

Android开发实战



[Android开发实战_下载链接1](#)

著者:软件开发技术联盟 编著

出版者:清华大学出版社

出版时间:

装帧:平装

isbn:9787302318880

《Android开发实战》从初学者的角度讲述使用Android进行应用开发所需掌握的各项技术，内容突出“基础”、“全面”、“深入”的特点，强调“实战”效果。书中在介绍技术的同时，都会提供示例或稍大一些的实例，同时在各章的结尾安排有实战，通过2~6个实战来综合应用本章所讲解的知识，做到理论联系实际；前4篇的最后一章都有一个综合实验，通过一个模块综合应用本篇所讲解的知识内容；在本书的最后一篇中提供了两个完整的项目实例，讲述从前期规划、设计流程到项目最终实施的整个实现过程。

全书共分26章，主要内容包括走进Android，Android模拟器，用户界面设计，Android常用组件，综合实验

(一) ——猜猜鸡蛋放在哪只鞋子里，基本程序单元Activity，Intent和BroadcastReceiv

er的应用，使用资源，Android事件处理，对话框、通知与闹钟，Action Bar，Android程序的调试，综合实验（二）——迷途奔跑的野猪，数据存储技术，Content Provider实现数据共享，线程与消息处理，Service应用，综合实验（三）——简易打地鼠游戏，图像与动画处理技术，利用OpenGL实现3D图形，多媒体技术，定位服务，网络通信技术，综合实验（四）——简易涂鸦板，基于Android的数独游戏和基于Android的家庭理财通。所有知识都结合具体实例进行介绍，对涉及的程序代码给出了详细的注释，读者可以轻松领会Android程序开发的精髓，快速提高开发技能。本书特色及丰富的学习资源包如下：

黄金学习搭配、专业学习视频、重难点精确打击、学习经验分享、学习测试诊断、有趣实践任务、专业资源库、学习排忧解难、获取源程序、提供习题答案、赠送开发案例。

本书适合有志于从事Android应用开发的初学者、高校计算机相关专业学生和毕业生，也可作为软件开发人员的参考手册，或者高校的教学参考书。

作者简介:

