



编辑推荐

全部内容基于Android SDK1.5，Windows、Mac OS X、Linux平台适用Android开发入门的详细教程，适合Android与J2ME的初学者学习

以编写实例为教学主线，真正助您解决开发中遇到的诸多实际问题

本书简介

本书是一本快速入门指南，旨在帮助读者迅速由入门晋级到实际应用，学会Android平台的应用程序设计。

本书共分6个主题41章，每章皆以实例为主轴，介绍在实际编写应用程序时将经常使用到的功能，并配合相关的概念讲解。内容包括Android开发工具的安装与使用、Android应用程序界面编写、通过重构让应用程序更容易扩展与维护、以用户为导向设计手机应用程序、发布应用程序、SQLite数据库应用、地图与定位功能等。随书光盘中包括了所有范例的程序代码。

本书讲述由浅入深，由Android的基础知识到实际开发应用，结构清晰、语言简洁，非常适合Android的初学者以及还不熟悉Java语言和J2ME开发经验的程序开发人员阅读参考。

目录

第1篇 入门篇

第1章 初探Android

- 1.1 Android是什么
- 1.2 Android简史
- 1.3 从创意开始
- 1.4 参考资料

第2章 安装Android开发工具

- 2.1 系统需求
 - 2.1.1 操作系统
 - 2.1.2 必要开发工具
 - 2.1.3 其他开发环境工具（非必要安装）

2.2 安装流程

2.3 参考资料

第3章 打开现有项目

- 3.1 打开项目
- 3.2 删除项目
- 3.3 导入项目
- 3.4 修复项目
- 3.5 修改对应的目标版本
- 3.6 参考资料

第4章 操作Android模拟器（Emulator）

- 4.1 设置环境参数
- 4.2 设置Android模拟器
- 4.3 使用命令行工具管理模拟器
 - 4.3.1 列出模拟器类型
 - 4.3.2 创建模拟器
 - 4.3.3 列出已创建的模拟器
- 4.4 使用运行（Run）模式运行
- 4.5 操作Android模拟器
 - 4.5.1 切换模拟器布局
 - 4.5.2 切换屏幕
 - 4.5.3 添加模拟器外观设置
 - 4.5.4 删除模拟器外观设置
 - 4.5.5 移除程序
 - 4.5.6 移除模拟器
- 4.6 参考资料

第5章 创建一个Android应用程序

- 5.1 创建新项目
- 5.2 程序项目架构
 - 5.2.1 src/：源代码（source）目录
 - 5.2.2 gen/：自动生成（Generate）目录
 - 5.2.3 res/：资源（Resource）目录
 - 5.2.4 Android功能列表

5.2.5 “Android版本号/”参考函数目录

5.3 参考资料

第2篇 基础篇

第6章 描述用户界面

6.1 身高体重指数 (BMI) 计算

6.2 表达用户界面

6.3 参考资源

第7章 设计用户界面

7.1 视图 (View)

7.2 查阅文件

7.2.1 线上文件

7.2.2 脱机文件

7.3 开始设计

7.4 整合

7.5 指定输入类型 (InputType)

7.6 视觉化的界面开发工具

7.7 参考资料

第8章 访问标识符号

8.1 android:id属性

8.2 XML说明文件与R.java资源文件

8.3 将字符串抽离XML

8.4 新增XML文件

8.5 参考资料

第9章 解读程序流程

9.1 基础程序逻辑结构

9.2 参考函数库

9.3 参考资料

第10章 完成BMI程序

10.1 完整的程序

10.2 程序解读

第3篇 提高篇

第11章 重构程序

11.1 什么是重构

11.2 重新查看BMI应用程序

11.3 MVC模式

11.4 重构BMI应用程序

11.5 完整的Bmi.java程序 代码

11.6 参考资料

第12章 添加对话框 (Dialog)

