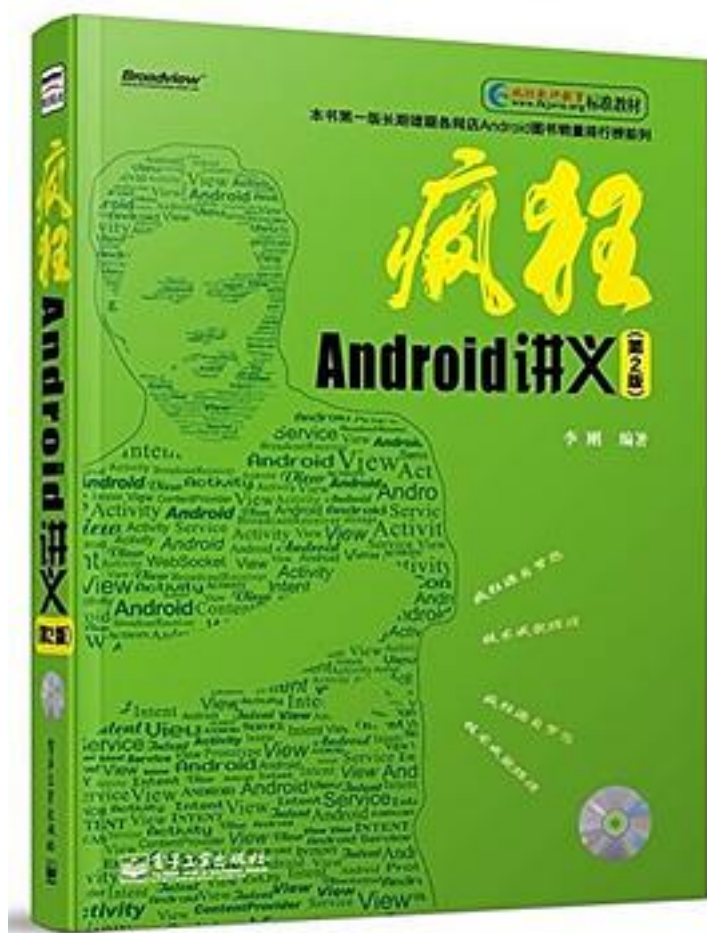


# 疯狂Android讲义



[疯狂Android讲义\\_下载链接1](#)

著者:李刚

出版者:电子工业出版社

出版时间:2013-3-1

装帧:平装

isbn:9787121194856

移动互联网已经成为当今世界发展最快、市场潜力最大、前景最诱人的业务，而Android则是移动互联网上市场占有率最高的平台（已远超iOS，最新统计数据：Android占53.7%，iOS占35%）；与此同时，Android应用选择了Java作为其开发语言，这对于Java

来说也是一次极好的机会。

本书是《疯狂Android讲义》的第2版。本书基于最新的Android 4.2，Android SDK、ADT都基于Android 4.2，书中每个案例、每个截图都全面升级到Android 4.2。本书全面地介绍了Android应用开发的相关知识，全书内容覆盖了Android用户界面编程、Android四大组件、Android资源访问、图形/图像处理、事件处理机制、Android输入/输出处理、音频/视频多媒体应用开发、OpenGL与3D应用开发、网络通信编程、Android平台的Web Service、传感器应用开发、GPS应用开发、Google Map服务等。

本书并不局限于介绍Android编程的各种理论知识，而是从“项目驱动”的角度来讲授理论。全书一共包括近百个实例，这些示范性的实例既可帮读者更好地理解各知识点在实际开发中的应用，也可供读者在实际开发时作为参考、拿来就用。本书最后还提供了两个实用的案例：疯狂连连看和电子拍卖系统Android客户端，具有极高的参考价值。本书提供了配套的答疑网站，如果读者在阅读本书时遇到技术问题，可以登录疯狂Java联盟（<http://www.crazyit.org>）发帖，笔者将会及时予以解答。

本书适合有一定Java编程基础的读者。如果读者已熟练掌握Java编程语法并具有一定图形界面编程经验，阅读本书将十分合适。否则，阅读本书之前建议先认真阅读疯狂Java体系之《疯狂Java讲义》。

作者介绍:

