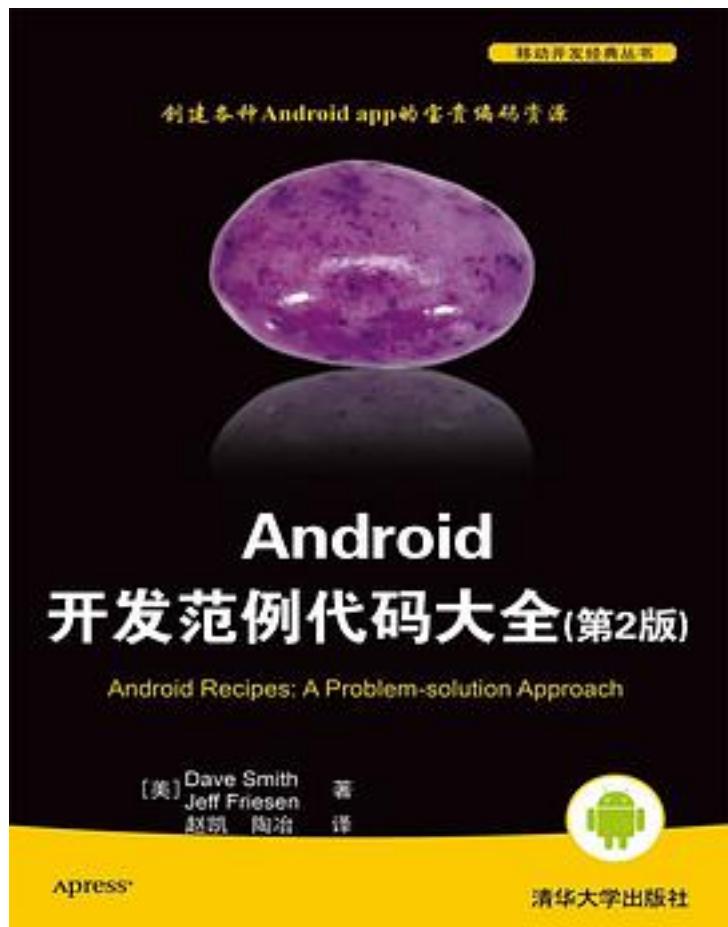


Android 开发范例代码大全 (第2版)



[Android 开发范例代码大全 \(第2版\) 下载链接1](#)

著者:(美) 斯密斯(Smith,D.)

出版者:清华大学出版社

出版时间:2014-3

装帧:平装

isbn:9787302354833

作者介绍:

Dave

Smith, 2006年毕业于科罗拉多矿业学院并获得电气工程和计算机科学学位, 一直从事嵌入式平台软件和硬件的开发。目前, Dave全身心地投入到移动开发领域, 现在是Denver.CO的顾问。从2009年开始, Dave就从事Android平台各个版本上的开发, 包括使用SDK编写用户应用程序以及构建和定制Android源代码。他本人比较喜欢的Android项目是那种可以在用户设备中集成定制硬件以及可以为定制的嵌入式平台包含构建Android的项目。此外, Dave会定期更新开发博客(blog.wiresareobsolete.com)和Twitter(@devunwired)。

目录: 1章 Android入门 1

1.1 Android简介 1
1.2 Android的发展史 2
1.3 Android架构 4
1.4 应用程序架构 7
1.4.1 组件 7
1.4.2 资源 25
1.4.3 Manifest文件 33
1.4.4 应用程序包 36
1.4.5 安装Android SDK 36
1.4.6 安装Android平台 39
1.4.7 创建Android虚拟设备 42
1.4.8 启动AVD 44
1.4.9 Univerter简介 48
1.4.10 创建Univerter 50
1.4.11 安装和运行Univerter 52
1.4.12 准备Univerter在Google Play 上发布 55
1.4.13 移植到Eclipse 60
1.4.14 用Eclipse创建和运行 Univerter 63
1.5 小结 66
第2章 用户界面范例 67
2.1 自定义窗口 67
2.1.1 问题 67
2.1.2 解决方案 67
2.1.3 实现机制 67
2.2 创建并显示视图 77
2.2.1 问题 77
2.2.2 解决方案 77
2.2.3 实现机制 78
2.3 监控单击动作 79
2.3.1 问题 79
2.3.2 解决方案 80
2.3.3 实现机制 80
2.4 适用于多种屏幕分辨率的 图形资源 81
2.4.1 问题 81
2.4.2 解决方案 81
2.4.3 实现机制 82
2.5 锁定Activity方向 83
2.5.1 问题 83
2.5.2 解决方案 83
2.5.3 实现机制 83