12.1 设计对话框

12.2 定义调用点

12.3 实体对话框

12.4 重构

12.5 添加按钮

12.6 Toast界面组件

12.7 错误处理

12.7.1 讲解

12.7.2 提取字符串

- 12.8 参考资料
- 第13章 查看线上内容 (Uri)
 - 13.1 打开网页
 - 13.1.1 讲解
 - 13.1.2 使用Uri查看Google地图
 - 13.2 再做好一点 (重构)
 - 13.2.1 提取字符串
 - 13.2.2 避免出错
 - 13.3 参考资料
- 第14章 添加菜单 (Menu)
 - 14.1 菜单功能
 - 14.2 创建菜单
 - 14.2.1 装饰选项
 - 14.2.2 使用内置的菜单图标
 - 14.3 处理选项动作
 - 14.4 参考资料
- 第15章 定义Android列表 (Manifest)
 - 15.1 Android框架
 - 15.2 预设的Activity列表
 - 15.3 参考资料
- 第16章 添加新活动 (Activity)
 - 16.1 Activity的分类
 - 16.2 独立的Activity
 - 16.3 程序中创建新的Activity类文件
 - 16.4 在列表中添加Activity代码
 - 16.5 手动添加Activity标签
 - 16.6 修改页面标题文字
 - 16.7 原Activity类中添加startActivity函数
- 第17章 传送数据到新意图 (Intent)
 - 17.1 使用Intent传递数据
 - 17.2 使用Intent接收信息
 - 17.2.1 相关工作
 - 17.2.2 在Activity中解开信息
 - 17.2.3 讲解
 - 17.3 不通过Bundle交换信息
- 第18章 信息提醒 (Notification)
 - 18.1 状态栏提醒
 - 18.2 使用状态栏 (Notification Bar) 传递信息
 - 18.3 使用内置的状态图标
 - 18.4 参考资料
- 第19章 日志与调试 (Log)
 - 19.1 在程序中加上调试信息
 - 19.2 导入Log函数
 - 19.3 实际应用
 - 19.3.1 讲解
 - 19.3.2 其他的记录标记方式
 - 19.3.3 延伸使用
 - 19.4 在调试环境中查看除错信息

- 19.4.1 启动模拟器
- 19.4.2 切换到查错环境配置
- 19.4.3 添加信息日志过滤器 (Log Filter)
- 19.5 模拟器上的调试设置
- 19.6 管理日志
- 19.7 在实机上调试
- 19.8 参考资料
- 第20章 活动的生命周期LifeCycle
 - 20.1 生命周期
 - 20.2 进程
 - 20.3 为什么要了解生命周期?
 - 20.4 Activity的状态
 - 20.4.1 Active (活动)
 - 20.4.2 Paused (暂停)
 - 20.4.3 Stopped (停止)
 - 20.4.4 Dead (已回收或未启动)
 - 20.5 系统内存不足时的行为
 - 20.6 观察Activity运行流程
 - 20.7 Activity运行流程
 - 20.7.1 一般启动
 - 20.7.2 调用另一个Activity
 - 20.7.3 返回原Activity
 - 20.7.4 退出结束
 - 20.7.5 回收后再启动
 - 20.8 参考资料
- 第21章 优先级 (Preference)
 - 21.1 使用优先级设置
 - 21.2 保存优先级设置
 - 21.3 参考资料
- 第22章 开发不息
 - 22.1 回顾BMI应用程序
 - 22.2 BMI应用程序设计的缺陷
 - 22.3 展望未来
- 第4篇 融会贯通篇
 - 第23章 显性设计
 - 23.1 做出容易使用的应用程序
 - 23.2 设计的减法
 - 23.3 规划应用程序的目标
 - 23.4 创建新项目
 - 23.4.1 XML说明文件
 - 23.4.2 文字字符串文件
 - 23.4.3 程序代码
 - 第24章 支持多国语言
 - 24.1 抽取文本文件
 - 24.2 让中文、英文多个语言界面并存
 - 24.3 切换语言
 - 24.3.1 设置中切换语系
 - 24.3.2 程序中切换语言

