

Android应用开发攻略



[Android应用开发攻略_下载链接1](#)

著者:Ian F. Darwin

出版者:机械工业出版社华章公司

出版时间:2013-3-31

装帧:平装

isbn:9787111414117

在200多个经过测试的攻略帮助下，你可以投入构建Android应用的工作中。通过本书，你能找到有关用户界面、多点触摸手势、位置感知、Web服务以及电话、相机、加速

计等设备功能的解决方案。你还能够得到为Android Market包装应用程序的有用步骤。

本书适合于熟悉Java、Android基础知识和Java SE API的开发人员，其中的攻略由30多位Android社区的开发人员贡献。每个攻略都提供了清晰的解决方案和可以马上用于项目中的样例代码。在大量的主题中，本书能够帮助你：

运用指导原则设计成功的Android应用程序

使用UI控件、高效的布局和图形元素

学习如何在应用程序中利用Android的丰富特性

存储和读取文件、SD卡和嵌入式数据库中的应用程序数据

访问REST风格的Web服务、RSS/Atom 源以及来自网站的信息

创建位置感知服务，寻找位置和地标、并在Google Maps和OpenStreetMap上加以标注

测试单独组件和整个应用程序并排除故障

作者介绍:

Ian

F.Darwin是一位软件开发人员、顾问和教师，有着30余年的计算机从业经验。他是《Checking C Programs with Lint》、《Java Cookbook》（均由O'Reilly出版）的作者，还撰写了100多篇文章和教程，内容涵盖了UNIX、C、Java、Mac、Python、Android和Web等。

