# Android传统4月实训课程体系

# 修改记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **修改人** | **修改时间** | **修改内容** | **版本标识** |
| 陈少佳 | 2013/8/29 | 创建文档 | V1.0 |

# 课程结构

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 模块名称 | 课程名称 | 时间 |
| Java基础 | 1. Eclipse集成开发环境 2. Java语法 3. 字符串操作 4. 类与接口 5. Java数组 6. Java集合 7. 异常处理 | 第一周 |
| Android基础(1) | 1. Android开发环境配置 2. System.out及Log用法 3. Button组件的用法 4. Activity概念 5. Activity生命周期 6. Intent概念及作用 7. 启动Activity 8. 向被启动的Activity传递参数 9. 接收Activity的返回参数 10. Activity的启动模式 11. Android语音识别API的使用 | 第二周 |
| Android基础(2) | 1. IntentFilter讲解 2. Service概念及作用 3. Service的生命周期 4. 启动和停止Service 5. 绑定和取消绑定Service 6. Handler的作用与用法 7. 与所绑定的Service通信 8. 应用程序权限 9. Context的作用 10. 发送和接收BroadcastReceiver 11. 动态注册和注销BroadcastReceiver 12. 开机启动程序 | 第三周 |
| UI组件 | 1. Android UI组件的使用方法 2. ListView的用法 3. ListActivity的用法 4. 自定义Adapter 5. 任务管理器实例 | 第四周 |
| 布局 | 1. LinearLayout布局讲解 2. FrameLayout布局讲解 3. RelativeLayout布局讲解 4. 卡片记忆游戏实例 | 第五周 |
| 动画效果 | 1. 透明度变化动画效果 2. 缩放动画效果 3. 旋转动画效果 4. 移位动画效果 5. 2D翻转卡片实例 6. 自定义动画效果 7. 使用Camera对象操作矩阵 8. 3D翻转卡片实例 9. 帧动画 10. 布局动画 11. 使用XML配置动画效果 | 第六周 |
| 资源访问 | 1. 字符串资源 2. 颜色资源 3. 尺寸资源 4. 数组资源 5. Drawable资源 6. 样式和主题资源 7. 布局资源 8. 菜单资源 9. 原始XML资源 10. assets | 第七周 |
| Android传感器和系统API | 1. 使用传感器 2. 使用距离传感器 3. 使用加速度传感器 4. 使用磁场传感器 5. 指南针实例 6. 使用定位系统 7. 使用电源管理 8. 收发短信 9. 处理电话呼入呼出 | 第八周 |
| 多点触摸及手势 | 1. 多点触摸讲解 2. 判断触摸点的数量 3. 侦听触摸点的移动 4. 使用多点触摸放大图片实例 5. 手势识别 | 第九周 |
| 多媒体 | 1. Android支持的音频视频格式 2. SoundPool 3. MediaPlayer 4. VideoView 5. Camera 6. MediaRecoder | 第十周 |
| 绘图API | 1. View重绘机制 2. SurfaceView重绘机制 3. 如何使用SurfaceView开发游戏 4. 拼图游戏项目实例 | 第十一周 |
| 数据存储 | 1. 内部存储 2. 外部存储 3. SharedPreference 4. SQL语法说明 5. SQL语法之增删改查 6. Android SQLite API的使用 7. ContentProvider组件的使用 8. 记事本项目实例 | 第十二周 |
| 网络与通信 | 1. 使用URLConnection 2. 使用HttpClient 3. 使用HttpClient发送GET数据 4. 使用HttpClient发送POST数据 5. 与后台页面传递XML格式的数据 6. 与后台页面传递JSON格式的数据 7. 远程调用PHP的方法 8. 远程调用J2EE的方法 9. 远程调用C# .net方法 10. Java ServerSocket介绍及使用 11. Java Apache Mina框架的配置及使用 12. Socket实时通信 13. 聊天室实例 | 第十三周 |
| NDK开发与Cocos2d-X游戏框架 | 1. 搭建NDK开发环境 2. C与Java通信 3. Cocos2d-x框架讲解 4. Cocos2d-x游戏实例 | 第十四周 |
| 模块式开发与项目实战  项目来源有如下几种：   1. 学员自己的创意 2. 公司的创意 3. 公司外包项目 4. 公司内部项目 5. 目前流行的游戏项目 6. github上的开源项目 | 1. 模块式开发讲解 2. 多人合作实战项目 | 第十五、十六周 |