

第 1 章 开始启程-你的第一行 Android 代码

1.1 了解全貌-Android 王国简介

四大组件

活动（Activity）、服务（Service）、广播接收器（Broadcast Receiver）和内容提供器（Content Provider）。

第 2 章 先从看得到的入手-探索活动

2.3 使用 Intent 在活动之间穿梭

隐式 Intent

可以用代码

也可以通过<intent-filter>标签中的<data>标签进行配置:

android:scheme, 用于指定某一部分, 例如 http。

android:host, 用于指定主机名。

android:port, 用于指定端口。

android:path, 用于指定路径部分。

android:mimeType, 用于指定 MIME 类型。

2.4 活动的生命周期

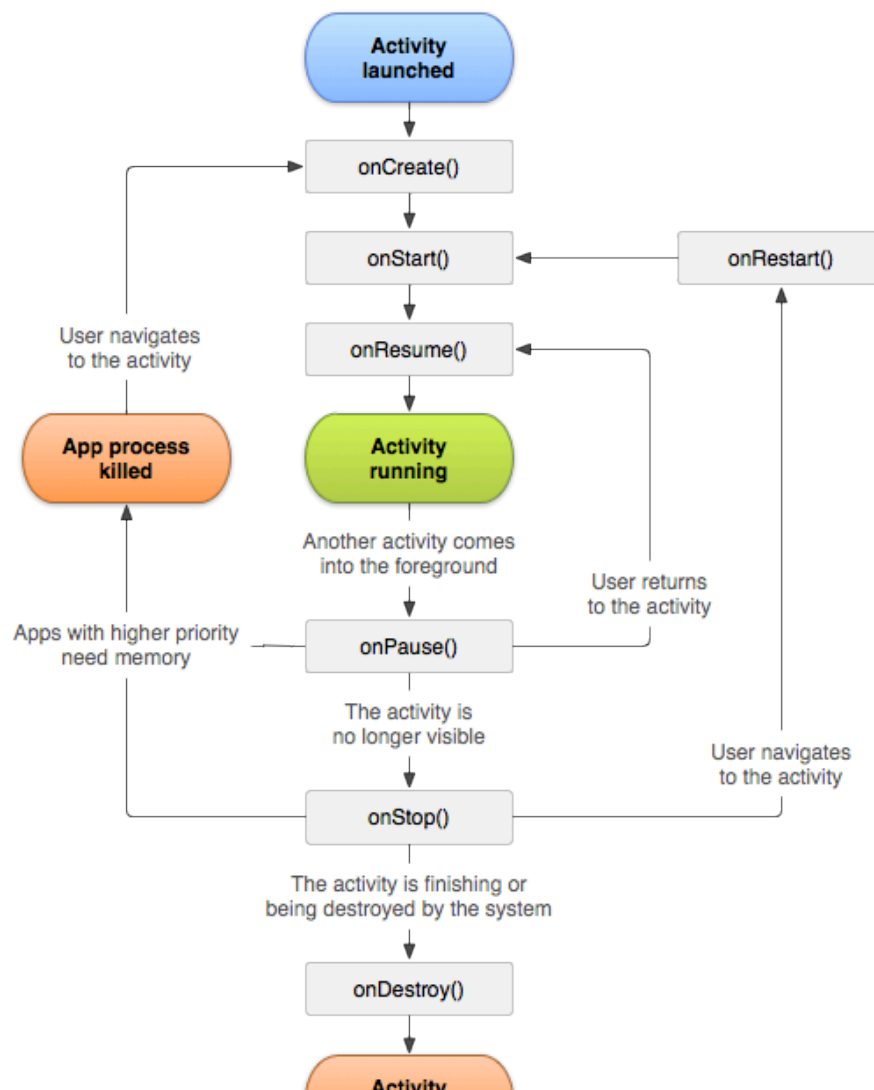
活动状态

运行状态

暂停状态

停止状态

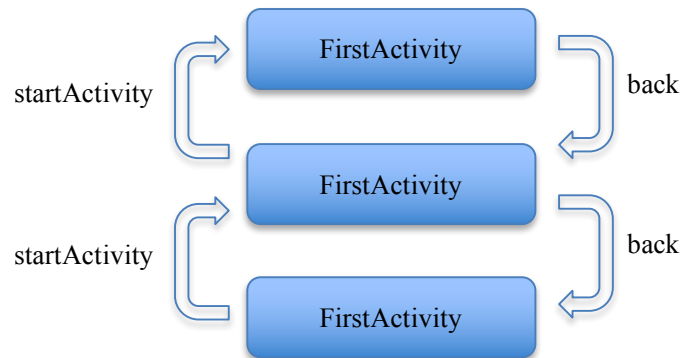