李刚，从事10多年的Java EE应用开发，现任疯狂软件教育中心教学总监。

疯狂Java实训营创始人，疯狂Java体系图书作者。曾任LITEON公司J2EE技术主管，负责该公司的企业信息化平台的架构设计。

51CTO专家门诊特邀嘉宾。

曾任广州电信、广东龙泉科技等公司的技术培训导师，广东技术师范学院计算机科学系的兼职副教授。

培训的学生已在华为、IBM、阿里软件、网易、电信盈科等名企就职。

国内著名高端IT技术作家，已出版《疯狂Java讲义》、《疯狂Android讲义》、《轻量级Java EE企业应用实战》、《疯狂Ajax讲义》、《疯狂XML讲义》、《经典Java EE企业应用实战》、《疯狂HTML 5/CSS 3/JavaScript讲义》、《Struts 2.x权威指南》等著作。其中疯狂Java体系图书均已得到广泛的市场认同，多次重印成为超级畅销书，并被多所“985”“211”院校选作教材。部分图书已被翻译成繁体中文版、授权到台湾地区。

目录: 第1章 Android应用与开发环境 1

1.1 Android的发展和历史 2

1.1.1 Android的发展和简介 2

1.1.2 Android平台架构及特性 3

1.2 搭建Android开发环境 5

1.2.1 下载和安装Android SDK 5

1.2.2 安装运行、调试环境 7

1.2.3 安装Eclipse和ADT插件 10

1.3 Android常用开发工具的用法 13

1.3.1 在命令行创建、删除和浏览AVD 13

1.3.2 使用Android模拟器 (Emulator) 14

1.3.3 使用DDMS进行调试	15
1.3.4 Android Debug Bridge (ADB) 的用法	16
1.3.5 使用DX编译Android应用	18
1.3.6 使用Android Asset Packaging Tool (AAPT) 打包资源	18
1.3.7 使用mksdcard管理虚拟SD卡	18
1.4 开始第一个Android应用	19
1.4.1 使用Eclipse开发第一个Android应用	19
1.4.2 通过ADT运行Android应用	23
1.5 Android应用结构分析	23
1.5.1 创建一个Android应用	24
1.5.2 自动生成的R.java	26
1.5.3 res目录说明	27
1.5.4 Android应用的清单文件：AndroidManifest.xml	28
1.5.5 应用程序权限说明	29
1.6 Android应用的基本组件介绍	30
1.6.1 Activity和View	30
1.6.2 Service	31
1.6.3 BroadcastReceiver	31
1.6.4 ContentProvider	32
1.6.5 Intent和IntentFilter	32
1.7 签名Android应用程序	33
1.7.1 在Eclipse中对Android应用签名	34
1.7.2 使用命令对APK包签名	35
1.8 本章小结	37
第2章 Android应用的界面编程	38
2.1 界面编程与视图 (View) 组件	39
2.1.1 视图组件与容器组件	39
2.1.2 使用XML布局文件控制UI界面	44
2.1.3 在代码中控制UI界面	45
2.1.4 使用XML布局文件和Java代码混合控制UI界面	46
2.1.5 开发自定义View	47
2.2 第1组UI组件：布局管理器	50
2.2.1 线性布局	50
2.2.2 表格布局	53
2.2.3 帧布局	56
2.2.4 相对布局	59
2.2.5 Android 4.0新增的网格布局	61
2.2.6 绝对布局	63
2.3 第2组UI组件：TextView及其子类	65
2.3.1 文本框 (TextView) 与编辑框 (EditText) 的功能和用法	65
2.3.2 EditText的功能与用法	72
2.3.3 按钮 (Button) 组件的功能和用法	74
2.3.4 使用9Patch图片作为按钮背景	76
2.3.5 单选按钮 (RadioButton) 与复选框 (CheckBox) 的功能与用法	77
2.3.6 状态开关按钮 (ToggleButton) 与开关 (Switch) 的功能与用法	79
2.3.7 时钟 (AnalogClock和DigitalClock) 的功能与用法	81
2.3.8 计时器 (Chronometer)	83
2.4 第3组UI组件：ImageView及其子类	84
2.5 第4组UI组件：AdapterView及子类	91
2.5.1 列表视图 (ListView) 和ListActivity	91
2.5.2 Adapter接口及实现类	93
2.5.3 自动完成文本框 (AutoCompleteTextView) 的功能和用法	102
2.5.4 网格视图 (GridView) 功能和用法	104
2.5.5 可展开的列表组件 (ExpandableListView)	107

