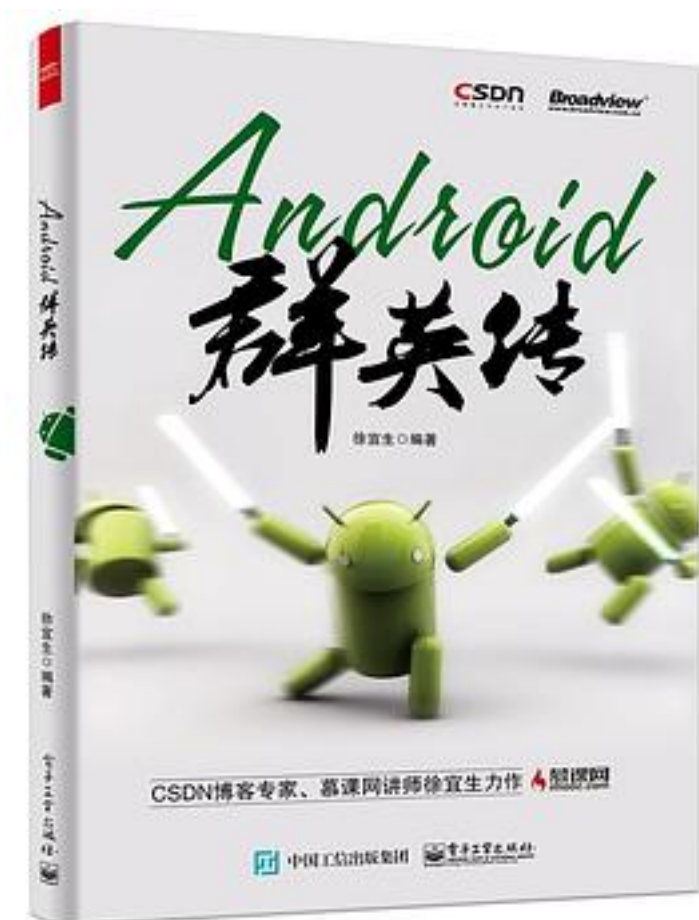


Android群英传



[Android群英传_下载链接1](#)

著者:徐宜生

出版者:电子工业出版社

出版时间:2015-9

装帧:平装

isbn:9787121267734

《Android群英传》对具有一定Android开发基础的读者，以通俗易懂的语言介绍了Android开发的进阶技巧。《Android群英传》共分为13章，讲解了Android体系与系统架构、Android开发工具新接触、Android控件架构与自定义控件详解、ListView使用技巧、

Android

Scroll分析、Android绘图机制与处理技巧、Android动画机制与使用技巧、Activity与Activity调用栈分析、Android系统信息与安全机制、Android性能优化、搭建云端服务器、Android

5.X新特性详解、Android实例提高。《Android群英传》最后通过实例来展示如何实际实践这些技巧，让读者更好地体会如何提高Android开发。

《Android群英传》运用大量实际开发中的实例，并结合最新的Android开发SDK和IDE，让读者能够了解最前沿的开发技术。《Android群英传》适合具有一定开发基础的开发者，帮助开发者快速提高开发能力。

作者介绍:

目录: 第1章 Android体系与系统架构 1

1.1 Google生态系统 2

1.2 Android系统架构 2

1.2.1 Linux 3

1.2.2 Dalvik与ART 3

1.2.3 Framework 3

1.2.4 Standard libraries 4

1.2.5 Application 4

1.3 Android App组件架构 4

1.3.1 Android四大组件如何协同工作 5

1.3.2 应用运行上下文对象 5

1.4 Android系统源代码目录与系统目录 6

1.4.1 Android系统源代码目录 6

1.4.2 Android系统目录 8

1.4.3 Android App文件目录 11

第2章 Android开发工具新接触 13

2.1 Android开发IDE介绍 14

2.1.1 Android Studio初体验 14

2.1.2 Android Studio配置 15

2.2 Android Studio高级使用技巧 19

2.2.1 更新SDK 20

2.2.2 Android Studio常用界面 21

2.2.3 导入Android Studio工程 23

2.3 ADB命令使用技巧 24

2.3.1 ADB基础 24

2.3.2 ADB常用命令 25

2.3.3 ADB命令来源 29

2.4 模拟器使用与配置 29

第3章 Android控件架构与自定义控件详解 32

3.1 Android控件架构 33

3.2 View的测量 34

3.3 View的绘制 37

3.4 ViewGroup的测量 38

3.5 ViewGroup的绘制 39

3.6 自定义View 39

3.6.1 对现有控件进行拓展 40

3.6.2 创建复合控件 43

3.6.3 重写View来实现全新的控件 51

3.7 自定义ViewGroup 54

3.8 事件拦截机制分析	59
第4章 ListView使用技巧	65
4.1 ListView常用优化技巧	66
4.1.1 使用ViewHolder模式提高效率	66
4.1.2 设置项目间分隔线	68
4.1.3 隐藏ListView的滚动条	68
4.1.4 取消ListView的Item点击效果	68
4.1.5 设置ListView需要显示在第几项	69
4.1.6 动态修改ListView	69
4.1.7 遍历ListView中的所有Item	71
4.1.8 处理空ListView	71
4.1.9 ListView滑动监听	72
4.2 ListView常用拓展	74
4.2.1 具有弹性的ListView	75
4.2.2 自动显示、隐藏布局的ListView	76
4.2.3 聊天ListView	79
4.2.4 动态改变ListView布局	85
第5章 Android Scroll分析	87
5.1 滑动效果是如何产生的	88
5.1.1 Android坐标系	88
5.1.2 视图坐标系	88
5.1.3 触控事件——MotionEvent	89
5.2 实现滑动的七种方法	91
5.2.1 layout方法	92
5.2.2 offsetLeftAndRight()与offsetTopAndBottom()	93
5.2.3 LayoutParams	93
5.2.4 scrollTo与scrollBy	94
5.2.5 Scroller	96
5.2.6 属性动画	98
5.2.7 ViewDragHelper	98
第6章 Android绘图机制与处理技巧	106
6.1 屏幕的尺寸信息	107
6.1.1 屏幕参数	107
6.1.2 系统屏幕密度	107
6.1.3 独立像素密度dp	107
6.1.4 单位转换	108
6.2 2D绘图基础	110
6.3 Android XML绘图	113
6.3.1 Bitmap	113
6.3.2 Shape	113
6.3.3 Layer	115
6.3.4 Selector	116
6.4 Android绘图技巧	117
6.4.1 Canvas	117
6.4.2 Layer图层	121
6.5 Android图像处理之色彩特效处理	122
6.5.1 色彩矩阵分析	122
6.5.2 Android颜色矩阵——ColorMatrix	128
6.5.3 常用图像颜色矩阵处理效果	131
6.5.4 像素点分析	134
6.5.5 常用图像像素点处理效果	135
6.6 Android图像处理之图形特效处理	137
6.6.1 Android变形矩阵——Matrix	137
6.6.2 像素块分析	142

- 6.7 Android图像处理之画笔特效处理 145
 - 6.7.1 PorterDuffXfermode 145
 - 6.7.2 Shader 149
 - 6.7.3 PathEffect 153
- 6.8 View之孪生兄弟——SurfaceView 155
 - 6.8.1 SurfaceView与View的区别 155
 - 6.8.2 SurfaceView的使用 156
 - 6.8.3 SurfaceView实例 159
- 第7章 Android动画机制与使用技巧 162
 - 7.1 Android View动画框架 163
 - 7.1.1 透明度动画 163
 - 7.1.2 旋转动画 163
 - 7.1.3 位移动画 164
 - 7.1.4 缩放动画 164
 - 7.1.5 动画集合 164
 - 7.2 Android属性动画分析 165
 - 7.2.1 ObjectAnimator 166
 - 7.2.2 PropertyValuesHolder 168
 - 7.2.3 ValueAnimator 168
 - 7.2.4 动画事件的监听 168
 - 7.2.5 AnimatorSet 169
 - 7.2.6 在XML中使用属性动画 170
 - 7.2.7 View的animate方法 170
 - 7.3 Android布局动画 171
 - 7.4 Interpolators（插值器） 171
 - 7.5 自定义动画 172
 - 7.6 Android 5.X SVG矢量动画机制 175
 - 7.6.1 <path>标签 175
 - 7.6.2 SVG常用指令 176
 - 7.6.3 SVG编辑器 177
 - 7.6.4 Android中使用SVG 177
 - 7.6.5 SVG动画实例 181
 - 7.7 Android动画特效 188
 - 7.7.1 灵动菜单 188
 - 7.7.2 计时器动画 190
 - 7.7.3 下拉展开动画 191
- 第8章 Activity与Activity调用栈分析 195
 - 8.1 Activity 196
 - 8.1.1 起源 196
 - 8.1.2 Activity形态 196
 - 8.1.3 生命周期 196
 - 8.2 Android任务栈简介 200
 - 8.3 AndroidManifest启动模式 200
 - 8.3.1 standard 201
 - 8.3.2 singleTop 201
 - 8.3.3 singleTask 201
 - 8.3.4 singleInstance 202
 - 8.4 Intent Flag启动模式 203
 - 8.5 清空任务栈 203
 - 8.6 Activity任务栈使用 204
- 第9章 Android系统信息与安全机制 205
 - 9.1 Android系统信息获取 206
 - 9.1.1 android.os.Build 206
 - 9.1.2 SystemProperty 207