- 2.6 动态方向锁定 84
 - 2.6.1 问题 84
 - 2.6.2 解决方案 84
 - 2.6.3 实现机制 84
- 2.7 手动处理旋转 86
 - 2.7.1 问题 86
 - 2.7.2 解决方案 86
 - 2.7.3 实现机制 87
- 2.8 创建弹出菜单动作 88
 - 2.8.1 问题 88
 - 2.8.2 解决方案 88
 - 2.8.3 实现机制 88
- 2.9 显示一个用户对话框 93
 - 2.9.1 问题 93
 - 2.9.2 解决方案 93
 - 2.9.3 实现机制 94
- 2.10 自定义选项菜单 98
 - 2.10.1 问题 98
 - 2.10.2 解决方案 98
 - 2.10.3 实现机制 98
- 2.11 自定义返回按键 101
 - 2.11.1 问题 101
 - 2.11.2 解决方案 101
 - 2.11.3 实现机制 101
- 2.12 模拟Home按键 104
 - 2.12.1 问题 104
 - 2.12.2 解决方案 104
 - 2.12.3 实现机制 104
- 2.13 监控TextView的变动 105
 - 2.13.1 问题 105
 - 2.13.2 解决方案 105
 - 2.13.3 实现机制 105
- 2.14 自动滚动的TextView 107
 - 2.14.1 问题 107
 - 2.14.2 解决方案 108
 - 2.14.3 实现机制 108
- 2.15 动画视图 109
 - 2.15.1 问题 109
 - 2.15.2 解决方案 109
 - 2.15.3 实现机制 109
- 2.16 布局变化时的动画 119
 - 2.16.1 问题 119
 - 2.16.2 解决方案 119
 - 2.16.3 实现机制 120
- 2.17 用Drawable做背景 122
 - 2.17.1 问题 122
 - 2.17.2 解决方案 123
 - 2.17.3 实现机制 123
- 2.18 创建自定义状态的Drawable 128
 - 2.18.1 问题 128
 - 2.18.2 解决方案 128
 - 2.18.3 实现机制 128
- 2.19 将遮罩应用到图片 130
 - 2.19.1 问题 130

- 2.19.2 解决方案 130
- 2.19.3 实现机制 130
- 2.20 创建持久的对话框 134
 - 2.20.1 问题 134
 - 2.20.2 解决方案 134
 - 2.20.3 实现机制 134
- 2.21 实现针对具体场景的布局 136
 - 2.21.1 问题 136
 - 2.21.2 解决方案 136
 - 2.21.3 实现机制 136
- 2.22 自定义键盘动作 143
 - 2.22.1 问题 143
 - 2.22.2 解决方案 144
 - 2.22.3 实现机制 144
- 2.23 隐藏软键盘 146
 - 2.23.1 问题 146
 - 2.23.2 解决方案 146
 - 2.23.3 实现机制 147
- 2.24 自定义AdapterView的空视图 147
 - 2.24.1 问题 147
 - 2.24.2 解决方案 147
 - 2.24.3 实现机制 147
- 2.25 自定义ListView行 149
 - 2.25.1 问题 149
 - 2.25.2 解决方案 149
 - 2.25.3 实现机制 149
- 2.26 制作ListView的节头部 153
 - 2.26.1 问题 153
 - 2.26.2 解决方案 153
 - 2.26.3 实现机制 153
- 2.27 创建组合控件 156
 - 2.27.1 问题 156
 - 2.27.2 解决方案 156
 - 2.27.3 实现机制 157
- 2.28 处理复杂的单击事件 160
 - 2.28.1 问题 160
 - 2.28.2 解决方案 160
 - 2.28.3 实现机制 161
- 2.29 转发触摸事件 177
 - 2.29.1 问题 177
 - 2.29.2 解决方案 177
 - 2.29.3 实现机制 177
- 2.30 创建拖放视图 181
 - 2.30.1 问题 181
 - 2.30.2 解决方案 181
 - 2.30.3 实现机制 182
- 2.31 自定义过渡动画 188
 - 2.31.1 问题 188
 - 2.31.2 解决方案 188
 - 2.31.3 实现机制 189
- 2.32 创建视图变换 198
 - 2.32.1 问题 198
 - 2.32.2 解决方案 198