- 2.5.6 Spinner的功能和用法 110
- 2.5.7 画廊视图 (Gallery) 的功能和用法 112
- 2.5.8 AdapterViewFlipper的功能与用法 114
- 2.5.9 StackView的功能与用法 117
- 2.6 第5组UI组件: ProgressBar及其子类 119
  - 2.6.1 进度条 (ProgressBar) 的功能与用法 119
  - 2.6.2 拖动条 (SeekBar) 的功能和用法 123
  - 2.6.3 星级评分条 (RatingBar) 的功能和用法 125
- 2.7 第6组UI组件: ViewAnimator及其子类 126
  - 2.7.1 ViewSwitcher的功能与用法 127
  - 2.7.2 图像切换器 (ImageSwitcher) 的功能与用法 132
  - 2.7.3 文本切换器 (TextSwitcher) 的功能与用法 134
  - 2.7.4 ViewFlipper的功能与用法 136
- 2.8 各种杂项组件 138
  - 2.8.1 使用Toast显示提示信息框 138
  - 2.8.2 日历视图 (CalendarView) 组件的功能和用法 140
  - 2.8.3 日期、时间选择器 (DatePicker和TimePicker) 的功能和用法 141
  - 2.8.4 数值选择器 (NumberPicker) 的功能与用法 144
  - 2.8.5 搜索框 (SearchView) 的功能与用法 146
  - 2.8.6 选项卡 (TabHost) 的功能和用法 148
  - 2.8.7 滚动视图 (ScrollView) 的功能和用法 150
  - 2.8.8 Notification的功能与用法 151
- 2.9 对话框 154
  - 2.9.1 使用AlertDialog创建对话框 154
  - 2.9.2 对话框风格的窗口 161
  - 2.9.3 使用PopupWindow 161
  - 2.9.4 使用DatePickerDialog、TimePickerDialog 163
  - 2.9.5 使用ProgressDialog创建进度对话框 164
- 2.10 菜单 167
  - 2.10.1 选项菜单和子菜单 (SubMenu) 167
  - 2.10.2 使用监听器来监听菜单事件 171
  - 2.10.3 创建复选菜单项和单选菜单项 171
  - 2.10.4 设置与菜单项关联的Activity 171
  - 2.10.5 上下文菜单 172
  - 2.10.6 使用XML文件定义菜单 174
  - 2.10.7 使用PopupMenu创建弹出式菜单 178
- 2.11 使用活动条 (ActionBar) 179
  - 2.11.1 启用ActionBar 180
  - 2.11.2 使用ActionBar显示选项菜单 181
  - 2.11.3 启用程序图标导航 183
  - 2.11.4 添加Action View 184
  - 2.11.5 使用ActionBar实现Tab导航 185
  - 2.11.6 使用ActionBar实现下拉式导航 191
- 2.12 本章小结 192

第3章 Android的事件处理 193

- 3.1 Android事件处理概述 194
- 3.2 基于监听的事件处理 194
  - 3.2.1 监听的处理模型 195
  - 3.2.2 事件和事件监听器 197
  - 3.2.3 内部类作为事件监听器类 200
  - 3.2.4 外部类作为事件监听器类 200
  - 3.2.5 Activity本身作为事件监听器 202
  - 3.2.6 匿名内部类作为事件监听器类 203
  - 3.2.7 直接绑定到标签 204