- 9.1.3 Android系统信息实例 208
- 9.2 Android Apk应用信息获取之PackageManager 209
 - 9.2.1 PackageManager 210
- 9.3 Android Apk应用信息获取之ActivityManager 215
- 9.4 解析Packages.xml获取系统信息 218
- 9.5 Android安全机制 220
 - 9.5.1 Android安全机制简介 220
 - 9.5.2 Android系统安全隐患 222
 - 9.5.3 Android Apk反编译 223
 - 9.5.4 Android Apk加密 226
- 第10章 Android性能优化 227
 - 10.1 布局优化 228
 - 10.1.1 Android UI渲染机制 228
 - 10.1.2 避免Overdraw 229
 - 10.1.3 优化布局层级 229
 - 10.1.4 避免嵌套过多无用布局 229
 - 10.1.5 Hierarchy Viewer 234
 - 10.2 内存优化 236
 - 10.2.1 什么是内存 236
 - 10.2.2 获取Android系统内存信息 237
 - 10.2.3 内存回收 238
 - 10.2.4 内存优化实例 238
 - 10.3 Lint工具 240
 - 10.4 使用Android Studio的Memory Monitor工具 240
 - 10.5 使用TraceView工具优化App性能 241
 - 10.5.1 生成TraceView日志的两种方法 241
 - 10.5.2 打开TraceView日志 242
 - 10.5.3 分析TraceView日志 242
 - 10.6 使用MAT工具分析App内存状态 244
 - 10.6.1 生成HPROF文件 244
 - 10.6.2 分析HPROF文件 245
 - 10.7 使用Dumpsys命令分析系统状态 247
- 第11章 搭建云端服务器 248
 - 11.1 移动后端服务介绍 249
 - 11.2 使用Bmob创建移动后端服务 250
 - 11.2.1 数据服务 251
 - 11.2.2 推送服务 254
- 第12章 Android 5.X新特性详解 257
 - 12.1 Android 5.X UI设计初步 258
 - 12.1.1 材料的形态模拟 258
 - 12.1.2 更加真实的动画 258
 - 12.1.3 大色块的使用 259
 - 12.2 Material Design主题 260
 - 12.3 Palette 261
 - 12.4 视图与阴影 263
 - 12.5 Tinting和Clipping 265
 - 12.5.1 Tinting（着色） 265
 - 12.5.2 Clipping（裁剪） 267
 - 12.6 列表与卡片 269
 - 12.6.1 RecyclerView 269
 - 12.6.2 CardView 275
 - 12.7 Activity过渡动画 276
 - 12.8 Material Design 动画效果 283
 - 12.8.1 Ripple效果 283

12.8.2 Circular Reveal 285
12.8.3 View state changes Animation 288
12.9 Toolbar 293
12.10 Notification 296
12.10.1 基本的Notification 297
12.10.2 折叠式Notification 298
12.10.3 悬挂式Notification 300
12.10.4 显示等级的Notification 301
第13章 Android实例提高 303
13.1 移动迷宫——拼图游戏 304
13.1.1 准备工作 305
13.1.2 初始界面 307
13.1.3 拼图界面 312
13.1.4 效果预览与功能进阶 324
13.2 魔幻矩阵——2048 325
13.2.1 2048概述 325
13.2.2 2048游戏分析 326
13.2.3 2048初始化工作 327
13.2.4 小方块设计 328
13.2.5 全局设置 330
13.2.6 游戏面板设计 332
13.2.7 主程序设计 340
13.2.8 功能进阶 341
13.3 实战经验总结 342
• • • • • ([收起](#))

