

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WindowsPhone8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WindowsPhone8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

1.1Windows Phone的技术特点

1.1.1Windows Phone的发展

1.1.2Windows Phone 8的出现

1.1.3Windows Phone 8的新特性

1.2Windows Phone的技术架构

1.2.1Windows运行时

1.2.2Windows 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

3.2XAML语法概述

3.2.1XAML 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(ScrollView)
- 4.11列表框(ListBox)
- 4.12滑动条(Slider)
- 4.13菜单栏(ApplicationBar)
- 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当前应用的应用市场的信息(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
- 13.1.1WebClient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
 - 20.2.3IEnumerable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 IEnumerable
 - 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](#)