

C#开发Android应用实战



[C#开发Android应用实战_下载链接1](#)

著者:(美) 麦克卢尔(McClure, W. B.) 等著

出版者:

出版时间:2013-1

装帧:

isbn:9787302304999

《C#开发Android应用实战——使用Mono for Android和.NET/C#

全面透彻地讲解Android应用编程知识，分析如何结合使用C#和Mono来编写在Android设备系列上运行的应用程序。在这本由多位专家联袂撰写的必备精品书籍的指引下，您不必学习其他编程语言，就可以成为一名成功的Android应用程序开发人员。您将深入理解屏幕控件、UI开发、表、布局和MonoDevelop等知识点，并驾轻就熟地使用Mono for Android来规划、构建和开发Android应用程序。

主要内容

- ◆ 介绍如何使用您已经掌握的C# 和.NET技术来构建Android app
- ◆ 详述使用数据以及将数据绑定到控件的最佳方法
- ◆ 解释如何针对Android设备硬件编写程序
- ◆ 深入分析文件系统和应用程序首选项
- ◆ 讨论如何在Mono for Android、MonoTouch和WindowsPhone 7之间共享代码
- ◆ 列出通过国际化和本地化支持功能来实现应用程序全球化的技巧
- ◆ 介绍如何使用Android 4开发平板应用

作者介绍:

Wallace B. McClure是微软MVP、ASP Insider、INETASpeaker's Bureau会员，他的博客和播客广受欢迎。

Nathan Blevins是一名ASPInsider、公众演讲者，现任Bush Brothers公司业务分析师，他的博客是<http://nathanblevins.com>。

John J. Croft IV是一名作家、开发人员，现任亚特兰大Turner Broadcasting System公司的高级技术经理。

Jonathan Dick是一名移动应用开发人员，他参与和维护着多个移动开源项目，他的博客是<http://redth.info>。

Chris Hardy是微软ASPInsider，是一名专门从事Mono-Touch和Mono for Android开发的.NET顾问。

目录: 目录

第1章 Android、移动设备和Marketplace简介	1
1.1 产品比较	1
1.1.1 .NET Framework	2
1.1.2 Mono	3
1.1.3 Mono for Android	4
1.1.4 开发工具	6
1.2 移动开发	6
1.2.1 解决支持问题	7
1.2.2 设计问题	7

1.3 Android 8	
1.3.1 Android发展简史 8	
1.3.2 为Android编写基于Web的 应用程序 9	
1.3.3 为Android编写本机 应用程序 9	
1.3.4 Android开发问题 9	
1.3.5 Android SDK工具 11	
1.3.6 Android开发成本 11	
1.4 跨平台替代方案 12	
1.4.1 其他跨平台工具 12	
1.4.2 选择跨平台工具时的 注意事项 12	
1.5 小结 15	
第2章 Mono for Android简介 17	
2.1 开始开发前的准备工作 17	
2.1.1 Mono的含义 17	
2.1.2 Mono for Android的含义 18	
2.1.3 使用Mono for Android的 原因 18	
2.1.4 在使用Mono for Android 时需要权衡的事项 20	
2.1.5 Mono for Android开发 环境需要的其他工具 21	
2.2 利用Mono for Android进行 Visual Studio开发 24	
2.2.1 一般设置 24	
2.2.2 生成Hello Android 25	
2.2.3 日志记录 28	
2.2.4 调试 29	
2.2.5 测试 29	
2.2.6 部署 30	
2.3 使用MonoDevelop进行Mono for Android开发 30	
2.3.1 一般设置 30	
2.3.2 构建Hello Android 31	
2.3.3 日志记录 32	
2.3.4 调试 33	
2.3.5 测试 33	
2.3.6 部署 33	
2.4 小结 34	
第3章 了解Android/Mono for Android 应用程序 35	
3.1 Android应用程序的含义 36	
3.1.1 Android应用程序的 构建基块 37	
3.1.2 组件之间的通信：Android 意图 46	
3.2 绑定组件：Android清单 48	
3.2.1 Android清单的基础知识 48	
3.2.2 通过Visual Studio为Mono for Android编辑清单 51	
3.3 小结 53	
第4章 规划和构建应用程序	