[Android群英传_下载链接1_](#)

标签

Android

Android进阶

移动开发

软件开发

编程

计算机

徐宜生

码码码

评论

买这本书的目的：快速了解UI与动画部分的相关概念。算达到目的了。
这本书可作为快速读物，但又需要有一定基础，不少内容的连贯性比较差，甚至没有给出分析，就直接给出结论，神散，形也散。看完之后感觉跟我理解的“群英传”关系不大。如果资金有限的话，不推荐购买。之前看的android书的一些感受：《第一行代码》行文流畅，结构紧凑，适合初学者快速建立一个对Android的感性认识。《Android疯狂讲义》涉及面多，浅尝辄止，显得臃肿。《Android系统源代码情景分析》有结构，有深度，语言流畅，有因果。《50 Android Hacks》各种收集问题之解答，可以翻翻，不推荐购买。最后对于“群英传”这本书，我比较好奇的是，书背后那些给出美言的大加们有没有认真读过此书？一家之言，如有巧合，纯属雷同。

不错，涉及android studio，还有一些优化等

略失望

看完后感觉写的很垃圾

View相关章节总结的不错，四星

比《Android开发艺术探索》浅显一点，适合初级开发者

之前看这本书跟Android开发艺术探索有绑在一起的套餐还特意留意了一下。看目录好像无法判断，所以我去先看作者的博客了。跟任玉刚的博客没法比，这位作者似乎没写出什么像样点的文章。

虽说没看过评论过意不去，但是建议还是先去翻翻作者的博客再看买不买单比较好。反正我是连他的博客都看不下去，何况书。

不能说写的很差，但是确实都是浅尝则止。不过自己对照着每个章节进行探索然后吸收，应该是极好的

1、2、8、9、10、11、12，这几章有点多余，什么都写，什么都浅。3、4、5、6、7，这几章可以多看几遍。最后一章实例，没有看。总的来说，整本书一般般，像是博客文的合集，但又不如博客文那般的新并且有交流。

大概看了看

进阶时可以读读

主要是开发技巧

关于绘图和动画的内容写的很详细

不属于系统学习 Android 的书籍，选择了一些方面来讲解，实践性较好，能学到一些开发技术和技巧。不适合用于入门，也算不上高阶，快速提升阶段可以对照敲一些代码来学习。

语言的前后逻辑很不连贯，流畅性更是...不多说了，和其他同类书籍比起来真的是差太多

中间几章关于VIEW和动画还有图像处理的不错，就是后面有些章节比较乏味，没有说的那么差

想把自己跟入门类的书区别开来，做成进阶类的书，偏偏每每说完入门的东西要说到关键(进阶)的地方就戛然而止。整本书读完给我什么感觉呢？就是那种装逼失败的感觉，想买的同学自己想象下。

自定义View，图片处理。还有谷歌2015 Material Design讲得不错。其实自定义view很一般，没有抛物线讲的好。

第二本进阶书，只能说还行。第三章事件分发讲的不错，简单易懂。其余的章节，整体来看关于View知识点挺多，但是讲的太简略，读完没有那种豁然开朗的感觉。

前半部分还行。

[Android群英传_下载链接1](#)

书评

强烈建议不要阅读该书。 1
根本不适合进阶，Android进阶应该把重点放在各种框架，源码的讲解，以及MVP,MVV P等架构上。该书完全没有，仅仅是讲了一些ui设计。 2
再说书中讲的这些ui设计，代码大量残缺。如果本身对ui相关控件不是很了解，结果可能造成看书30分钟，写代码2个小时...

p203 8.4 Intent Flag启动模式 " * FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TOP 使用 singleTop 模式来启动一个Activity, 与指定android: launchMode="singleTop:效果相同."
当Activity已经处于栈顶时, FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TOP 会进行一次"毁旧建新"的过程而如果是singleTop, 则只是调用onN...

[Android群英传_下载链接1](#)