- 3.3 基于回调的事件处理 205
  - 3.3.1 回调机制与监听机制 205
  - 3.3.2 基于回调的事件传播 206
  - 3.3.3 重写onTouchEvent方法响应触摸屏事件 208
- 3.4 响应的系统设置的事件 210
  - 3.4.1 Configuration类简介 210
  - 3.4.2 重写onConfigurationChanged响应系统设置更改 212
- 3.5 Handler消息传递机制 214
  - 3.5.1 Handler类简介 214
  - 3.5.2 Handler、Loop、MessageQueue的工作原理 216
- 3.6 异步任务 (AsyncTask) 220
- 3.7 本章小结 223
- 第4章 深入理解Activity与Fragment 224
  - 4.1 建立、配置和使用Activity 225
    - 4.1.1 Activity 225
    - 4.1.2 配置Activity 233
    - 4.1.3 启动、关闭Activity 235
    - 4.1.4 使用Bundle在Activity之间交换数据 237
    - 4.1.5 启动其他Activity并返回结果 241
  - 4.2 Activity的回调机制 245
  - 4.3 Activity的生命周期与加载模式 246
    - 4.3.1 Activity的生命周期演示 246
    - 4.3.2 Activity与Servlet的相似性与区别 250
    - 4.3.3 Activity的4种加载模式 251
  - 4.4 Fragment详解 257
    - 4.4.1 Fragment概述及其设计哲学 257
    - 4.4.2 创建Fragment 258
    - 4.4.3 Fragment与Activity通信 262
    - 4.4.4 Fragment管理与Fragment事务 264
  - 4.5 Fragment的生命周期 268
  - 4.6 本章小结 272
- 第5章 使用Intent和IntentFilter进行通信 273
  - 5.1 Intent对象详解 274
    - 5.1.1 使用Intent启动系统组件 274
  - 5.2 Intent的属性及intent-filter配置 275
    - 5.2.1 Component属性 275
    - 5.2.2 Action、Category属性与intent-filter配置 277
    - 5.2.3 指定Action、Category调用系统Activity 282
    - 5.2.4 Data、Type属性与intent-filter配置 287
    - 5.2.5 Extra属性 295
    - 5.2.6 Flag属性 295
  - 5.3 使用Intent创建Tab页面 296
  - 5.4 本章小结 297
- 第6章 Android应用的资源 298
  - 6.1 资源的类型及存储方式 299
    - 6.1.1 资源的类型以及存储方式 299
    - 6.1.2 使用资源 301
  - 6.2 使用字符串、颜色、尺寸资源 302
    - 6.2.1 颜色值的定义 303
    - 6.2.2 定义字符串、颜色、尺寸资源文件 303
    - 6.2.3 使用字符串、颜色、尺寸资源 305
  - 6.3 数组 (Array) 资源 307
  - 6.4 使用 (Drawable) 资源 310
    - 6.4.1 图片资源 310

- 6.4.2 StateListDrawable资源 311
- 6.4.3 LayerDrawable资源 312
- 6.4.4 ShapeDrawable资源 314
- 6.4.5 ClipDrawable资源 316
- 6.4.6 AnimationDrawable资源 318
- 6.5 属性动画 (Property Animation) 资源 320
- 6.6 使用原始XML资源 322
  - 6.6.1 定义原始XML资源 322
  - 6.6.2 使用原始XML文件 323
- 6.7 使用布局 (Layout) 资源 325
- 6.8 使用菜单 (Menu) 资源 325
- 6.9 样式 (Style) 和主题 (Theme) 资源 326
  - 6.9.1 样式资源 326
  - 6.9.2 主题资源 327
- 6.10 属性 (Attribute) 资源 329
- 6.11 使用原始资源 332
- 6.12 国际化和资源自适应 333
  - 6.12.1 Java国际化的思路 334
  - 6.12.2 Java支持的语言和国家 334
  - 6.12.3 完成程序国际化 335
  - 6.12.4 为Android应用提供国际化资源 337
  - 6.12.5 国际化Android应用 338
- 6.13 自适应不同屏幕的资源 340
- 6.14 本章小结 343
- 第7章 图形与图像处理 344
  - 7.1 使用简单图片 345
    - 7.1.1 使用Drawable对象 345
    - 7.1.2 Bitmap和BitmapFactory 345
  - 7.2 绘图 348
    - 7.2.1 Android绘图基础: Canvas、Paint等 348
    - 7.2.2 Path类 352
    - 7.2.3 绘制游戏动画 355
  - 7.3 图形特效处理 362
    - 7.3.1 使用Matrix控制变换 362
    - 7.3.2 使用drawBitmapMesh扭曲图像 366
    - 7.3.3 使用Shader填充图形 368
  - 7.4 逐帧 (Frame) 动画 370
    - 7.4.1 AnimationDrawable与逐帧动画 371
  - 7.5 补间 (Tween) 动画 374
    - 7.5.1 Tween动画与Interpolator 374
    - 7.5.2 位置、大小、旋转度、透明度改变的补间动画 376
    - 7.5.3 自定义补间动画 380
  - 7.6 属性动画 383
    - 7.6.1 属性动画的API 383
    - 7.6.2 使用属性动画 385
  - 7.7 使用SurfaceView实现动画 393
    - 7.7.1 SurfaceView的绘图机制 394
  - 7.8 本章小结 398
- 第8章 Android数据存储与IO 399
  - 8.1 使用SharedPreferences 400
    - 8.1.1 SharedPreferences与Editor简介 400
    - 8.1.2 SharedPreferences的存储位置和格式 401
    - 8.1.3 读、写其他应用SharedPreferences 403
  - 8.2 File存储 404