目录: 前言 1

第1章 入门 9

1.1 引言：入门 9

1.2 学习Java语言 9

1.3 从命令行创建“Hello, World”应用程序 11

1.4 在Eclipse中创建“Hello, World”应用程序 14

1.5 在Windows上安装用于Android开发的IDE 21

1.6 理解Android生命周期 28

1.7 通过ADB在模拟器上安装.apk文件 29

1.8 通过SlideME将应用程序安装到模拟器上 30

1.9 共享来自其他Eclipse项目的Java类 31

1.10 引用程序库实现外部功能 34

1.11 使用SDK样例避免棘手的情况 37

1.12 保持Android SDK更新 40

1.13 从模拟器/Android设备获得屏幕截图 47

1.14 程序：简单的CountDownTimer示例 49

1.15 程序：Android OS下的小费计算器Tipster 52

第2章 设计成功的应用程序 69

2.1 引言：设计成功的Android应用程序 69

2.2 异常处理 72

2.3 作为“单例”访问Android应用程序对象 75

2.4 在用户旋转设备时保存数据 77

2.5 监控Android设备的电量 79

- 2.6 在Android中创建闪屏 80
- 2.7 设计会议/网络研讨/编程马拉松/机构用的应用程序 85
- 2.8 在Android应用中使用Google Analytics 86
- 2.9 简单的手电筒应用程序 88
- 2.10 将Android手机应用程序改编为平板电脑应用程序 91
- 2.11 设置首次运行的首选项 93
- 2.12 为显示格式化时间和日期 94
- 2.13 用KeyListener控制输入 96
- 2.14 备份Android应用程序数据 99
- 2.15 用提示代替工具提示 106
- 第3章 测试 108
 - 3.1 导言：测试 108
 - 3.2 在Android中进行TDD 108
 - 3.3 为应用测试设置Android虚拟设备（AVD） 109
 - 3.4 用基于云的测试在多种设备上进行测试 118
 - 3.5 测试项目的创建和使用 119
 - 3.6 应用程序崩溃排错 123
 - 3.7 用Log.d和LogCat进行调试 126
 - 3.8 用BugSense自动从用户那里得到缺陷报告 127
 - 3.9 使用本地运行时应用程序日志分析现场错误情况 129
 - 3.10 为测试重现活动生命周期场景 133
 - 3.11 用StrictMode保持应用程序敏捷性 138
 - 3.12 运行Monkey程序 139
 - 3.13 发送文本消息以及AVD之间的通话 141
- 第4章 进程间/内通信 143
 - 4.1 导言：进程间/内通信 143
 - 4.2 用意图打开网页、电话号码或者其他内容 144
 - 4.3 从视图中发送文本邮件 145
 - 4.4 发送带有附件的电子邮件 148
 - 4.5 用Intent.putExtra()推送字符串值 149
 - 4.6 从子活动中获取数据到主活动中 151
 - 4.7 保持服务运行同时显示其他应用 154
 - 4.8 发送/接收广播消息 156
 - 4.9 在设备重启之后启动服务 156
 - 4.10 用线程创建响应式应用程序 157
 - 4.11 用AsyncTask进行后台处理 159
 - 4.12 用活动线程队列和处理器在线程之间发送消息 167
 - 4.13 创建Android Epoch HTML/JavaScript日历 168
- 第5章 内容提供者 175
 - 5.1 导言：内容提供者 175
 - 5.2 从内容提供者获取数据 175
 - 5.3 编写内容提供者 177
 - 5.4 编写Android远程服务 179
- 第6章 图形 184
 - 6.1 导言：图形 184
 - 6.2 使用自定义字体 184
 - 6.3 用OpenGL ES绘制旋转的方块 187
 - 6.4 添加对OpenGL旋转方块的控制 191
 - 6.5 徒手绘制平滑曲线 194
 - 6.6 使用意图拍照 199
 - 6.7 用android.media.Camera拍照 201
 - 6.8 用Google ZXing条码扫描程序扫描条形码或QR代码 204
 - 6.9 用AndroidPlot显示图表和图形 208
 - 6.10 使用Inkscape创建Android启动器图标 210

- 6.11 从OpenClipArt.org用Paint.NET创建简易启动器图标 217
- 6.12 使用Nine Patch文件 223
- 6.13 用Android RGraph创建HTML5图表 227
- 6.14 添加简单的光栅动画 231
- 6.15 使用捏合缩放 234
- 第7章 GUI 237
 - 7.1 引言： GUI 237
 - 7.2 理解并遵循用户界面指南 238
 - 7.3 通过解耦视图和模型处理配置更改 239
 - 7.4 创建一个按钮及其单击事件监听器 242
 - 7.5 以5种不同的方式连接事件处理器 243
 - 7.6 使用CheckBox和RadioButton控件 248
 - 7.7 用图形按钮改进UI设计 251
 - 7.8 通过Spinner类提供下拉选择器 254
 - 7.9 处理长按/长单击事件 256
 - 7.10 用TextView和EditText显示文本字段 258
 - 7.11 用属性和TextWatcher接口限制EditText值 259
 - 7.12 实现AutoCompleteTextView 261
 - 7.13 用SQLite数据库查询为AutoCompleteTextView提供数据 263
 - 7.14 将编辑字段转换为密码字段 265
 - 7.15 将软键盘上的Enter键改成Next键 266
 - 7.16 在活动中处理按键事件 269
 - 7.17 让他们看到星标： 使用RatingBar 270
 - 7.18 震动视图 274
 - 7.19 提供触觉反馈 275
 - 7.20 在TabView中浏览不同的活动 279
 - 7.21 创建自定义标题栏 280
 - 7.22 格式化数字 283
 - 7.23 格式化正确的复数形式 287
 - 7.24 从第一个屏幕启动第二个屏幕 290
 - 7.25 创建出现在两个活动之间的“加载中”屏幕 299
 - 7.26 使用SlidingDrawer覆盖其他组件 300
 - 7.27 自定义SlidingDrawer组件，使动画/过渡的方向变为从上向下 303
 - 7.28 为布局添加圆角边框 305
 - 7.29 在Android中检测手势 306
 - 7.30 在Android 1.6及更新版本中用Android 3.0片段构建UI 314
 - 7.31 使用Android 3.0 Photo Gallery 318
 - 7.32 创建简单的应用程序窗口部件 321
- 第8章 GUI警告： 菜单、对话框、Toast和通知 326
 - 8.1 引言： GUI警告 326
 - 8.2 创建和显示菜单 327
 - 8.3 处理菜单选择项 328
 - 8.4 创建子菜单 330
 - 8.5 创建弹出/警告对话框 333
 - 8.6 使用Timepicker窗口小部件 334
 - 8.7 创建类似iPhone的滚轮选择器 336
 - 8.8 创建标签式对话框 340
 - 8.9 创建ProgressDialog 342
 - 8.10 创建带有按钮、图像和文本的自定义对话框 344
 - 8.11 创建可重用的“关于”对话框类 346
 - 8.12 自定义Toast显示 350
 - 8.13 在状态栏中创建通知 352
- 第9章 GUI： ListView 358
 - 9.1 引言： ListView 358

