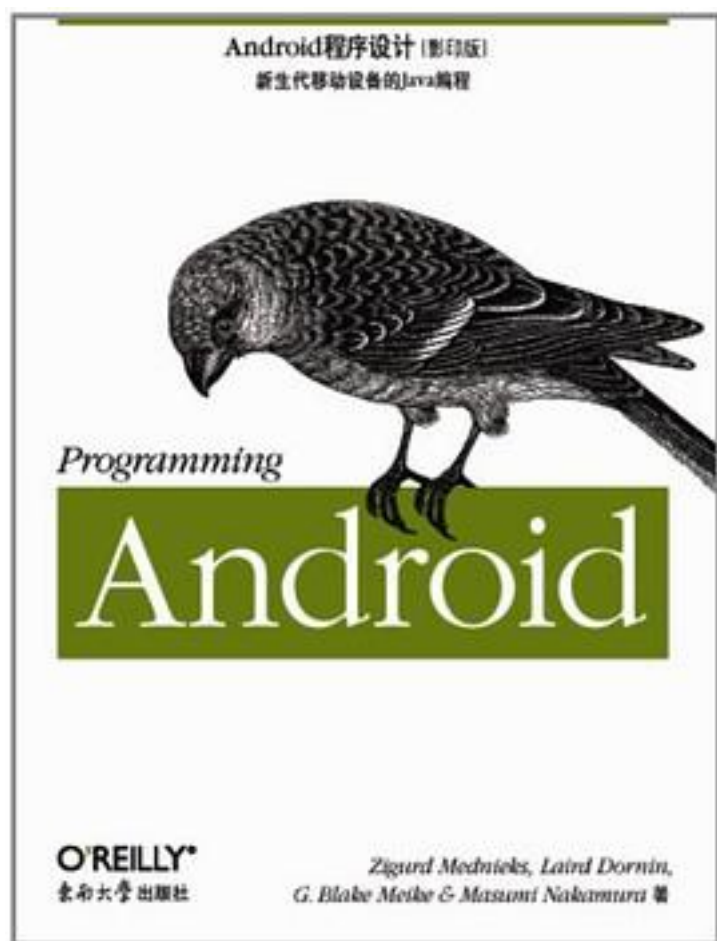


# Android程序设计



[Android程序设计\\_下载链接1](#)

著者:Zigurd Mednieks

出版者:机械工业出版社华章公司

出版时间:2013-3-1

装帧:平装

isbn:9787111401841

如何才能构建设计良好的Android应用？通过本书提供的权威指南，深入探索Android核心模块及其API，了解如何创建可以运行在一系列Android设备上的出色的应用软件。本书将带你探索行之有效的应用设计和实施方式，包括一些应用框架，你可以把这些框架

作为自己项目的起始点。

深入传感器、本地开发、3D图形和许多其他主题，并发现如何在选择的平台上构建应用程序。如果你要进阶到高级程序员，你将学会如何创建良好的Android应用程序。

- ☐ 了解如何在Eclipse IDE中使用Android SDK
- ☐ 掌握高级的Java编程思想，无论你是否具有Java编程经验
- ☐ 创建吸引人且易于操作的Android用户界面
- ☐ 理解Android特有的数据库设计问题及SQLite
- ☐ 使用传感器和手势来丰富你的应用输入，而不是局限于点击和滚动
- ☐ 探索多媒体、地理位置、通信、NFC及其他应用的Android API

作者介绍:

Zigurd Mednieks是领先的OEM、企业和创建基于Android系统的创业投资顾问。

Laird

Dornin是一家大型无线运营商的高级工程师，在Java、Android、J2ME、SavaJe和Web Kit方面有丰富的经验。

G.Blake

Meike是一位经验丰富的开发人员，为移动和服务端平台构建Java应用有丰富的经验。

Masumi Nakamura是Where Inc.的Big Data和Recommendations组的首席架构师。

目录: 第一部分 工具和基础

第1章 工具包 7

1.1 Android SDK的安装和系统需求 7

1.2 小试牛刀：确认安装是否能够正常工作 16

1.3 SDK的组件 24

1.4 保持版本最新 30

1.5 示例代码 32

1.6 关于代码阅读 34

第2章 Android开发之Java必备基础 35

2.1 Android正在重塑客户端Java 35

2.2 Java类型系统 36

2.3 作用域 57

2.4 Java编程惯例 61

第3章 Android应用的主要组件 75

3.1 Android平台和传统编程模型的对比 75

3.2 活动、意图和任务 76

3.3 其他Android组件 78

3.4 静态应用资源和上下文 82

3.5 Resources 87

3.6 Android应用的运行时环境 88

3.7 组件生命周期 89

3.8 Android应用打包：.apk文件 91

- 3.9 把软件移植到Android中 92
- 第4章 应用发布之前的准备工作 93
  - 4.1 应用签名 93
  - 4.2 把应用投放到Android市场 102
  - 4.3 Google地图API密钥 104
  - 4.4 指定API级别的兼容性 104
  - 4.5 兼容不同的屏幕类型 105
- 第5章 Android软件开发工具Eclipse 107
  - 5.1 Eclipse相关的概念和术语 108
  - 5.2 Eclipse视图和透视图 113
  - 5.3 Eclipse中的Java编程 115
  - 5.4 Eclipse和Android 117
  - 5.5 预防Bug并保持代码整洁 118
  - 5.6 Eclipse特性和替代品 125
- 第6章 Android下的高效Java编程 126
  - 6.1 Android框架 126
  - 6.2 组织Java源代码 133
  - 6.3 Android中的并发编程 135
  - 6.4 序列化 148
- 第二部分 Android框架
- 第7章 构建视图 159
  - 7.1 Android GUI架构 159
  - 7.2 组装图形界面 163
  - 7.3 控制器布局 168
  - 7.4 菜单栏 184
- 第8章 Fragment和跨平台支持 187
  - 8.1 创建Fragment 188
  - 8.2 Fragment生命周期 190
  - 8.3 Fragment管理器 192
  - 8.4 Fragment事务 193
  - 8.5 兼容包 198
- 第9章 二维和三维图形的绘制 199
  - 9.1 自己动手开发部件 199
  - 9.2 Bling 220
- 第10章 数据处理和数据持久化 232
  - 10.1 关系数据库概览 232
  - 10.2 SQLite 233
  - 10.3 SQL语言 233
  - 10.4 Android应用中的SQL和以数据库为中心的数据模型 243
  - 10.5 Android数据库类 244
  - 10.6 Android应用的数据库设计 245
  - 10.7 使用数据库API：MJAndroid 248
- 第三部分 Android的框架应用
- 第11章 运行良好的应用框架 263
  - 11.1 对生命周期进行可视化 263
  - 11.2 Fragment生命周期可视化 274
  - 11.3 Activity类和运行良好的应用 277
  - 11.4 Application类的生命周期方法 278
  - 11.5 活动之间流畅直观的用户体验 281
- 第12章 使用内容提供者 286
  - 12.1 理解内容提供者 287
  - 12.2 定义提供者的公用API 290
  - 12.3 编写并集成内容提供者 295
  - 12.4 文件管理和二进制数据 296

- 12.5 Android MVC和内容查看器 298
- 12.6 一个完整的内容提供者代码：SimpleFinchVideoContentProvider 299
- 12.7 声明自己的内容提供者 307
- 第13章 探讨内容提供者 309
  - 13.1 开发RESTful类型的Android应用 310
  - 13.2 Network MVC 311
  - 13.3 Network MVC方式的优点小结 312
  - 13.4 代码实例：动态列出并缓存YouTube视频内容 314
  - 13.5 Finch YouTube视频示例的源代码结构 315
  - 13.6 视频搜索应用的各个步骤 316
- 第四部分 高级话题
- 第14章 多媒体 339
  - 14.1 音频和视频 339
  - 14.2 播放音频和视频 340
  - 14.3 录制音频和视频 344
  - 14.4 存储的媒体内容 350
- 第15章 地理位置和地图定位 351
  - 15.1 基于地理位置的服务 352
  - 15.2 地图定位 353
  - 15.3 Google Maps Activity 353
  - 15.4 MapView and MapActivity 354
  - 15.5 使用MapView 355
  - 15.6 MapView and MyLocationOverlay初始化 355
  - 15.7 暂停和恢复MapActivity 358
  - 15.8 通过菜单按钮控制地图 359
  - 15.9 通过键盘操作地图 361
  - 15.10 没有地图的地理位置 362
- 第16章 传感器、NFC、语音、手势和可访问性 371
  - 16.1 传感器 371
  - 16.2 近场通信 375
  - 16.3 手势输入 386
  - 16.4 可访问性 387
- 第17章 通信、身份认证、同步和社交媒体 390
  - 17.1 账户信息 390
  - 17.2 认证和同步 393
  - 17.3 蓝牙 408
- 第18章 Android本地开发工具箱 424
  - 18.1 本地方法和JNI调用 425
  - 18.2 Android NDK 426
  - 18.3 Android提供的本地库 430
  - 18.4 编译自己定制的库模块 432
  - 18.5 本地活动 435
- • • • • ([收起](#))

[Android程序设计\\_下载链接1](#)

标签

Android

程序设计

没看完的书

技术

南汇图书馆

W

## 评论

学习编程，最困难的是读这些狗屁不通的翻译，还是看原版好了。

-----  
翻译堪忧

-----  
再见。

-----  
书都看了快一半了还没说道主题上……

-----  
平心而论，本书的内容并不差。但组织很差。  
对于部分话题的解说探究是有深度的。但是里面对于环境搭建等初级话题的阐述占了太大的篇幅。

-----  
[Android程序设计\\_下载链接1](#)

-----  
[Android程序设计\\_下载链接1](#)