- 24.4 参考资料
- 第25章 针对特性配置 (Orientation)
 - 25.1 配置资料夹的命名规则
 - 25.1.1 屏幕方向
 - 25.1.2 触控类型 (Touc-hscreen type)
 - 25.1.3 文字输入方式 (text input)
 - 25.1.4 浏览方式 (navig-ation method)
 - 25.1.5 屏幕分辨率
 - 25.2 Android手机配置实例
 - 25.3 指定屏幕方向
 - 25.3.1 配置文件中指定屏幕方向
 - 25.3.2 程序中指定屏幕方向
 - 25.4 参考资料
- 第26章 使用接口 (Adapter)
 - 26.1 接口的概念
 - 26.2 数组接口 (Array Adapter) 与字符串数组
 - 26.3 数组字符串资源文件
 - 26.4 参考资料
- 第27章 添加下拉菜单组件 (Spinner)
 - 27.1 修改XML说明文件
 - 27.2 添加程序
 - 27.3 记录所选择的优先级
 - 27.4 参考资料
- 第28章 签发应用程序密钥 (Keytools)
 - 28.1 检查列表
 - 28.2 手动导出应用程序
 - 28.3 产生密钥
 - 28.4 签署密钥
 - 28.5 验证密钥
 - 28.6 安装到模拟器
 - 28.7 发布应用程序
 - 28.8 参考资料
- 第29章 发布到Android Market
 - 29.1 Android Market的运作方式
 - 29.2 注册Android Market
 - 29.3 上传应用程序到Android Market
 - 29.4 查看成果——查看管理界面
 - 29.5 自行提供程序在线下载
 - 29.6 发布到第三方Android应用程序下载网站
 - 29.7 针对用户作设计
 - 29.8 参考资料
- 第5篇 数据库应用
 - 第30章 添加列表活动 (ListActivity)
 - 30.1 分析记事本程序
 - 30.2 创建新项目
 - 30.3 修改程序代码
 - 30.3.1 讲解
 - 30.3.2 自定义ListView组件

- 30.3.3 自定义空列表显示内容
 - 30.4 参考内置范例
 - 30.5 参考资料
- 第31章 使用数据库 (SQLite)
 - 31.1 SQLite数据库简介
 - 31.2 查看模拟器目录
 - 31.3 手动创建 “ SQLite ” 数据库
 - 31.4 创建数据表 (table)
 - 31.5 验证
 - 31.5.1 离开SQLite互动模式
 - 31.5.2 重新打开SQLite数据库
 - 31.6 让Android模拟器通过Proxy上网
 - 31.6.1 查询数据
 - 31.6.2 添加数据
 - 31.6.3 确认数据
 - 31.6.4 更新数据
 - 31.6.5 删除数据
 - 31.7 参考资料
- 第32章 访问数据表 (SQLiteOpenHelper)
 - 32.1 SQLiteOpenHelper
 - 32.2 对NotesDbAdapter类加工
 - 32.3 使用NotesDb Adapter类
 - 32.3.1 讲解
 - 32.3.2 验证
 - 32.4 添加查询
 - 32.5 完整的程序
 - 32.6 参考资料
- 第33章 添加增删改查操作 (CRUD)
 - 33.1 检索 (Retrieve)
 - 33.1.1 讲解
 - 33.1.2 验证
 - 33.2 添加 (Create)
 - 33.2.1 讲解
 - 33.2.2 验证
 - 33.3 删除
 - 33.4 查询单条记录、修改
 - 33.5 参考资料
- 第34章 添加相依的活动 (ActivityForResult)
 - 34.1 定义XML说明文件
 - 34.2 添加编辑类
 - 34.3 将新Activity添加列表
 - 34.4 打开编辑页面
 - 34.5 完整的程序
 - 34.6 参考资料
- 第35章 添加长按菜单 (ContextMenu)
 - 35.1 添加长按菜单框架
 - 35.2 填入菜单内容
 - 35.3 后续改进

35.4 参考资料

第6篇 地图与定位应用

第36章 申请Google地图服务 (API Key)

36.1 取得地点坐标

36.2 取得Google地图开发密钥 (API Key)

36.2.1 调试用密钥 (debug keystore) 的位置

36.2.2 取得MD5指纹信息

36.3 参考资料

第37章 使用地图 (MapView)

37.1 Google地图的组成元素

37.2 创建新项目

37.3 定义列表

37.4 定义XML资源文件

37.5 产生地图

37.6 直接用程序定义界面组件

37.7 控制地图

37.8 添加缩放图标

37.8.1 修改XML说明文件

37.8.2 加上缩放控制 (Zoom Controls)

37.9 新版的改进

37.10 参考资料

第38章 添加按键控制 (KeyEvent)