销毁状态



2.5 活动的启动模式

standard

standard 是活动的默认启动模式，每当启动一个新活动，它就会在返回栈入栈，并处于栈顶位置。

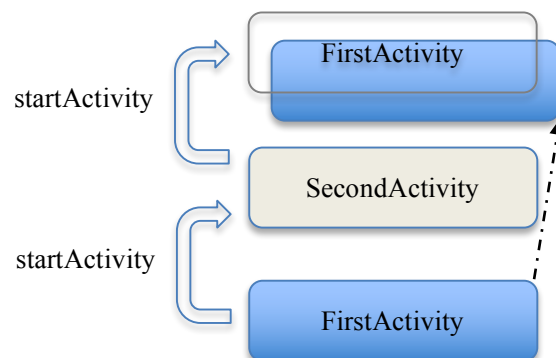


singleTop

当栈顶已经是该活动时，不新建活动实例。如果不处于栈顶，还是会新建。

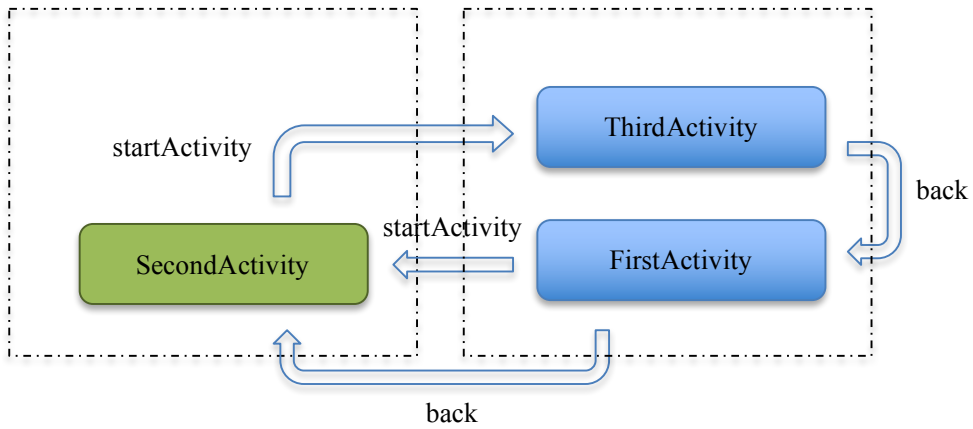
singleTask

整个上下文期间（不同的 app 有不同的返回栈，就是不同的上下文），如果有存在的活动实例，就使用这个实例。比 singleTop 更进一步。



singleInstance

这个模式将在不同的返回栈之间共享同一个活动实例。



`singleInstance` 的活动有单独的返回栈，当普通活动跳入时，就切换到了 `singleInstance` 返回栈。从 `singleInstance` 返回栈返回时，又返回到了之前的返回栈。当把之前的返回栈都返回掉之后，就又再次回到 `singleInstance` 返回栈了。