目录: 目录

第1篇 新手入门

第1章 走进Android 2

视频讲解：78分钟

1.1 认识Android 3

1.1.1 Android的体系结构 3

1.1.2 Android的特性 5

1.1.3 Android的版本 5

1.1.4 Android市场 6

1.2 搭建Android的开发环境 6

1.2.1 系统需求 6

1.2.2 JDK的下载 7

1.2.3 JDK的安装与配置 8

1.2.4 Android SDK的下载与安装 10

1.2.5 Eclipse的下载与安装 15

1.2.6 Eclipse的汉化 17

1.2.7 ADT插件的下载与安装 18

1.3 开发第一个Android程序 20

1.3.1 了解Android应用程序的开发流程 20

1.3.2 创建Android应用程序 21

1.3.3 创建AVD模拟器 23

1.3.4 运行Android程序 25

1.3.5 调试Android应用程序 25

1.4 实战 26

1.4.1 使用ADT Bundle搭建开发环境 26

1.4.2 创建平板电脑式的模拟器 27

1.5 本章小结 28

1.6 学习成果检验 28

第2章 Android模拟器 29

视频讲解：27分钟

2.1 模拟器概述 30

2.1.1 Android虚拟设备和模拟器 30

2.1.2 模拟器限制 31

2.1.3 控制模拟器的按键 31

- 2.2 创建和删除Android模拟器 32
 - 2.2.1 创建并启动Android模拟器 32
 - 2.2.2 删除Android模拟器 33
- 2.3 Android模拟器基本设置 33
 - 2.3.1 设置语言 33
 - 2.3.2 设置输入法 35
 - 2.3.3 设置日期时间 35
- 2.4 在Android模拟器上安装和卸载程序 37
 - 2.4.1 使用adb命令安装和卸载Android程序 37
 - 2.4.2 通过DDMS管理器安装Android程序 39
 - 2.4.3 在Android模拟器中卸载程序 40
- 2.5 实战 41
 - 2.5.1 设置模拟器桌面背景 41
 - 2.5.2 使用模拟器拨打电话 42
 - 2.5.3 设置使用24小时格式的时间 42
- 2.6 本章小结 43
- 2.7 学习成果检验 43
- 第3章 用户界面设计 44
- 视频讲解：136分钟
- 3.1 控制UI界面 45
 - 3.1.1 使用XML布局文件控制UI界面 45
 - 3.1.2 在Java代码中控制UI界面 47
 - 3.1.3 使用XML和Java代码混合控制UI界面 49
 - 3.1.4 开发自定义的View 50
- 3.2 布局管理器 52
 - 3.2.1 线性布局管理器 53
 - 3.2.2 表格布局管理器 55
 - 3.2.3 帧布局管理器 57
 - 3.2.4 相对布局管理器 59
- 3.3 实战 62
 - 3.3.1 简易的图片浏览器 62
 - 3.3.2 应用相对布局显示软件更新提示 63
 - 3.3.3 使用表格布局与线性布局实现分类工具栏 64
 - 3.3.4 开发自定义的View在窗体上绘制一只地鼠 68
- 3.4 本章小结 69
- 3.5 学习成果检验 69
- 第4章 Android常用组件 70
- 视频讲解：125分钟
- 4.1 文本类组件 71
 - 4.1.1 文本框 71
 - 4.1.2 编辑框 73
 - 4.1.3 自动完成文本框 76
- 4.2 按钮类组件 78
 - 4.2.1 普通按钮 78
 - 4.2.2 图片按钮 80
 - 4.2.3 单选按钮 82
 - 4.2.4 复选框 85
- 4.3 日期、时间类组件 87
 - 4.3.1 日期、时间选择器 87
 - 4.3.2 计时器 89
- 4.4 进度条类组件 90

- 4.4.1 进度条 91
- 4.4.2 拖动条 93
- 4.4.3 星级评分条 95
- 4.5 列表类组件 97
 - 4.5.1 列表选择框 97
 - 4.5.2 列表视图 99

- 4.6 图像类组件 103
 - 4.6.1 图像视图 103
 - 4.6.2 网格视图 105
 - 4.6.3 图像切换器 108
 - 4.6.4 画廊视图 111
- 4.7 其他组件 114
 - 4.7.1 滚动视图 114
 - 4.7.2 选项卡 116
- 4.8 实战 118
 - 4.8.1 实现我同意游戏条款 118
 - 4.8.2 显示在标题上的进度条 121
 - 4.8.3 实现带图标的ListView列表 123
 - 4.8.4 实现仿Windows 7图片预览窗格效果 124
- 4.9 本章小结 127
- 4.10 学习成果检验 127
- 第5章 综合实验（一）——猜猜鸡蛋放在哪只鞋子里 128
 - 视频讲解：12分钟
 - 5.1 概述 129
 - 5.1.1 功能描述 129
 - 5.1.2 系统流程 129
 - 5.1.3 主界面预览 129
 - 5.2 关键技术 130
 - 5.3 实现过程 130
 - 5.3.1 搭建开发环境 130
 - 5.3.2 准备资源 131
 - 5.3.3 布局页面 132
 - 5.3.4 实现游戏规则代码 133
 - 5.4 运行项目 135
 - 5.5 本章小结 136
- 第2篇 进阶提高
- 第6章 基本程序单元Activity 138
 - 视频讲解：124分钟
 - 6.1 Activity概述 139
 - 6.1.1 Activity的4种状态 139
 - 6.1.2 Activity的生命周期 140
 - 6.1.3 Activity的属性 141
 - 6.2 创建、启动和关闭Activity 142
 - 6.2.1 创建Activity 142
 - 6.2.2 配置Activity 144
 - 6.2.3 启动和关闭Activity 145
 - 6.3 多个Activity的使用 146
 - 6.3.1 使用Bundle在Activity之间交换数据 146
 - 6.3.2 调用另一个Activity并返回结果 154
 - 6.4 使用Fragment 156
 - 6.4.1 创建Fragment 156
 - 6.4.2 在Activity中添加Fragment 156