- 用户界面 55
 - 4.1 成功构建移动UI的
指导原则 55
 - 4.2 构建Android UI 56
 - 4.2.1 视图 56
 - 4.2.2 设计表面 57
 - 4.3 选择控件布局 57
 - 4.3.1 AbsoluteLayout 58
 - 4.3.2 FrameLayout 59
 - 4.3.3 LinearLayout 59
 - 4.3.4 RelativeLayout 61
 - 4.3.5 TableLayout 62
 - 4.3.6 优化布局 64
 - 4.4 设计自己的用户界面控件 64
 - 4.4.1 TextView 66
 - 4.4.2 EditText 66
 - 4.4.3 AutoCompleteTextView 66
 - 4.4.4 Spinner 67
 - 4.4.5 Button 69
 - 4.4.6 CheckBox 69
 - 4.4.7 RadioButton和组 69
 - 4.4.8 Clock 72
 - 4.4.9 Picker 72
 - 4.4.10 Image 75
 - 4.4.11 虚拟键盘 80
 - 4.5 控制菜单 82
 - 4.5.1 菜单系统介绍 83
 - 4.5.2 菜单 83
 - 4.5.3 子菜单 85
 - 4.5.4 上下文菜单 86
 - 4.5.5 将菜单定义为资源 87
 - 4.6 独立于分辨率的UI 90
 - 4.6.1 支持各种屏幕资源 90
 - 4.6.2 使用Android Market支持 92
 - 4.6.3 多个屏幕分辨率的
最佳做法 92
 - 4.7 构建用户界面：手机和
平板电脑示例 93
 - 4.8 小结 98
- 第5章 使用数据 99
 - 5.1 使用SQLite 99
 - 5.1.1 建立数据库 100
 - 5.1.2 建立表 101
 - 5.1.3 使用SQL语句 102
 - 5.2 升级策略 104
 - 5.2.1 就地升级 104
 - 5.2.2 复制数据 105
 - 5.3 特定于Android的
数据库选项 105
 - 5.4 使用远程数据 107
 - 5.4.1 访问企业服务 108
 - 5.4.2 使用SOAP 109
 - 5.4.3 使用基于REST的Web
服务 113

- 5.4.4 使用JSON 114
- 5.4.5 利用POST发送数据 118
- 5.5 使用LINQ和XML检索数据 119
- 5.6 以负责任的态度使用Web服务 121
- 5.7 使用远程SQL Server数据库 122
- 5.8 小结 124
- 第6章 将数据绑定到控件 125
 - 6.1 Mono for Android中的数据绑定 126
 - 6.1.1 数据适配器的含义 126
 - 6.1.2 适配器视图的含义 127
 - 6.1.3 这三项彼此之间的关联方式 127
 - 6.1.4 使用适配器视图和大型数据集 128
 - 6.1.5 进一步探究适配器 130
 - 6.1.6 使用本机适配器 130
 - 6.1.7 进一步探究适配器视图 131
 - 6.1.8 使用本机适配器视图 132
 - 6.2 使用光标 132
 - 6.2.1 使用光标填充Spinner 132
 - 6.2.2 使用带有Gallery的光标 140
 - 6.3 使用列表 147
 - 6.3.1 在列表中显示简单数据 148
 - 6.3.2 使用Android的ListAdapter 150
 - 6.3.3 使用自定义列表适配器来自定义ListView 152
 - 6.3.4 处理ListView事件 158
 - 6.3.5 首选项屏幕 160
 - 6.3.6 嵌套导航 163
 - 6.3.7 分组列表 165
 - 6.3.8 在网格中显示数据 169
 - 6.4 小结 174
- 第7章 使用文件系统和应用程序首选项 175
 - 7.1 使用文件系统 175
 - 7.1.1 文件系统类型和结构 176
 - 7.1.2 QuickEdit示例程序：使用文件存储的例子 180
 - 7.2 使用应用程序首选项 186
 - 7.2.1 应用程序首选项类型 186
 - 7.2.2 创建自己的应用程序首选项 187
 - 7.2.3 首选项程序 188
 - 7.2.4 侦听首选项的更改 194
 - 7.2.5 处理XML 195
 - 7.3 小结 196
- 第8章 针对设备硬件编程 197
 - 8.1 使用传感器 197
 - 8.1.1 引用传感器管理器 198
 - 8.1.2 传感器支持 198