第 3 章 软件也要拼脸蛋-UI 开发的点点滴滴

3.1 如何编写程序界面

3.3 详解 4 种基本布局

3.4 系统控件不够用？创建自定义控件

3.5 最常用和最难用的控件 - ListView

3.6 最强大的滚动控件 - RecyclerView

3.7 编写界面的最佳实践

3.8 小结与点评

第 4 章 手机平板要兼顾 – 探究碎片

4.1 碎片是什么

碎片（Fragment）是一种可以嵌入活动当中的 UI 片段。

4.2 碎片的使用方法

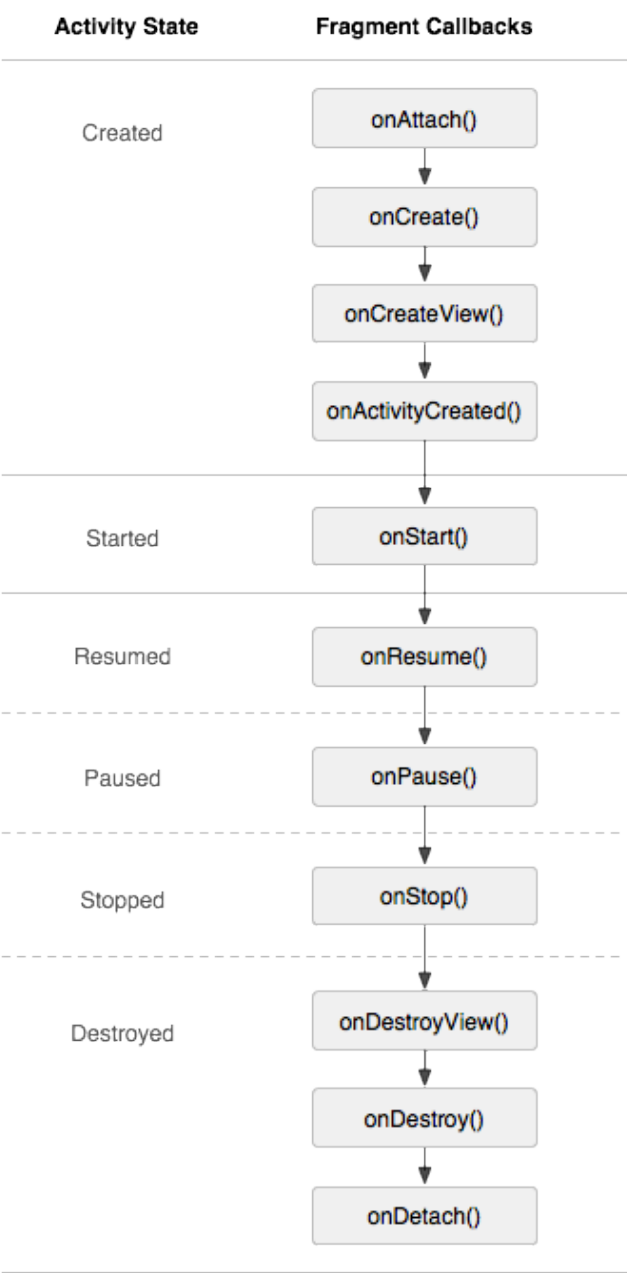
4.3 碎片的生命周期

运行状态

暂停状态

停止状态

销毁状态



4.4 动态加载布局的技巧

4.5 碎片的最佳实践 – 一个简易版的新闻应用

第 5 章 全局大喇叭 – 详解广播机制

5.1 广播机制简介

- 标准广播 (Normal broadcasts)
- 有序广播 (Ordered broadcasts)

5.2 接收系统广播

- 动态注册监听网络变化
- 静态注册实现开机启动

5.3 发送自定义广播

- 发送标准广播
- 发送有序广播

5.4 使用本地广播

5.5 广播的最佳实践 – 实现强制下线功能

5.6 Git 时间 – 初始版本控制工具

第 6 章 数据存储全方案 - 详解持久化技术

6.1 持久化技术简介

6.2 文件存储

将数据存储到文件中

6.3 SharedPreferences 存储

将数据存储到 SharedPreferences 中

实现记住密码功能

6.4 SQLite 存储

6.5 使用 LitePal 操作数据库

第 7 章 跨程序共享数据 – 探究内容提供器

7.1 内容提供器简介

7.2 运行时权限

7.3 访问其他程序中的数据

7.4 创建自己的内容提供器

第 8 章 丰富你的程序 – 运用手机多媒体

8.1 将程序运行到手机上

8.2 使用通知

8.3 调用摄像头和相册

8.4 播放多媒体文件

第 9 章 看看精彩的世界 – 使用网络技术

9.1 WebView 的用法

9.2 使用 HTTP 协议访问网络

9.3 解析 XML 格式数据

9.4 解析 JSON 格式数据

9.5 网络编程的最佳实践

第 10 章 后台默默的劳动者 – 探究服务

10.1 服务是什么

服务（Service）是 Android 中实现程序后台运行的解决方案，非常适合去执行那些不需要和用户交互而且还要求长期运行的任务。

10.2 Android 多线程编程

10.3 服务的基本用法

10.4 服务的生命周期

服务只会存在一个实例，当调用了 `startService` 方法后，需要调用 `stopService`，服务的 `onDestroy` 会执行，`bindService` 之后，需要 `unbindService`。

10.5 服务的更多技巧

10.6 服务的最佳实践

第 11 章 Android 特色开发 – 基于位置的服务

11.1 基于位置的服务简介

11.4 使用百度地图

第 12 章 最佳的 UI 体验 – Material Design 实战

12.1 什么是 Material Design

12.2 Toolbar

12.3 滑动菜单

12.4 悬浮按钮喝可交互提示

12.5 卡片式布局

12.6 下拉刷新

12.7 可折叠式标题栏

第 13 章 继续进阶 – 你还应该掌握的高级技巧

13.1 全局获取 Context 的技巧

13.2 使用 Intent 传递对象

13.3 定制自己的日志工具

13.4 调试 Android 程序

13.5 创建定时任务

13.6 多窗口模式编程

13.7 Lambda 表达式

第 14 章 进入实战 – 开发酷欧天气

14.1 功能需求及技术可行性分析

14.2 Git 时间 – 将代码托管到 GitHub 上

14.3 创建数据库和表

14.4 遍历全国省市县数据

14.5 显示天气信息

14.6 手动更新天气和切换城市

14.7 后台自动更新天气

14.8 修改图标和名称