- 6.5 实战 162
 - 6.5.1 应用对话框主题的关于Activity 162
 - 6.5.2 根据输入的生日判断星座 163
 - 6.5.3 带选择头像的用户注册界面 167
 - 6.5.4 仿QQ客户端登录界面 170
 - 6.5.5 带查看原图功能的图像浏览器 173
- 6.6 本章小结 176
- 6.7 学习成果检验 176
- 第7章 Intent和BroadcastReceiver的应用 177
 - 视频讲解：55分钟
 - 7.1 Intent对象简介 178
 - 7.1.1 Intent对象概述 178
 - 7.1.2 3种不同的Intent传输机制 178
 - 7.2 Intent对象的组成 179
 - 7.2.1 组件名称 179
 - 7.2.2 动作 180
 - 7.2.3 数据 182
 - 7.2.4 种类 184
 - 7.2.5 附加信息 186
 - 7.2.6 标志 189
 - 7.3 解析Intent对象 191
 - 7.3.1 Intent过滤器 191
 - 7.3.2 通用情况 193
 - 7.3.3 使用Intent匹配 194
 - 7.4 BroadcastReceiver使用 194
 - 7.4.1 了解BroadcastReceiver 194
 - 7.4.2 应用BroadcastReceiver 195
 - 7.5 实战 197
 - 7.5.1 使用Intent实现发送短信 197
 - 7.5.2 使用包含预定义动作的隐式Intent 199
 - 7.5.3 使用包含自定义动作的隐式Intent 201
 - 7.5.4 使用BroadcastReceiver查看电池
剩余电量 204
 - 7.6 本章小结 205
 - 7.7 学习成果检验 205
- 第8章 使用资源 206
 - 视频讲解：176分钟
 - 8.1 字符串资源 207
 - 8.1.1 定义字符串资源文件 207
 - 8.1.2 使用字符串资源 207
 - 8.2 颜色资源 209
 - 8.2.1 颜色值的定义 209
 - 8.2.2 定义颜色资源文件 209
 - 8.2.3 使用颜色资源 210
 - 8.3 尺寸资源 211
 - 8.3.1 Android支持的尺寸单位 211
 - 8.3.2 定义尺寸资源文件 212
 - 8.3.3 使用尺寸资源 212
 - 8.4 数组资源 215
 - 8.4.1 定义数组资源文件 215
 - 8.4.2 使用数组资源 216
 - 8.5 Drawable资源 216
 - 8.5.1 图片资源 217

- 8.5.2 StateListDrawable资源 219
- 8.6 使用布局资源 222
- 8.7 样式和主题资源 223
 - 8.7.1 样式资源 223
 - 8.7.2 主题资源 224
- 8.8 使用原始XML资源 227
- 8.9 使用菜单资源 228
 - 8.9.1 定义菜单资源文件 228
 - 8.9.2 使用菜单资源 230
- 8.10 Android程序国际化 234
- 8.11 实战 235
 - 8.11.1 通过字符串资源显示游戏对白 235
 - 8.11.2 使用数组资源和ListView显示联系人列表 236
 - 8.11.3 实现自定义复选框的样式 237
 - 8.11.4 创建一组只能单选选项菜单 238
 - 8.11.5 实现国际化的上下文菜单 240
- 8.12 本章小结 242
- 8.13 学习成果检验 242
- 第9章 Android事件处理 243
 - 视频讲解：36分钟
 - 9.1 事件处理概述 244
 - 9.2 处理键盘事件 244
 - 9.3 处理触摸事件 246
 - 9.4 手势的创建与识别 247
 - 9.4.1 手势的创建 247
 - 9.4.2 手势的导出 248
 - 9.4.3 手势的识别 249
 - 9.5 实战 250
 - 9.5.1 提示音量增加事件 250
 - 9.5.2 使用手势输入数字 251
 - 9.5.3 查看手势对应的分值 252
 - 9.6 本章小结 254
 - 9.7 学习成果检验 254
- 第10章 对话框、通知与闹钟 255
 - 视频讲解：50分钟
 - 10.1 通过Toast显示消息提示框 256
 - 10.2 使用AlertDialog实现对话框 257
 - 10.3 使用Notification在状态栏上显示通知 262
 - 10.4 使用AlarmManager设置闹钟 264
 - 10.4.1 AlarmManager简介 265
 - 10.4.2 设置一个简单的闹钟 265
 - 10.5 实战 268
 - 10.5.1 弹出询问是否退出的对话框 268
 - 10.5.2 弹出带图标的列表对话框 269
 - 10.5.3 仿手机QQ登录状态显示功能 270
 - 10.6 本章小结 273
 - 10.7 学习成果检验 273
- 第11章 Action Bar 274
 - 视频讲解：26分钟
 - 11.1 Action Bar概述 275
 - 11.2 Action Bar的使用 275
 - 11.2.1 添加Action Bar 275