38.1 添加菜单

38.2 添加按键控制

38.3 控制缩放范围

38.4 参考文件

第39章 获取现在位置 (GPS/基站三角定位)

39.1 创建新项目

39.2 添加使用权限 (uses-permission)

39.3 定义LocationListener界面

39.4 使用定位服务管理器 (locationManager) 来获取现在位置

39.4.1 讲解

39.4.2 自动判断最佳定位服务来源

39.5 更新地点 (Location Updates)

39.6 在模拟器中切换地点

39.7 完整的程序

39.8 参考资料

第40章 结合地图与定位功能 (My LocationOverlay)

40.1 添加定位层 (MyLocation Overlay)

40.2 参考资料

第41章 为地图标上地标 (Itemized Overlay)

41.1 设置图标层 (Itemized Overlay)

41.2 添加图标层

41.3 地图开发备忘列表

41.4 参考资料

后记

附录A 如何取得范例源代码

插图摘要

书摘插图 第1篇 入门篇

第1章 初探Android

手机已经与现代人的生活方式紧紧地结合在一起。是仅次于钥匙与钱包，出门最普遍携带的个人用品之一。

Android是崭新的手机操作系统平台，有以Google为首的40多家开放手机联盟（OHA）支持，使用开放源码策略，平台全以开源的项目来构建，是完全开放的平台。厂商与开发者可以自由做出符合自身需求的手机，而不用担心遭到专利侵权诉讼。一个共通的平台，使得以后手机的应用如同个人电脑的应用般多元化发展。考虑到即将成熟的手机宽带上网能力，Android以其强悍的手机上网功能、整合Google网络服务的优势，其前景被广泛看好。

Android应用程序开发使用Java语言（类似J2ME），跨平台（Windows、Mac、Linux）的开发环境齐备，模拟器（Emulator）、开发工具SDK皆免费下载使用。其应用程序开发容易上手，是相当理想的开发与学习平台。

由于Android系统完全开放，因此除了“英文”是个说低不低的门槛外，对于Android平台应用程序设计来说，中国与世界其他国家的开发者是站在同样的起跑线上。

1.1 Android是什么

在可见的将来，基于Android平台的手持设备程序设计，将像今日的PC程序设计一样普及。

Android是一个基于Linux核心的开放手持设备（主要是手机）平台操作系统。与Windows Mobile、Symbian等手机操作系统处在同一级别。对于设备制造商来说，Android是一个免费的平台。采用Android操作系统，让设备制造商免除“每出一台手机，就得被手机操作系统厂商（如Microsoft）收取费用”。

1.硬件开发商

对硬件开发厂商来说，Android也是个开放的平台。只要厂商有能力，可以在这个平台上自由添加特有的设备或功能，不受手机操作系统厂商的限制。

2.手机开发者

对于手机的开发人员来说，Android是个先进的平台。平台上的应用程序可兼容于各种型号的Android手机，免除为各种不同手机机型开发的困扰。Android平台支持各种先进的。网络、绘图、3D处理能力，可以用来提供更好的用户体验。通过“Android市场”（Android Market），将自己的应用程序销售给世界各地用户，也是一个很好的获利方式。

3.用户

对于用户来说，Android是一个用于手机的操作系统。用户只要先申请一个免费的Google帐户，当想换一台手机时，就可以在不同厂牌、同样使用Android操作系统平台的手机之间选择，并且很容易地将如通讯簿等个人资料转换到新手机上。

4.开源的大成之作

Android在采用Linux核心的基础上，提供了各种函数库，与一个完整的应用程序框架，并采用符合商用限制的“Apache”授权协议。在Linux核心的基础上，提供Google自制的应用程序运行环境（称作Dalvik，与Sun的JVM不同），并提供基于Eclipse集成开发环境（IDE）的免费、跨平台（Windows、Mac、Linux）开发工具（SDK），便于应用程序开发人员学习、使用。

免费、熟悉的跨平台开发工具，让具备一些面向对象概念，或Windows程序开发经验的开发者，能在一定时间内上手学会Android应用程序设计。1 000万美元的大奖赛，则提供了足够的诱因，让第一款Android手机正式面市前，就拥有了各式各样的应用程序可供使用。

.....

[下载后 点击此处查看更多内容](#)