2.32.3 实现机制 198
2.33 视图之间滑动 204
2.33.1 问题 204
2.33.2 解决方案 204
2.33.3 实现机制 204
2.34 创建模块化接口 214
2.34.1 问题 214
2.34.2 解决方案 214
2.34.3 实现机制 214
2.35 高性能绘制 223
2.35.1 问题 223
2.35.2 解决方案 224
2.35.3 实现机制 224
2.36 实用工具推荐：Hierarchy
Viewer和Lint 234
2.37 Hierarchy Viewer 234
2.38 浏览View Hierarchy窗口 236
2.39 Tree View中的单个视图 238
2.40 使用View Hierarchy进行
调试 238
2.41 浏览Pixel Perfect窗口 239
2.42 使用Pixel Perfect Overlays 241
2.43 Lint 241
2.44 运行Lint 242
2.45 小结 245
第3章 通信和联网 247
3.1 显示Web信息 247
3.1.1 问题 247
3.1.2 解决方案 247
3.1.3 实现机制 247
3.2 拦截WebView事件 251
3.2.1 问题 251
3.2.2 解决方案 251
3.2.3 实现机制 251
3.3 访问带JavaScript的WebView 253
3.3.1 问题 253
3.3.2 解决方案 253
3.3.3 实现机制 253
3.4 下载一个图片文件 255
3.4.1 问题 255
3.4.2 解决方案 256
3.4.3 实现机制 256
3.5 完全在后台下载 259
3.5.1 问题 259
3.5.2 解决方案 259
3.5.3 实现机制 259
3.6 访问REST API 262
3.6.1 问题 262
3.6.2 解决方案 262
3.6.3 实现机制 263
3.7 解析JSON 286
3.7.1 问题 286
3.7.2 解决方案 286
3.7.3 实现机制 286

3.8 解析XML	289
3.8.1 问题	289
3.8.2 解决方案	289
3.8.3 实现机制	289
3.9 接收短信	299
3.9.1 问题	299
3.9.2 解决方案	299
3.9.3 实现机制	299
3.10 发送短信	300
3.10.1 问题	300
3.10.2 解决方案	301
3.10.3 实现机制	301
3.11 蓝牙通信	303
3.11.1 问题	303
3.11.2 解决方案	303
3.11.3 实现机制	303
3.12 查询网络连接状态	312
3.12.1 问题	312
3.12.2 解决方案	312
3.12.3 实现机制	312
3.13 使用NFC传输数据	314
3.13.1 问题	314
3.13.2 解决方案	314
3.13.3 实现机制	314
3.14 USB连接	321
3.14.1 问题	321
3.14.2 解决方案	321
3.14.3 实现机制	322
3.15 小结	330
第4章 实现设备硬件交互与媒体交互	331
4.1 整合设备位置	331
4.1.1 问题	331
4.1.2 解决方案	331
4.1.3 实现机制	332
4.2 地图位置	335
4.2.1 问题	335
4.2.2 解决方案	335
4.2.3 实现机制	336
4.3 在地图上标记位置	339
4.3.1 问题	339
4.3.2 解决方案	339
4.3.3 实现机制	339
4.4 拍摄照片和视频	344
4.4.1 问题	344
4.4.2 解决方案	344
4.4.3 实现机制	344
4.5 自定义摄像头覆盖层	349
4.5.1 问题	349
4.5.2 解决方案	349
4.5.3 实现机制	349
4.6 录制音频	356
4.6.1 问题	356
4.6.2 解决方案	356