- 9.2 用ListView构建基于列表的应用程序 358
- 9.3 为ListView创建“无数据”视图 362
- 9.4 创建具有图像和文本的高级ListView 363
- 9.5 在ListView中使用段标题 368
- 9.6 使用户的注意力保持在ListView上 373
- 9.7 编写自定义列表适配器 374
- 9.8 处理方向变化：从ListView数据值到横向图表 377
- 第10章 多媒体 383
 - 10.1 导言：多媒体 383
 - 10.2 播放YouTube视频 383
 - 10.3 使用Gallery和ImageSwitcher视图 384
 - 10.4 用MediaRecorder捕捉视频 387
 - 10.5 使用Android的面部检测功能 390
 - 10.6 播放来自文件的音频 393
 - 10.7 无交互播放音频 396
 - 10.8 使用语音识别功能 397
 - 10.9 使用设备的朗读功能 399
- 第11章 数据持久性 401
 - 11.1 导言：数据持久性 401
 - 11.2 获得文件信息 401
 - 11.3 读取应用自带而非文件系统中的文件 405
 - 11.4 列出目录 406
 - 11.5 获得关于SD卡的总空间和可用空间的信息 408
 - 11.6 花费最小的精力提供用户首选项设置活动 409
 - 11.7 检查默认共享首选项的一致性 413
 - 11.8 执行高级文本搜索 415
 - 11.9 在Android应用程序中创建SQLite数据库 420
 - 11.10 在SQLite数据库中插入数值 422
 - 11.11 从现有的SQLite数据库加载数值 422
 - 11.12 在SQLite中使用日期 423
 - 11.13 用JSONObject解析JSON 426
 - 11.14 用DOM API解析XML文档 427
 - 11.15 用XmlPullParser解析XML文档 429
 - 11.16 添加联系人 433
 - 11.17 读取联系人数据 435
- 第12章 电话应用程序 439
 - 12.1 导言：电话应用程序 439
 - 12.2 在电话铃响的时候进行某些操作 439
 - 12.3 处理呼出电话 443
 - 12.4 电话自动拨号 447
 - 12.5 发送单部分和多部分SMS消息 448
 - 12.6 在Android应用程序中接收SMS消息 451
 - 12.7 使用模拟器控制面板向模拟器发送SMS消息 453
 - 12.8 使用Android的TelephonyManager获得设备信息 453
- 第13章 联网应用程序 464
 - 13.1 导论：网络 464
 - 13.2 使用REST风格的Web服务 465
 - 13.3 用正则表达式从无结构文本中提取信息 467
 - 13.4 用ROME解析RSS/Atom Feed 469
 - 13.5 用MD5加密明文 473
 - 13.6 将文本转换为超链接 474
 - 13.7 用WebView访问网页 475
 - 13.8 自定义WebView 476
- 第14章 游戏与动画 478