- 11.2.2 移除Action Bar 276
- 11.2.3 添加Action Item选项 277
- 11.2.4 Action Bar显示选项 279
- 11.2.5 Action Bar与Tab 281
- 11.2.6 添加 Action View 285
- 11.2.7 添加Action Provider 287

11.3 实战 289

- 11.3.1 禁止Action Bar的使用 289
- 11.3.2 显示自定义视图 290
- 11.3.3 重新设置icon图标 291
- 11.3.4 不同的选项卡显示不同时区的时间 292

11.4 本章小结 294

11.5 学习成果检验 294

第12章 Android程序的调试 295

视频讲解：48分钟

12.1 输出日志信息的几种方法 296

- 12.1.1 Log.d方法——输出故障日志 296
- 12.1.2 Log.e方法——输出错误日志 297
- 12.1.3 Log.i方法——输出程序日志 298
- 12.1.4 Log.v方法——输出冗余日志 299
- 12.1.5 Log.w方法——输出警告日志 300

12.2 Android程序调试 301

12.3 程序异常处理 302

- 12.3.1 Android程序出现异常怎么办 302
- 12.3.2 如何捕捉Android程序异常 303
- 12.3.3 抛出异常的两种方法 304
- 12.3.4 何时使用异常处理 306

12.4 实战 306

- 12.4.1 向LogCat视图中输出程序Info日志 306
- 12.4.2 使用throw关键字在方法中抛出异常 307

12.5 本章小结 308

12.6 学习成果检验 308

第13章 综合实验（二）——迷途奔跑的野猪 309

视频讲解：10分钟

- 13.1 功能概述 310
- 13.2 关键技术 310
- 13.3 实现过程 310
 - 13.3.1 搭建开发环境 311
 - 13.3.2 准备资源 311
 - 13.3.3 布局页面 311
 - 13.3.4 实现代码 312
- 13.4 运行项目 314
- 13.5 本章小结 314

第3篇 中级开发

第14章 数据存储技术 316

视频讲解：43分钟

- 14.1 使用SharedPreferences对象存储数据 317
- 14.2 使用Files对象存储数据 324
 - 14.2.1 openFileOutput()和openFileInput()方法 324

