第5章布局管理

- 5.1网格布局(Grid)
- 5.2堆放布局(StackPanel)
- 5.3绝对布局(Canvas)
- 5.4枢轴视图布局(Pivot)
- 5.5全景视图布局(Panorama)

第6章数据存储

- 6.1独立存储
- 6.1.1独立存储的介绍
- 6.1.2使用独立存储设置(IsolatedStorageSettings)
- 6.1.3使用独立存储文件(IsolatedStorageFile)
- 6.2SQL Server CE数据库
- 6.2.1创建数据表
- 6.2.2创建数据库
- 6.2.3增删改操作
- 6.2.4实例：员工信息操作

第7章图形动画

- 7.1基本的图形
- 7.1.1矩形(Rectangle)
- 7.1.2椭圆(Ellipse)
- 7.1.3直线(Line)
- 7.1.4线形(Polyline)
- 7.1.5多边形(Polygon)
- 7.1.6路径(Path)
- 7.1.7Geometry 类和Brush 类
- 7.2使用位图编程
- 7.2.1拉伸图像
- 7.2.2裁切图像
- 7.2.3动态生成图片
- 7.3动画

- 7.3.1动画编程中使用的类

- 7.3.2偏移动画
- 7.3.3旋转动画
- 7.3.4缩放动画
- 7.3.5倾斜动画

第8章多媒体

- 8.1MediaElement元素
- 8.1.1MediaElement类的属性、事件和方法
- 8.1.2MediaElement的状态
- 8.2本地音频播放
- 8.3网络音频播放
- 8.4本地视频播放
- 8.5网络视频播放
- 第9章启动器与选择器
- 9.1使用启动器

9.1.1发邮件(EmailComposeTask)
9.1.2打电话(PhoneCallTask)
9.1.3搜索(SearchTask)
9.1.4发送短信(SmscomposeTask)
9.1.5启动浏览器(WebBrowserTask)
9.1.6播放多媒体(MediaPlayerLanucher)
9.1.7应用的详细情况(MarketPlaceDetailTask)
9.1.8应用市场(MarketplaceHubTask)
9.1.9当前应用在应用市场的信息(MarketplaceReviewTask)
9.1.10应用市场搜索(MarketPlaceSearchTask)
9.1.11地图(BingMapsTask)
9.1.12地图方向(BingMapsDirectionsTask)
9.1.13连接设置(ConnectionSettingsTask)
9.1.14保存日程安排(SaveAppointmentTask)
9.1.15诺基亚地图加载(MapDownloaderTask)
9.1.16诺基亚地图(MapsTask)
9.1.17地图方向(MapsDirectionsTask)
9.1.18共享多媒体(ShareMediaTask)
9.1.19共享链接(ShareLinkTask)
9.1.20共享状态(ShareStatusTask)

9.2使用选择器

9.2.1照相机(CameraCaptureTask)
9.2.2邮箱地址(EmailAddressChooserTask)
9.2.3电话号码(PhoneNumberChooserTask)
9.2.4选取图片(PhotoChooserTask)
9.2.5保存邮箱地址(SaveEmailAddressTask)
9.2.6保存电话号码(SavePhoneNumberTask)
9.2.7游戏邀请(GameInviteTask)
9.2.8保存铃声(SaveRingtoneTask)
9.2.9添加钱包项目(AddWalletItemTask)
9.2.10选择地址(AddressChooserTask)
9.2.11保存手机联系人(SaveContactTask)

第10章手机感应编程

10.1加速器

10.1.1加速器原理
10.1.2使用加速器实例编程

10.2触摸感应

10.2.1Manipulation事件
10.2.2应用示例：画图形
10.2.3Touch.FrameReported事件实现多点触摸

10.2.4应用实例：涂鸦板

10.3电子罗盘

10.3.1罗盘传感器原理
10.3.2创建一个指南针应用

10.4陀螺仪

10.4.1陀螺仪原理
10.4.2创建一个陀螺仪应用

10.5语音控制

10.5.1发音合成

10.5.2语音识别

第11章MVVM模式

11.1MVVM模式简介

11.2数据绑定

11.2.1用元素值绑定

11.2.2三种绑定模式

11.2.3绑定值转换

11.2.4绑定集合

11.3Command的实现

11.4Attached Behaviors的实现

11.5MVVM Light Toolkit组件的使用

第12章Silverlight Toolkit组件

12.1自动完成文本框(AutoCompleteBox)

12.2上下文菜单(ContextMenu)

12.3日期采集器(DatePicker)

12.4手势服务/监听(GestureService/GestureListener)

12.5列表采集器(ListPicker)

12.6列表选择框(LongListSelector)

12.7页面转换(Page Transitions)

12.8性能进度条(PerformanceProgressBar)

12.9倾斜效果(TiltEffect)

12.10时间采集器(TimePicker)

12.11棒形开关(ToggleSwitch)

12.12折叠容器(WrapPanel)

第13章网络编程

13.1HTTP协议网络编程

13.1.1 WebClient类和HttpWebRequest类

13.1.2天气预报应用

13.2使用Web Service进行网络编程

13.2.1Web Service简介

13.2.2在Windows Phone应用程序中调用Web Service

13.3使用WCF Service进行网络编程

13.3.1WCF Service简介

13.3.2创建WCF Service

13.3.3调用WCF Service

13.4推送通知

13.4.1推送通知简介

13.4.2推送通知的分类

13.4.3推送通知的实现

13.5WebBrowser

第14章异步编程与并行编程

14.1异步编程模式简介

14.1.1异步编程模型模式(APM)

14.1.2基于事件的异步模式(EAP)

14.1.3基于任务的异步模式(TAP)