- 8.2.1 openFileOutput和openFileInput 405
- 8.2.2 读写SD卡上的文件 407
- 8.3 SQLite数据库 414
  - 8.3.1 SQLiteDatabase简介 414
  - 8.3.2 创建数据库和表 415
  - 8.3.3 使用SQL语句操作SQLite数据库 416
  - 8.3.4 使用sqlite3工具 418
  - 8.3.5 使用特定方法操作SQLite数据库 419
  - 8.3.6 事务 422
  - 8.3.7 SQLiteOpenHelper类 422
- 8.4 手势 (Gesture) 427
  - 8.4.1 手势检测 427
  - 8.4.2 增加手势 434
  - 8.4.3 识别用户的手势 437
- 8.5 自动朗读 (TTS) 439
- 8.6 本章小结 441
- 第9章 使用ContentProvider实现数据共享 442
  - 9.1 数据共享标准: ContentProvider简介 443
    - 9.1.1 ContentProvider简介 443
    - 9.1.2 Uri简介 444
    - 9.1.3 使用ContentResolver操作数据 445
  - 9.2 开发ContentProvider 446
    - 9.2.1 ContentProvider与ContentResolver的关系 446
    - 9.2.2 开发ContentProvider 447
    - 9.2.3 配置ContentProvider 448
    - 9.2.4 使用ContentResolver调用方法 449
    - 9.2.5 创建ContentProvider的说明 451
  - 9.3 操作系统的ContentProvider 457
    - 9.3.1 使用ContentProvider管理联系人 457
    - 9.3.2 使用ContentProvider管理多媒体内容 463
  - 9.4 监听ContentProvider的数据改变 466
    - 9.4.1 ContentObserver简介 466
  - 9.5 本章小结 468
- 第10章 Service与BroadcastReceiver 469
  - 10.1 Service简介 470
    - 10.1.1 创建、配置Service 470
    - 10.1.2 启动和停止Service 472
    - 10.1.3 绑定本地Service并与之通信 473
    - 10.1.4 Service的生命周期 477
    - 10.1.5 使用IntentService 478
  - 10.2 跨进程调用Service (AIDL Service) 481
    - 10.2.1 AIDL Service简介 482
    - 10.2.2 创建AIDL文件 482
    - 10.2.3 将接口暴露给客户端 483
    - 10.2.4 客户端访问AIDLService 484
  - 10.3 电话管理器 (TelephonyManager) 491
  - 10.4 短信管理器 (SmsManager) 498
  - 10.5 音频管理器 (AudioManager) 502
    - 10.5.1 AudioManager简介 502
  - 10.6 振动器 (Vibrator) 504
    - 10.6.1 Vibrator简介 504
    - 10.6.2 使用Vibrator控制手机振动 505
  - 10.7 手机闹钟服务 (AlarmManager) 505
    - 10.7.1 AlarmManager简介 505

- 10.7.2 设置闹钟 506
- 10.8 接收广播消息 510
  - 10.8.1 BroadcastReceiver简介 510
  - 10.8.2 发送广播 512
  - 10.8.3 有序广播 513
- 10.9 接收系统广播消息 520
- 10.10 本章小结 523
- 第11章 多媒体应用开发 524
  - 11.1 音频和视频的播放 525
    - 11.1.1 使用MediaPlayer播放音频 525
    - 11.1.2 音乐特效控制 528
    - 11.1.3 使用SoundPool播放音效 536
    - 11.1.4 使用VideoView播放视频 539
    - 11.1.5 使用MediaPlayer和SurfaceView播放视频 540
  - 11.2 使用MediaRecorder录制音频 543
  - 11.3 控制摄像头拍照 546
    - 11.3.1 通过Camera进行拍照 546
    - 11.3.2 录制视频短片 551
  - 11.4 本章小结 555
- 第12章 OpenGL与3D应用开发 556
  - 12.1 3D图像与3D开发的基本知识 557
  - 12.2 OpenGL和OpenGL ES简介 558
  - 12.3 绘制2D图形 559
    - 12.3.1 在Android应用中使用OpenGL ES 559
    - 12.3.2 绘制平面上的多边形 562
    - 12.3.3 旋转 567
  - 12.4 绘制3D图形 569
    - 12.4.1 构建3D图形 569
    - 12.4.2 应用纹理贴图 573
  - 12.5 本章小结 578
- 第13章 Android网络应用 579
  - 13.1 基于TCP协议的网络通信 580
    - 13.1.1 TCP协议基础 580
    - 13.1.2 使用ServerSocket创建TCP服务器端 581
    - 13.1.3 使用Socket进行通信 582
    - 13.1.4 加入多线程 586
  - 13.2 使用URL访问网络资源 592
    - 13.2.1 使用URL读取网络资源 593
    - 13.2.2 使用URLConnection提交请求 594
  - 13.3 使用HTTP访问网络 599
    - 13.3.1 使用HttpURLConnection 600
    - 13.3.2 使用Apache HttpClient 605
  - 13.4 使用WebView视图显示网页 609
    - 13.4.1 使用WebView浏览网页 610
    - 13.4.2 使用WebView加载HTML代码 611
    - 13.4.3 使用WebView中的JavaScript调用Android方法 612
  - 13.5 使用Web Service进行网络编程 615
    - 13.5.1 Web Service平台概述 615
    - 13.5.2 使用Android应用调用Web Service 617
  - 13.6 本章小结 628
- 第14章 管理Android手机桌面 629
  - 14.1 管理手机桌面 630
    - 14.1.1 删除桌面组件 630
    - 14.1.2 添加桌面组件 630