- 14.2.2 对Android模拟器中的SD卡
进行操作 327
- 14.3 Android数据库编程——SQLite 328
- 14.4 实战 332
 - 14.4.1 遍历Android模拟器的SD卡 332
 - 14.4.2 将图片复制到SD卡上 333
 - 14.4.3 判断获得的SD卡内容是否是文件夹 335
 - 14.4.4 在SQLite数据库中批量添加数据 336
 - 14.4.5 使用列表显示数据表中全部数据 338
- 14.5 本章小结 339
- 14.6 学习成果检验 339
- 第15章 Content Provider实现数据共享 340
视频讲解：42分钟
- 15.1 Content Provider概述 341
 - 15.1.1 数据模型 341
 - 15.1.2 URI的用法 341
- 15.2 预定义Content Provider 342
 - 15.2.1 查询数据 343
 - 15.2.2 增加记录 343
 - 15.2.3 增加新值 344
 - 15.2.4 批量更新记录 344
 - 15.2.5 删除记录 344
- 15.3 自定义Content Provider 344
 - 15.3.1 继承ContentProvider类 345
 - 15.3.2 声明Content Provider 346
- 15.4 实战 347
 - 15.4.1 系统内置联系人的使用 347
 - 15.4.2 查询联系人ID和姓名 347
 - 15.4.3 查询联系人姓名和电话 348
 - 15.4.4 自动补全联系人姓名 350
- 15.5 本章小结 352
- 15.6 学习成果检验 352
- 第16章 线程与消息处理 353
视频讲解：50分钟
- 16.1 多线程的常见操作 354
 - 16.1.1 创建线程 354
 - 16.1.2 开启线程 356
 - 16.1.3 线程的休眠 356
 - 16.1.4 中断线程 357
- 16.2 Handler消息传递机制 357
 - 16.2.1 循环者Looper类 358
 - 16.2.2 消息处理类Handler 359
 - 16.2.3 消息类Message 360
- 16.3 实战 361
 - 16.3.1 开启一个新线程播放背景音乐 361
 - 16.3.2 开启新线程获取网络图片
并显示到ImageView中 362
 - 16.3.3 开启新线程实现电子广告牌 364
 - 16.3.4 多彩的霓虹灯 366
 - 16.3.5 在屏幕上来回移动的气球 368
- 16.4 本章小结 370
- 16.5 学习成果检验 370
- 第17章 Service应用 371
视频讲解：48分钟

- 17.1 Service概述 372
 - 17.1.1 Service的分类 372
 - 17.1.2 Service类中重要方法 372
 - 17.1.3 Service的声明 373
- 17.2 创建Started Service 374
 - 17.2.1 继承IntentService类 375
 - 17.2.2 继承Service类 376
 - 17.2.3 启动服务 377
 - 17.2.4 停止服务 378
- 17.3 创建Bound Service 378
 - 17.3.1 继承Binder类 379
 - 17.3.2 使用Messenger类 381
 - 17.3.3 绑定到服务 383
- 17.4 管理Service的生命周期 383
- 17.5 实战 384
 - 17.5.1 继承IntentService输出当前时间 384
 - 17.5.2 继承Service输出当前时间 385
 - 17.5.3 继承Binder类绑定服务显示时间 387
 - 17.5.4 使用Messenger类绑定服务显示时间 390
 - 17.5.5 视力保护程序 392
 - 17.5.6 查看当前运行服务信息 394
- 17.6 本章小结 396
- 17.7 学习成果检验 396

第18章 综合实验（三）——简易

打地鼠游戏 397

视频讲解：15分钟

- 18.1 功能概述 398
- 18.2 关键技术 398
- 18.3 实现过程 399
 - 18.3.1 搭建开发环境 399
 - 18.3.2 准备资源 399
 - 18.3.3 布局页面 400
 - 18.3.4 实现代码 400
- 18.4 运行项目 401
- 18.5 本章小结 402

第4篇 高级应用

第19章 图像与动画处理技术 404

视频讲解：176分钟

- 19.1 常用绘图类 405
 - 19.1.1 Paint类 405
 - 19.1.2 Canvas类 406
 - 19.1.3 Bitmap类 408
 - 19.1.4 BitmapFactory类 408
- 19.2 绘制2D图像 409
 - 19.2.1 绘制几何图形 409
 - 19.2.2 绘制文本 411
 - 19.2.3 绘制路径 413
 - 19.2.4 绘制图片 415
- 19.3 为图形添加特效 417
 - 19.3.1 旋转图像 417
 - 19.3.2 缩放图像 419
 - 19.3.3 倾斜图像 420
 - 19.3.4 平移图像 421