- 14.1 导论：游戏与动画 478
- 14.2 用flixel-android构建Android游戏 479
- 14.3 用AndEngine（Android-Engine）构建Android游戏 482
- 14.4 处理定时键盘输入 488
- 第15章 社交网络 490
 - 15.1 导言：社交网络 490
 - 15.2 用HTTP集成社交网络 490
 - 15.3 用JSON加载用户的Twitter动态 493
- 第16章 位置和地图应用程序 496
 - 16.1 导言：位置感知应用程序 496
 - 16.2 获得位置信息 496
 - 16.3 在应用程序中访问GPS信息 498
 - 16.4 在设备上模拟GPS坐标 500
 - 16.5 使用地理解析和反向地理解析 503
 - 16.6 准备Google Maps开发 504
 - 16.7 将设备当前位置添加到Google Maps 511
 - 16.8 在Google MapView上绘制位置标志 512
 - 16.9 在MapView上绘制多个位置标志 516
 - 16.10 为Google MapView创建图层 521
 - 16.11 改变Google MapView的模式 523
 - 16.12 在不使用Drawble对象的情况下绘制图层图标 523
 - 16.13 在Google Maps上实现位置搜索 529
 - 16.14 在一个TabView中放置MapView 530
 - 16.15 处理MapView的长按动作 533
 - 16.16 使用OpenStreetMap 537
 - 16.17 在OpenStreetMap地图上创建图层 540
 - 16.18 在OpenStreetMap地图上使用比例尺 543
 - 16.19 处理OpenStreetMap图层上的触摸事件 544
 - 16.20 用OpenStreetMap地图获得位置的更新 546
- 第17章 加速计 551
 - 17.1 导言：传感器 551
 - 17.2 检查传感器是否存在 551
 - 17.3 使用加速计检测设备的摇晃 552
 - 17.4 用加速计根据屏幕方向检查设备是向上还是向下 556
 - 17.5 用方向传感器发现Android设备的方向 557
 - 17.6 读取温度传感器 559
- 第18章 蓝牙 560
 - 18.1 导言：蓝牙 560
 - 18.2 启用蓝牙并使设备处于可发现状态 560
 - 18.3 连接启用蓝牙的设备 562
 - 18.4 监听和接收蓝牙连接请求 565
 - 18.5 实现蓝牙设备发现 566
- 第19章 系统与设备控制 568
 - 19.1 导言：系统与设备控制 568
 - 19.2 访问电话网络/连接性信息 568
 - 19.3 从清单文件获取信息 569
 - 19.4 将来电通知改为静音、振动或者普通 570
 - 19.5 复制文本以及从剪贴板获取文本 572
 - 19.6 使用基于LED的通知 573
 - 19.7 使设备振动 573
 - 19.8 从应用程序运行Shell命令 575
 - 19.9 确定指定应用程序是否运行 576
- 第20章 其他编程语言和框架 578
 - 20.1 导言：其他编程语言 578

20.2 运行外部/原生UNIX/Linux命令 579
20.3 在NDK上用JNI运行原生C/C++代码 580
20.4 从SL4A入手 585
20.5 用SL4A创建警告 588
20.6 使用SL4A读取Google文档并在ListView控件中显示 592
20.7 用QR码共享SL4A脚本 594
20.8 从WebView中通过JavaScript使用原生手机功能 597
20.9 用PhoneGap/Cordova创建平台无关的应用程序 599
第21章 字符串和国际化 602
21.1 导言：国际化 602
21.2 国际化应用程序文本 603
21.3 寻找和翻译字符串 607
21.4 处理Strings.xml的微妙之处 608
第22章 打包、部署和分发/销售应用程序 614
22.1 导言：打包、部署和分发 614
22.2 创建签名证书 614
22.3 签署应用程序 617
22.4 通过Android Play分发应用程序 618
22.5 将AdMob集成到应用中 620
22.6 用ProGuard进行代码混淆和优化 624
22.7 提供Google Play市场中发布的其他应用的链接 627
• • • • • ([收起](#))

[Android应用开发攻略 下载链接1](#)

标签

android

应用开发攻略

Android

还不错的一本学习资料

计算机

Kindle已购

评论

老

书本身一般，多数小例子程度，不少来自SDK sample，错误有一些。但对于像我这像，想短时间内了解Android外貌的人来说，却是一本还不错的书。

还可以吧，对于新手来说，不太容易上手，对于老手来说又没有什么价值

我发现的错误很少，即使有错通过自己的实践可以验证一个问题，加强自己对知识的理解。

书本身一般，多数小例子程度，不少来自SDK sample，错误有一些。但对于像我这像，想短时间内了解Android外貌的人来说，却是一本还不错的书。

书本身一般，多数小例子程度，不少来自SDK sample，错误有一些。但对于像我这像，想短时间内了解Android外貌的人来说，却是一本还不错的书。

[Android应用开发攻略_下载链接1](#)

书评

[Android应用开发攻略_下载链接1](#)