- 8.1.3 访问传感器 198
- 8.1.4 使用传感器 199
- 8.1.5 了解传感器类型值 200
- 8.2 对加速度的响应 202
 - 8.2.1 使用XYZ坐标系 202
 - 8.2.2 对加速计进行编码 203
- 8.3 构建电子罗盘 203
- 8.4 振动 208
- 8.5 网络连接 209
 - 8.5.1 ConnectivityManager 209
 - 8.5.2 检查用户通信首选项 209
 - 8.5.3 检查BackgroundDataSetting的更改 210
 - 8.5.4 检查当前网络配置 211
 - 8.5.5 创建网络连接通知 211
 - 8.5.6 WifiManager 211
- 8.6 Bluetooth管理器 216
- 8.7 在应用程序中启用语音识别功能 218
- 8.8 获取建议路线规划指示 219
- 8.9 小结 225
- 第9章 使用多媒体——音频、视频和照相机 227
 - 9.1 Android媒体类 227
 - 9.2 播放音频和视频 229
 - 9.2.1 媒体播放器支持的格式 229
 - 9.2.2 音频播放编程 230
 - 9.2.3 视频播放编程 233
 - 9.2.4 控制播放 237
 - 9.2.5 管理播放输出 237
 - 9.3 录制音频和视频 237
 - 9.3.1 使用意图来录制视频 238
 - 9.3.2 使用媒体记录器 241
 - 9.4 图像和使用照相机 244
 - 9.4.1 使用意图拍照 244
 - 9.4.2 控制照相机 247
 - 9.4.3 管理照相机设置和图片选项 247
 - 9.5 向媒体存储器添加新媒体 253
 - 9.5.1 使用媒体扫描程序 254
 - 9.5.2 向存储器添加新媒体 255
 - 9.6 语音识别 255
 - 9.7 小结 257
- 第10章 与其他应用程序和库通信 259
 - 10.1 Android应用程序集成 259
 - 10.1.1 打开浏览器 259
 - 10.1.2 打开电子邮件 262
 - 10.1.3 打电话 263
 - 10.1.4 发送Text/SMS消息 264
 - 10.1.5 在Maps应用程序中打开位置 266
 - 10.1.6 打开YouTube视频 267
 - 10.1.7 开放市场 267
 - 10.2 应用程序集成 268

- 10.2.1 与HootSuite以及其他Twitter应用程序的简单集成 268
- 10.2.2 配置意图过滤器 269
- 10.2.3 处理传入的意图请求 270
- 10.3 与联系人进行集成 270
 - 10.3.1 显示联系人详细信息 273
 - 10.3.2 选择联系人 274
 - 10.3.3 创建新联系人 275
 - 10.3.4 创建新联系人或者添加到现有的联系人 276
- 10.4 小结 277
- 第11章 开发后台服务和异步代码 279
 - 11.1 服务生命周期 280
 - 11.1.1 创建第一个服务 280
 - 11.1.2 服务的优先级排序 283
 - 11.2 使用线程进行异步处理 284
 - 11.2.1 手动线程 284
 - 11.2.2 利用System.Threading.Tasks 286
 - 11.2.3 带有IntentService的隐式线程 288
 - 11.3 与UI进行通信 289
 - 11.3.1 使用Binder和服务连接方法 289
 - 11.3.2 使用广播接收器方法 292
 - 11.3.3 使用静态事件方法 295
 - 11.4 通知用户 298
 - 11.4.1 通过警报和IntentService来调度意图 300
 - 11.4.2 使用C2DM来推送消息 301
 - 11.5 小结 310
- 第12章 画布和绘制资源类型：构建自定义Android图形 311
 - 12.1 在Mono for Android中使用图形 312
 - 12.2 使用Canvas对象 313
 - 12.2.1 图形基元 314
 - 12.2.2 Canvas对象 315
 - 12.2.3 Paint对象 316
 - 12.2.4 Bitmap对象 317
 - 12.2.5 组合在一起 317
 - 12.2.6 选择最佳方法 337
 - 12.3 2D图形库 338
 - 12.4 使用绘制资源类型 339
 - 12.4.1 作为XML资源的绘制资源类型 339
 - 12.4.2 简单和复合的绘制资源类型 340
 - 12.4.3 绘制资源类型的实际应用 340
 - 12.5 小结 354
- 第13章 使用位置信息 357
 - 13.1 理解位置的基本知识 358