- 19.3.5 使用BitmapShader渲染图像 422
- 19.4 Android中的动画 423
 - 19.4.1 实现逐帧动画 424
 - 19.4.2 实现补间动画 424
 - 19.4.3 Android动画的应用 428
- 19.5 实战 431
 - 19.5.1 绘制Android的机器人 431
 - 19.5.2 实现带描边的圆角图片 432
 - 19.5.3 实现放大镜效果 432
 - 19.5.4 在GridView中显示SD卡上的全部图片 434
 - 19.5.5 忐忑的精灵 436
- 19.6 本章小结 438
- 19.7 学习成果检验 438
- 第20章 利用OpenGL实现3D图形 439
 - 视频讲解：56分钟
 - 20.1 OpenGL简介 440
 - 20.2 绘制3D图形 440
 - 20.2.1 构建3D开发的基本框架 440
 - 20.2.2 绘制一个模型 442
 - 20.3 添加效果 446
 - 20.3.1 应用纹理贴图 447
 - 20.3.2 旋转 448
 - 20.3.3 光照效果 449
 - 20.3.4 透明效果 450
 - 20.4 实战 451
 - 20.4.1 绘制一个三棱锥 451
 - 20.4.2 为三棱锥添加旋转效果 453
 - 20.4.3 绘制一个不断旋转的金字塔 455
 - 20.4.4 使用Android机器人对立方体进行纹理贴图 457
 - 20.5 本章小结 458
 - 20.6 学习成果检验 458
- 第21章 多媒体技术 459
 - 视频讲解：96分钟
 - 21.1 播放音频与视频 460
 - 21.1.1 使用MediaPlayer播放音频 460
 - 21.1.2 使用SoundPool播放音频 464
 - 21.1.3 使用VideoView播放视频 467
 - 21.1.4 使用MediaPlayer和SurfaceView播放视频 468
 - 21.2 控制相机拍照 472
 - 21.3 实战 476
 - 21.3.1 播放SD卡上的全部音频文件 476
 - 21.3.2 带音量控制的音乐播放器 480
 - 21.3.3 为游戏界面添加背景音乐和按键音 482
 - 21.3.4 制作开场动画 486
 - 21.4 本章小结 487
 - 21.5 学习成果检验 488
- 第22章 定位服务 489
 - 视频讲解：20分钟
 - 22.1 定位基础 490
 - 22.1.1 获得位置源 490
 - 22.1.2 查看位置源属性 491

- 22.1.3 监听位置变化事件 493
- 22.2 谷歌地图服务 496
 - 22.2.1 安装谷歌API插件 496
 - 22.2.2 使用谷歌API的Android项目 497
 - 22.2.3 使用谷歌API的Android虚拟设备 497
 - 22.2.4 获得地图API密钥 497
- 22.3 实战 501
 - 22.3.1 显示海拔信息 501

- 22.3.2 显示方向信息 502
- 22.3.3 在地图上标记天府广场的位置 502
- 22.4 本章小结 505
- 22.5 学习成果检验 505

第23章 网络通信技术 506

视频讲解：96分钟

- 23.1 通过HTTP访问网络 507
 - 23.1.1 使用URLConnection访问网络 507
 - 23.1.2 使用HttpClient访问网络 514
- 23.2 使用WebView显示网页 519
 - 23.2.1 使用WebView组件浏览网页 520
 - 23.2.2 使用WebView加载HTML代码 521
 - 23.2.3 让WebView支持JavaScript 522
- 23.3 实战 524

- 23.3.1 从指定网站下载文件 524
- 23.3.2 访问需要登录后才能访问的页面 526
- 23.3.3 打造功能实用的网页浏览器 531
- 23.3.4 获取天气预报 534

- 23.4 本章小结 536

- 23.5 学习成果检验 536

第24章 综合实验（四）——简易涂鸦板 537

视频讲解：12分钟

- 24.1 功能概述 538
- 24.2 关键技术 538
- 24.3 实现过程 539
 - 24.3.1 搭建开发环境 539
 - 24.3.2 布局页面 539
 - 24.3.3 实现代码 540
- 24.4 运行项目 544
- 24.5 本章小结 544

第5篇 项目实战

第25章 基于Android的数独游戏 546

视频讲解：27分钟

- 25.1 需求分析 547
- 25.2 程序开发及运行环境 547
- 25.3 程序文件夹组织结构 547
- 25.4 公共资源文件 548
 - 25.4.1 字符串资源文件 548
 - 25.4.2 数组资源文件 548
 - 25.4.3 颜色资源文件 549
- 25.5 游戏主窗体设计 549
 - 25.5.1 设计系统主窗体布局文件 549
 - 25.5.2 为界面中的按钮添加监听事件 551