- 14.2 改变手机壁纸 631
  - 14.2.1 开发动态壁纸 (Live Wallpapers) 631
- 14.3 通过程序添加快捷方式 636
- 14.4 管理桌面控件 638
  - 14.4.1 开发桌面控件 638
  - 14.4.2 Android 4.0新增的显示数据集的桌面控件 642
- 14.5 本章小结 647
- 第15章 传感器应用开发 648
  - 15.1 利用Android的传感器 649
    - 15.1.1 开发传感器应用 649
  - 15.2 Android的常用传感器 651
    - 15.2.1 方向传感器Orientation 651
    - 15.2.2 磁场传感器Magnetic Field 652
    - 15.2.3 温度传感器Temperature 652
    - 15.2.4 光传感器Light 652
    - 15.2.5 压力传感器Pressure 653
  - 15.3 传感器应用案例 655
  - 15.4 本章小结 660
- 第16章 GPS应用开发 661
  - 16.1 支持GPS的核心API 662
  - 16.2 获取LocationProvider 664
    - 16.2.1 获取所有可用的LocationProvider 664
    - 16.2.2 通过名称获得指定LocationProvider 665
    - 16.2.3 根据Criteria获得LocationProvider 665
  - 16.3 获取定位信息 666
    - 16.3.1 通过模拟器发送GPS信息 666
    - 16.3.2 获取定位数据 667
  - 16.4 临近警告 668
  - 16.5 本章小结 670
- 第17章 使用Google Map服务 671
  - 17.1. 调用Google Map的准备 672
    - 17.1.1 获取Map API Key 672
    - 17.1.2 创建支持Google Map API的AVD 674
  - 17.2 根据GPS信息在地图上定位 676
  - 17.3 GPS导航 681
  - 17.4 根据地址定位 683
    - 17.4.1 地址解析与反向地址解析 683
    - 17.4.2 根据地址定位 688
  - 17.5 本章小结 689
- 第18章 疯狂连连看 690
  - 18.1 连连看游戏简介 691
  - 18.2 开发游戏界面 691
    - 18.2.1 开发界面布局 692
    - 18.2.2 开发游戏界面组件 693
    - 18.2.3 处理方块之间的连接线 696
  - 18.3 连连看的状态数据模型 697
    - 18.3.1 定义数据模型 697
    - 18.3.2 初始化游戏状态数据 698
  - 18.4 加载界面的图片 700
  - 18.5 实现游戏Activity 703
  - 18.6 实现游戏逻辑 708
    - 18.6.1 定义GameService组件接口 708
    - 18.6.2 实现GameService组件 709
    - 18.6.3 获取触碰点的方块 710