- 13.1.1 确定位置 358
- 13.1.2 基于位置的数据中断 359
- 13.1.3 使用基于位置的服务 359
- 13.1.4 在模拟器上配置基于位置的应用程序 359
- 13.2 选择一个位置提供程序 361
 - 13.2.1 确定哪些提供程序可供使用 361
 - 13.2.2 根据标准查找位置提供程序 361
- 13.3 地理编码 363
 - 13.3.1 前向地理编码 363
 - 13.3.2 反向地图编码 365
- 13.4 构建接近警报 366
- 13.5 使用Google Maps 368
 - 13.5.1 获取开发/调试MD5指纹 369
 - 13.5.2 获取生产/发布MD5指纹 369
 - 13.5.3 创建基于地图的活动 369
 - 13.5.4 在布局文件中创建地图 371
 - 13.5.5 使用覆盖的MapView控制器 372
- 13.6 小结 374
- 第14章 国际化和本地化 375
 - 14.1 选择本地化策略 376
 - 14.2 更新语言和区域设置 378
 - 14.3 了解Android本地化机制 379
 - 14.3.1 设置默认资源 380
 - 14.3.2 添加本地化支持 380
 - 14.3.3 选择资源的详细过程 381
 - 14.4 支持多语言 382
 - 14.4.1 利用Strings.xml文件 382
 - 14.4.2 翻译文本 383
 - 14.4.3 翻译控件文本 386
 - 14.5 本地化其他资源 387
 - 14.6 Strings.xml的高级用法 391
 - 14.6.1 字符串数组 391
 - 14.6.2 复数 391
 - 14.6.3 字符串替换 392
 - 14.7 使用格式转换 394
 - 14.7.1 格式化日期 395
 - 14.7.2 格式化数字和货币 395
 - 14.8 小结 396
- 第15章 在Mono for Android、MonoTouch和Windows Phone7之间共享代码 397
 - 15.1 三大平台概述 397
 - 15.1.1 Mono for Android 397
 - 15.1.2 MonoTouch 398
 - 15.1.3 Windows Phone 7 399
 - 15.2 使用类库来分离代码 400
 - 15.2.1 使用预处理器指令 400
 - 15.2.2 Mono for Android 401

- 15.2.3 Windows Phone 7 402
- 15.2.4 MonoTouch 402
- 15.3 每种平台上可用的程序集 402
- 15.4 一个通用的类库 405
 - 15.4.1 Mono for Android 407
 - 15.4.2 MonoTouch 408
 - 15.4.3 Windows Phone 7 409
- 15.5 汇总：创建一个跨平台应用程序 410
- 15.6 小结 422
- 第16章 准备并向Market发布应用程序 423
 - 16.1 准备应用程序 424
 - 16.1.1 测试应用程序 424
 - 16.1.2 找到关键的测试区域 425
 - 16.1.3 用于测试的工具 426
 - 16.1.4 与同事和用户一起进行测试 433
 - 16.2 向Android Market发布应用程序 434
 - 16.2.1 对应用程序进行版本控制 434
 - 16.2.2 创建最终版本 435
 - 16.2.3 为应用程序签名 437
 - 16.2.4 上传到Android Market 441
 - 16.3 小结 442
- 第17章 Android平板电脑 445
 - 17.1 分析Android平板电脑市场 445
 - 17.2 设计平板电脑UI 446
 - 17.3 使用操作栏 447
 - 17.3.1 删除操作栏 448
 - 17.3.2 向操作栏添加项目 449
 - 17.3.3 使用应用程序图标 452
 - 17.3.4 向堆栈上方导航 453
 - 17.3.5 添加并使用操作项 453
 - 17.3.6 创建选项卡式界面 454
 - 17.4 使用片段控制部分屏幕 455
 - 17.4.1 创建片段 457
 - 17.4.2 更多片段 461
 - 17.5 小结 469
- 附录A 针对开发人员的一些提示以及Mono for Android的未来前景 471
- • • • • [\(收起\)](#)

[C#开发Android应用实战_下载链接1](#)

标签

ANDROID

C

#.NET

Mono

设计

暂无

Android

2013

评论

[C#开发Android应用实战_下载链接1](#)

书评

[C#开发Android应用实战_下载链接1](#)