- 25.5.3 绘制数独游戏界面 553
- 25.5.4 数独游戏的实现算法 557
- 25.6 虚拟键盘模块设计 562
 - 25.6.1 设计模拟键盘布局文件 562
 - 25.6.2 在虚拟键盘中显示可以输入的数字 563
- 25.7 游戏设置模块设计 565
 - 25.7.1 设计游戏设置布局文件 565
 - 25.7.2 设置是否播放背景音乐和显示提示 566
 - 25.7.3 控制背景音乐的播放与停止 566
- 25.8 关于模块设计 567
 - 25.8.1 设计关于窗体布局文件 567
 - 25.8.2 显示关于信息 567
- 25.9 将程序安装到Android手机上 568
- 25.10 本章小结 568
- 第26章 基于Android的家庭理财通 569
 - 视频讲解：48分钟
 - 26.1 需求分析 570
 - 26.2 系统设计 570
 - 26.2.1 系统目标 570
 - 26.2.2 系统功能结构 570
 - 26.2.3 系统业务流程图 570
 - 26.2.4 系统编码规范 571
 - 26.3 系统开发及运行环境 572
 - 26.4 数据库与数据表设计 573
 - 26.4.1 数据库分析 573
 - 26.4.2 创建数据库 573
 - 26.4.3 创建数据表 574
 - 26.5 系统文件夹组织结构 575
 - 26.6 公共类设计 575
 - 26.6.1 数据模型公共类 575
 - 26.6.2 Dao公共类 577
 - 26.7 登录模块设计 582
 - 26.7.1 设计登录布局文件 582
 - 26.7.2 登录功能的实现 583
 - 26.7.3 退出登录窗口 584
 - 26.8 系统主窗体设计 584
 - 26.8.1 设计系统主窗体布局文件 584
 - 26.8.2 显示各功能窗口 585
 - 26.8.3 定义文本及图片组件 587
 - 26.8.4 定义功能图标及说明文字 587
 - 26.8.5 设置功能图标及说明文字 588
 - 26.9 收入管理模块设计 589
 - 26.9.1 设计新增收入布局文件 589
 - 26.9.2 设置收入时间 592
 - 26.9.3 添加收入信息 594
 - 26.9.4 重置新增收入窗口中的各个控件 594
 - 26.9.5 设计收入信息浏览布局文件 595
 - 26.9.6 显示所有的收入信息 596
 - 26.9.7 单击指定项时打开详细信息 597
 - 26.9.8 设计修改/删除收入布局文件 597
 - 26.9.9 显示指定编号的收入信息 601
 - 26.9.10 修改收入信息 602
 - 26.9.11 删除收入信息 603
 - 26.10 便签管理模块设计 603

- 26.10.1 设计新增便签布局文件 603
- 26.10.2 添加便签信息 605
- 26.10.3 清空“便签”文本框 606
- 26.10.4 设计便签信息浏览布局文件 606
- 26.10.5 显示所有的便签信息 608
- 26.10.6 单击指定项时打开详细信息 609
- 26.10.7 设计修改/删除便签布局文件 610
- 26.10.8 显示指定编号的便签信息 612
- 26.10.9 修改便签信息 612
- 26.10.10 删除便签信息 612
- 26.11 系统设置模块设计 613
- 26.11.1 设计系统设置布局文件 613
- 26.11.2 设置登录密码 614
- 26.11.3 重置“密码”文本框 615
- 26.12 将程序安装到Android手机上 615
- 26.13 开发常见问题与解决 616
- 26.13.1 程序在装有Android系统的手机上无法运行 616
- 26.13.2 无法将最新修改在Android模拟器中体现 616
- 26.13.3 退出系统后还能使用记录的密码登录 616
- 26.14 本章小结 616

• • • • • [\(收起\)](#)

[Android开发实战_下载链接1](#)

标签

安卓

开发

评论

[Android开发实战_下载链接1](#)

书评

[Android开发实战_下载链接1](#)