4.6.3 实现机制	356
4.7 自定义视频采集	358
4.7.1 问题	358
4.7.2 解决方案	358
4.7.3 实现机制	358
输出格式方向	362
4.8 添加语音识别	362
4.8.1 问题	362
4.8.2 解决方案	362
4.8.3 实现机制	363
4.9 播放音频/视频	365
4.9.1 问题	365
4.9.2 解决方案	365
4.9.3 实现机制	365
4.10 播放音效	373
4.10.1 问题	373
4.10.2 解决方案	373
4.10.3 实现机制	373
4.11 创建倾斜监控器	376
4.11.1 问题	376
4.11.2 解决方案	376
4.11.3 实现机制	376
4.12 监控罗盘的方向	379
4.12.1 问题	379
4.12.2 解决方案	379
4.12.3 实现机制	380
4.13 在媒体内容中获取元数据	383
4.13.1 问题	383
4.13.2 解决方案	383
4.13.3 实现机制	383
4.14 实用工具推荐：	
Sensor Simulator	386
4.15 获得Sensor Simulator	387
4.16 启动Sensor Simulator Settings 和Sensor Simulator	387
4.17 在自己的应用程序中访问 Sensor Simulator	391
4.18 小结	392
第5章 数据持久化	393
5.1 制作设置界面	393
5.1.1 问题	393
5.1.2 解决方案	393
5.1.3 实现机制	393
5.2 简单数据存储	398
5.2.1 问题	398
5.2.2 解决方案	399
5.2.3 实现机制	399
5.3 读写文件	403
5.3.1 问题	403
5.3.2 解决方案	403
5.3.3 实现机制	404
5.4 以资源的形式使用文件	409
5.4.1 问题	409
5.4.2 解决方案	409

5.4.3 实现机制	409
5.5 管理数据库	412
5.5.1 问题	412
5.5.2 解决方案	412
5.5.3 实现机制	412
5.6 查询数据库	417
5.6.1 问题	417
5.6.2 解决方案	417
5.6.3 实现机制	418
5.7 备份数据	419
5.7.1 问题	419
5.7.2 解决方案	419
5.7.3 实现机制	419
5.8 分享数据库	423
5.8.1 问题	423
5.8.2 解决方案	424
5.8.3 实现机制	424
5.9 分享SharedPreference	430
5.9.1 问题	430
5.9.2 解决方案	430
5.9.3 实现机制	431
5.10 分享其他数据	440
5.10.1 问题	440
5.10.2 解决方案	440
5.10.3 实现机制	440
5.11 实用工具推荐：SQLite3	446
5.12 Univerter和SQLite3	448
5.12.1 创建数据库	450
5.12.2 扩展Category和Conversion类	451
5.12.3 DBHelper类简介	453
5.12.4 扩展Univerter类	457
5.12.5 运行改进后的Univerter应用程序	458
5.13 小结	459
第6章 与系统交互	461
6.1 后台通知	461
6.1.1 问题	461
6.1.2 解决方案	461
6.1.3 实现机制	461
6.2 创建定时和周期任务	469
6.2.1 问题	469
6.2.2 解决方案	469
6.2.3 实现机制	469
6.3 定时执行周期任务	470
6.3.1 问题	470
6.3.2 解决方案	471
6.3.3 实现机制	471
6.4 创建粘性操作	474
6.4.1 问题	474
6.4.2 解决方案	474
6.4.3 实现机制	475
6.5 长时间运行的后台操作	479
6.5.1 问题	479

6.5.2 解决方案	479
6.5.3 实现机制	480
6.6 启动其他应用程序	485
6.6.1 问题	485
6.6.2 解决方案	485
6.6.3 实现机制	486
6.7 启动系统应用程序	489
6.7.1 问题	489
6.7.2 解决方案	489
6.7.3 实现机制	489
6.8 让其他应用程序启动你的 应用程序	493
6.8.1 问题	493
6.8.2 解决方案	494
6.8.3 实现机制	494
6.9 与联系人交互	496
6.9.1 问题	496
6.9.2 解决方案	496
6.9.3 实现机制	496
6.10 设备媒体文件选择器	503
6.10.1 问题	503
6.10.2 解决方案	503
6.10.3 实现机制	503
6.11 保存到MediaStore	505
6.11.1 问题	505
6.11.2 解决方案	505
6.11.3 实现机制	505
6.12 与日历的交互	508
6.12.1 问题	508
6.12.2 解决方案	508
6.12.3 实现机制	508
6.13 执行日志代码	514
6.13.1 问题	514
6.13.2 解决方案	515
6.13.3 实现机制	515
6.14 创建后台工作线程	517
6.14.1 问题	517
6.14.2 解决方案	517
6.14.3 实现机制	517
6.15 自定义任务栈	522
6.15.1 问题	522
6.15.2 解决方案	522
6.15.3 实现机制	522
6.16 实现APPWidget	529
6.16.1 问题	529
6.16.2 解决方案	529
6.16.3 实现机制	530
6.17 小结	550
第7章 使用库	551
7.1 创建Java库JAR	551
7.1.1 问题	551
7.1.2 解决方案	551
7.1.3 实现机制	552
7.2 使用Java库JAR	554

