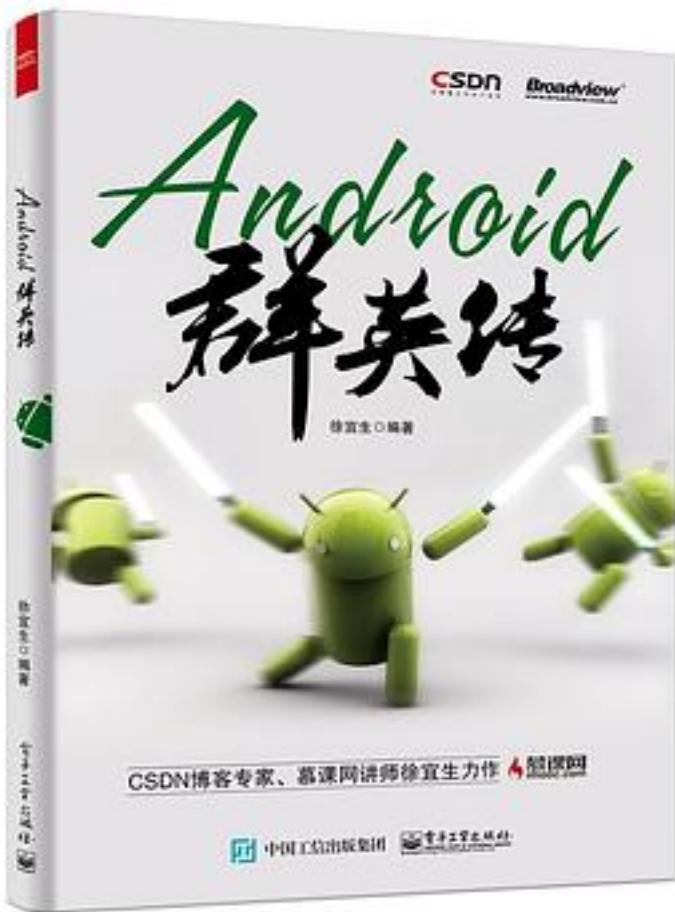


Android群英传



[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，所以我先去看作者的博客了。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深入探索然后吸收，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,MVVP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](#)