14.2任务异步编程

14.2.1相关任务类介绍

14.2.2async关键字和await关键字

14.2.3创建Task任务

14.2.4监视异步处理进度

14.3多线程与并行编程

14.3.1多线程介绍

14.3.2线程

14.3.3线程池

14.3.4线程锁

14.3.5同步事件和等待句柄

14.3.6数据并行

14.3.7任务并行

第15章联系人和日程安排

15.1系统联系人

15.1.1Contacts类与Contact类

15.1.2聚合数据源

15.1.3联系人搜索

15.2日程安排

15.2.1Appointments类与Appointment类

15.2.2日程安排查询

15.3程序联系人存储

15.3.1ContactStore类和StoredContact类

15.3.2程序联系人的新增

15.3.3程序联系人的查询

15.3.4程序联系人的编辑

15.3.5程序联系人的删除

15.3.6实例演示联系人存储的使用

第16章手机文件数据读写

16.1手机存储卡数据

16.1.1获取存储卡文件夹

16.1.2获取存储卡文件

16.1.3实例：读取存储卡信息

16.2图片音频数据

16.2.1获取手机图片和音频数据

16.2.2保存图片到手机

16.2.3保存和删除手机音频

16.3应用程序本地数据

16.3.1应用程序本地文件夹和文件

16.3.2实例演示本地文件和文件夹的操作

16.3.3获取安装包下的文件夹和文件

第17章Socket编程

17.1Socket编程介绍

17.1.1Socket的相关概念

17.1.2Socket通信的过程

17.2.NET框架的Socket编程

17.2.1Windows Phone 7.1中的Socket API

17.2.2Socket示例：实现手机客户端和计算机服务器端的通信

17.3Windows运行时的Socket编程

17.3.1StreamSocket简介以及TCP Socket编程步骤

17.3.2连接Socket

17.3.3发送和接收消息

17.3.4启动Socket监听

17.3.5实例：模拟Socket通信过程

第18章墓碑机制与后台任务

18.1墓碑机制

18.1.1执行模式概述

18.1.2应用程序的生命周期

18.1.3休眠状态和墓碑状态处理

18.2后台文件传输

18.2.1后台文件传输概述

18.2.2后台传输策略

18.2.3后台传输的API

18.2.4后台传输编程步骤

18.2.5后台文件传输实例

18.3后台代理

18.3.1后台代理简介

18.3.2实现后台代理的API

18.3.3后台代理不支持运行的API
18.3.4后台代理的限制
18.3.5后台任务实例
18.4后台音频
18.4.1后台音频概述
18.4.2后台音频的API
18.4.3后台音乐实例
18.5计划通知
18.5.1计划通知简介
18.5.2计划通知的API
18.5.3计划通知实例
18.6后台定位
18.6.1定位服务概述
18.6.2后台运行事件
18.6.3跟踪位置变化实例
第19章蓝牙和近场通信
19.1蓝牙
19.1.1蓝牙原理
19.1.2Windows Phone蓝牙技术
19.1.3蓝牙编程类
19.1.4查找蓝牙设备和对等项
19.1.5蓝牙发送消息
19.1.6蓝牙接收消息
19.1.7实例：实现蓝牙程序对程序的传输
19.1.8实例：实现蓝牙程序对设备的连接
19.2近场通信
19.2.1近场通信的介绍
19.2.2近场通信编程类
19.2.3发现近场通信设备
19.2.4近场通信发布消息
19.2.5近场通信订阅消息
19.2.6实例：实现近场通信的消息发布订阅
第20章响应式编程
20.1观察者模式
20.1.1观察者模式理论
20.1.2观察者模式的实现
20.1.3观察者模式的优缺点
20.1.4观察者模式的使用场景
20.2LINQ语法
20.2.1LINQ查询的组成
20.2.2LINQ的标准查询操作符
20.2.3IEnumable和IEnumerator的理解
20.3.NET的响应式框架
20.3.1响应式框架概述
20.3.2IObserver<T>和IObservable<T>
20.3.3IObservable 和 IEnumable
20.4在Windows Phone上实践响应式编程
20.4.1事件联动模拟用户登录实例
20.4.2网络请求实例
20.4.3响应式线程实例
20.4.4豆瓣搜索实例
第21章C++编程
21.1C++/CX语法
21.1.1命名空间

21.1.2基本的类型
21.1.3类和结构
21.1.4对象和引用计数
21.1.5属性
21.1.6接口
21.1.7委托
21.1.8事件
21.1.9自动类型推导auto
21.1.10Lambda表达式
21.1.11集合
21.2Windows运行时组件
21.2.1Windows Phone 8支持的C++ API
21.2.2在项目中使用Windows运行时组件
21.3使用标准C++
21.3.1标准C++与C++/CX的类型自动转换
21.3.2标准C++与C++/CX的字符串的互相转换
21.3.3标准C++与C++/CX的数组的互相转换
21.3.4在Windows运行时组件中使用标准C++
21.4Direct3D
21.4.1Direct3D简介
21.4.2Direct3D重要概念
21.4.3创建一个Direct3D项目
开发实例篇
第22章普通应用实例
22.1时钟
22.2日历
22.3统计图表
22.4记事本
22.5快速邮件
第23章网络应用实例
23.1RSS阅读器
23.2博客园主页
23.3网络留言板
23.4快递100
第24章记账本应用
24.1记账本简介
24.2对象序列化存储
24.3记账本首页磁贴设计
24.4添加一笔收入
24.5添加一笔支出
24.6月报表
24.7年报表
24.8查询记录
24.9分类图表
· · · · · (收起)

[深入浅出](#) [下载链接1](#)

标签

编程

WP8

计算机

windows

phone

评论

讲xaml的地方不知所云。其他部分泛泛而谈还不如msdn。

[深入浅出](#) [下载链接1](#)

书评

[深入浅出](#) [下载链接1](#)