18.6.4	判断两个方块是否可以相连	711
18.6.5	定义获取通道的工具方法	713
18.6.6	没有转折点的横向连接	715
18.6.7	没有转折点的纵向连接	715
18.6.8	一个转折点的连接	716
18.6.9	两个转折点的连接	718
18.6.10	找出最短距离	724
18.7	本章小结	726
第19章	电子拍卖系统	727
19.1	系统功能简介和架构设计	728
19.1.1	系统功能简介	728
19.1.2	系统架构设计	729
19.2	JSON简介	730
19.2.1	使用JSON语法创建对象	731
19.2.2	使用JSON语法创建数组	732
19.2.3	Java的JSON支持	733
19.3	发送请求的工具类	734
19.4	用户登录	735
19.4.1	处理登录的Servlet	736
19.4.2	用户登录	737
19.5	查看流拍物品	745
19.5.1	查看流拍物品的Servlet	745
19.5.2	查看流拍物品	746
19.6	管理物品种类	751
19.6.1	浏览物品种类的Servlet	752
19.6.2	查看物品种类	752
19.6.3	添加种类的Servlet	757
19.6.4	添加物品种类	758
19.7	管理拍卖物品	760
19.7.1	查看自己的拍卖物品的Servlet	760
19.7.2	查看自己的拍卖物品	761
19.7.3	添加拍卖物品的Servlet	764
19.7.4	添加拍卖物品	765
19.8	参与竞拍	771
19.8.1	选择物品种类	771
19.8.2	根据种类浏览物品的Servlet	772
19.8.3	根据种类浏览物品	773
19.8.4	参与竞价的Servlet	775
19.8.5	参与竞价	776
19.9	权限控制	781
19.10	本章小结	782
• • • • •	( <a href="#">收起</a> )	

[疯狂Android讲义\\_下载链接1](#)

标签

Android

编程

移动开发

计算机

Java

手机编程

android

编程/算法

## 评论

Android的入门书，全面，最好先了解点Swing

---

很细，当字典看可以

---

例子太多太多太基础太基础

---

入门练习的绝好材料。

---

作为入门是一本实用的书

---

说的很全，导致说的很浅。

什么都懂的李刚

大三时看的，讲的很多，但是全是API啊怎么破！

个人觉得，这本来就是入门书籍，何必苛求呢。对初学者来说还是很良心的。

可勘误处不少。讲解层次有待提升，适合上手和入门。要提升，就最好再买一个代码少些的书。

挺全的，不错

我只能说这本书写的不认真，只要认真去做，表达能力再差劲，也不会写成这个样子的  
。。。。。

其实吧，多余买这个，因为本书的内容官方网站上都有。把钱花在VPN上吧

.....

挺详细的， 但有些地方不够简洁，当字典用

整体结构还行，但是部分小节不对，把前七八章过了两遍，这是看的第一本书，理解了  
很多的概念。

-----  
讲的都比较基础，适合快速入门。书上的例子没必要每个都敲一遍

-----  
还行

-----  
早期学习的一本书，讲的很基础，适合快速入门。android技术更新很快，现在看可能有点老了，可以看看新版本有没有及时更新。

-----  
讲的很详细，也很清楚。可惜没有高级主题。

-----  
[疯狂Android讲义\\_下载链接1](#)

## 书评

我挺这本书！诚然书很贵很厚，而且闲话不少，但我认为这本书作为学习Android的入门书籍，还是值得推荐的。本人大学自动化专业，硕士期间因业务需要学习Android，在图书馆借过5本Android应用开发的书，这本书讲解的最详细。可能书中的知识点是借鉴的API文档的，存在拼凑页数的嫌...

-----  
看过李刚的几本书，都能做到浅显易懂，就像前言所说，“看得懂、学得会、做得出”，而且李刚的书都很全面，基本看完这本书就可以掌握这个技术了。对于新手来说，是个很不错的开始；对于老手老说，也是个很不错的参考手册。行文活泼流畅，内容丰富详尽。采用了了功能-实例的教...

-----  
作为一本系统的入门的图书，我推荐这本书。书写的非常全面，细致，基本上你看完了这本书，android开发的各方面的内容都已经掌握了，工作中可能遇到的问题都可以解决了。至于有人说，这本书就是把各种知识点罗列出来，罗列得太细致了，这就明显是攻击了，你告诉我哪个框架的参考手...

-----  
学习android就是用的这本书，知识点非常详细，书中所有组件不仅详细介绍了示范性的用法，而且给出了组件定制这种深入学习的内容。  
对于我而言，这本书就是Android开发文档的增强版，我的心得就是把这本书细看一边，android官方开发文档基本不用看了——高手勿喷，如果能直接看...

-----  
我认识李刚是因为购买了轻量级JavaEE企业应用实战,跟着书学java,但当时就发现不对劲,比如一个例子前面说myeclipses,过一会截图变eclipse了,有些特殊插件是myeclipses下的,我怎么也找不到这个插件,我想了半天最可能的就是书是四处拼凑的,事实胜于雄辩,大家搜搜李刚,这个...

-----  
自己就是通过这本书转型android开发的。  
因为之前已经学习过android，看过另一本android图书了，因此看这本书算比较快，这本书的内容已经看了小半，很满意。其他android数上一些没有解释清楚的理论，在这本书上都能找到详细的说明。书上对android UI组件部分的介绍，很详细，...