7.2.1 问题 554
7.2.2 解决方案 554
7.2.3 实现机制 554
7.3 创建Android库项目 557
7.3.1 问题 557
7.3.2 解决方案 557
7.3.3 实现机制 557
7.4 使用Android库项目 561
7.4.1 问题 561
7.4.2 解决方案 561
7.4.3 实现机制 561
7.5 绘图 565
7.5.1 问题 565
7.5.2 解决方案 565
7.5.3 实现机制 565
7.6 消息推送实战 577
7.6.1 问题 577
7.6.2 解决方案 577
7.6.3 实现机制 578
7.7 使用Google的支持包 585
7.7.1 问题 585
7.7.2 解决方案 585
7.7.3 实现机制 587
7.8 小结 590
第8章 使用Android NDK和Renderscript 591
8.1 Android NDK 591
8.1.1 安装NDK 592
8.1.2 浏览NDK 595
8.1.3 来自NDK的问候 596
8.1.4 NDK示例 602
8.2 发现本地Activity 604
8.2.1 问题 604
8.2.2 解决方案 604
8.2.3 实现机制 605
8.3 开发Low-Level本地Activity 605
8.3.1 问题 605
8.3.2 解决方案 605
8.3.3 实现机制 607
8.4 开发High-Level的本地Activity 615
8.4.1 问题 615
8.4.2 解决方案 615
8.4.3 实现机制 616
8.5 Renderscript 621
8.5.1 浏览Renderscript架构 622
8.5.2 使用Renderscript对图像进行灰度化处理 624
8.6 了解更多关于Renderscript的知识 631
8.6.1 问题 631
8.6.2 解决方案 632
8.6.3 实现机制 632

8.7 小结	635
附录A Android的脚本层	637
A.1 安装SL4A	637
A.2 浏览SL4A	638
A.2.1 添加Shell脚本	639
A.2.2 访问Linux Shell	641
A.3 安装Python解释器	641
A.4 编写Python脚本	644
附录B Android工具一览	647
B.1 SDK工具	647
B.1.1 android	647
B.1.2 apkbuilder	652
B.1.3 ddms	652
B.1.4 dmtracedump	652
B.1.5 draw9patch	653
B.1.6 emulator	653
B.1.7 etc1tool	658
B.1.8 hierarchyviewer	658
B.1.9 hprof-conv	659
B.1.10 lint	659
B.1.11 mksdcard	660
B.1.12 monitor	661
B.1.13 monkeyrunner	661
B.1.14 sqlite3	662
B.1.15 systrace	663
B.1.16 traceview	665
B.1.17 OpenGL ES的Tracer 工具	665
B.1.18 zipalign	665
B.2 平台工具	666
B.2.1 aapt	666
B.2.2 adb	667
B.2.3 aidl	668
B.2.4 dexdump	668
B.2.5 dx	669
B.2.6 fastboot	669
B.2.7 llvm-rs-cc	670
附录C 应用程序设计指南	673
C.1 设计经过滤的应用程序	673
C.1.1 问题	673
C.1.2 解决方案	673
C.2 设计高性能的应用程序	675
C.2.1 问题	675
C.2.2 解决方案	675
C.3 设计快速响应的应用程序	676
C.3.1 问题	676
C.3.2 解决方案	677
C.4 设计无缝衔接的应用程序	677
C.4.1 问题	677
C.4.2 解决方案	678
C.5 设计安全的应用程序	679
C.5.1 问题	679
C.5.2 解决方案	679
附录D Univerter的结构	681

- D.1 源代码 681
- D.1.1 Converter接口 681
- D.1.2 Conversion类 682
- D.1.3 Category类 683
- D.1.4 Univerter类 685
- D.1.5 Univerter中的变量 686
- D.1.6 Univerter的方法 688
- • • • • (收起)

[Android 开发范例代码大全 \(第2版\)](#) [下载链接1](#)

标签

Android

软件开发

编程

计算机科学

计算机

Android进阶

评论

太老了

[Android 开发范例代码大全 \(第2版\)](#) [下载链接1](#)

书评

[Android 开发范例代码大全（第2版）](#) [下载链接1](#)