-----  
看这本书之前要有java基础，正如书的前言所写，没有java基础就不要看这本书。有了java基础再看这本书，就能把android的所有内容掌握的非常全面。  
书中关于java的基础语法内容完全没讲，而且所用的java语法很多又比较前沿，包括甚至包括java 7的新功能，所以java基础不好的人看...

-----  
这是买李刚的书第三本了。  
他的书也许算不上有多么什么，但在实用性方面在国内没有任何作者能比拟了，每本书都能帮助读者全面、快速的掌握一门技术。基本都采用每个知识点一个小案例的方式，再配合适当的讲解，因此学习起来比较简单。  
如果你想快速、全面的掌握一个技术，选择...

-----  
不错的安卓书籍，学校图书馆借的。要边学边练习，学起来才有感觉。书本例子不错，挺多。感觉不错。哈哈。嘻嘻。

-----  
这本书真的不适合自学，全书主要是用例子+讲解的模式来写的。可是只在用户布局一章的很多例子就用了很多包括监视器、intent等等的东西，让新手很难懂。另外这本书不建议按顺序学，一个用户布局用了那么多篇幅凑到一起，例子还全是事件处理之类的知识，代码又总是略略的，容易越...

-----  
这本书感觉没有什么精髓，就是一本android开发组件介绍的堆砌。  
作为入门还是不错的，毕竟内容比较详实。  
最看重的一点，书的开头部分写的，如果有好的英文阅读能力，可以直接阅读android  
原本的api开发介绍。

-----  
书看了三分之一，过来发表下评论：书的结构应该算是平铺式的叙述，没有什么层次；  
比起官方文档，第一、它是用中文写的，第二，它有比较多的例子（我比较反感使用大  
量的代码充当篇幅，这一度是我判断一本书好坏的标准之一：只要书中出现大篇幅的代  
码，这本书就不咋地），但又没...

-----  
这SB写的疯狂系列都是狗屎。都是东抄西抄的。这种SB也真的只有国内才与市场骗钱  
。属于那种懂个皮毛就敢出书骗钱的货。。  
建议大家不要买。我第一次买他的书就是被豆瓣的评分骗的。  
而且这个SB的书还有一个特点。很厚。价格贼贵。好多都是API上抄抄来的

-----  
在图书馆借过这个系列的书，比如JAVA讲义，XML讲义，Android讲义  
说实话真的很不喜欢，我也不知道为什么身边的人那么多会买他的书。感觉就像是技术  
文档的翻译。但又连续性不够，看了前面不懂，看到后面才知道前面的是后面的知识。  
拿在手里就感觉又厚又重，翻开目录就觉...

-----  
想把这本书看明白真的太难了，当你看完这一章之后，你要抱着一大堆的疑惑下一章，  
然后抱着更多的疑惑继续下去。如果你能忍受这种挫败感同时在兼具相当的记忆力（能  
记住之前毫无头绪的疑问），你可能会在几章之后（也就是上百页篇幅之后）发现你之  
前不懂的答案。这本书很差，在...

-----  
我是看完一本后看的这本，这本书基本就是知识点的罗列，根本没有重点什么的，而且  
前面就用到很多后面的知识，大多数例子写得也不好。还有很多知识点看到最后竟然来  
一句Google已经不推荐使用了，我日啊！强烈不建议看这本书！！

-----  
我是看了视频写了段时间代码后买的，书看起来很厚很拉风。但是看了后感觉这书就是  
知识点的单纯拼凑而已，全书的唯一用处就是告诉你android中有这么厚的知识点（可  
能更多），但是所有东西都是浅尝即止，类似写了个大几百页的目录，你要实际使用的

时候还是得参照其他的东...

-----  
里面啥乱七八糟的

看过最烂的教学书，没有之一，里面全是东拼西凑的，拿读者当猴耍，越看越不对劲，教学书能写成这样是挺疯狂的，估计加班加点写了一晚上写出来的。写几页就推介那个疯狂java,完全就是为了出书而写出的

-----  
垃圾的不行，浪费钱，华而不实，挺厚实挺贵，只是简单陈述，没有自己的思想在里面，不如第一行代码，误人子弟。我买的第一本安卓书，花了七十九，现在正是后悔莫及，有那么多钱应该去买安卓群英传，安卓开发艺术探索，安卓源码设计模式分析，和安卓开发系统卷，安卓源码情景分...

-----  
[疯狂Android讲义\\_下载链接1](#)