**Android游戏与应用开发**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **序号** | **知识点** | **目标** |
|  | **应用开发部分** | |
| 1 | Android 基础入门 | 熟练Android平台搭建、熟练使用Android创建命令工具、编写第一个Android应用程序 |
| 2 | Android 用户界面 | 熟练Android创建UI组件的应用、能够使用创建UI组件设计实际项目UI、熟练高级UI的使用，例如，MapView、WebView、Gallery、GridView等 |
| 3 | Android 基本组件(Activity、Intent、Service、BroadCastReceiver、ContentProvider) | 深刻理解Android应用程序的设计思想、熟练Android平台的四大组件Activity、Service、BroadcastReceiver、ContentProvider的使用  能够使用通知、Alarm等实现备忘录等真实项目 |
| 4 | Android 数据存储 | 熟练Android平台的数据存储、熟练使用Sqlite数据库实现CRUD操作  熟练Android文件系统的操作 |
| 5 | 多媒体 | 熟练使用Android 平台的多媒体的使用，播放音频、视频、操作图片 |
| 6 | 互联网应用 | 熟练Android平台的网络编程接口、熟练Sock、URL、ApacheClient的各种使用方法 |
| 7 | GPS定位应用 | 熟练Android平台的定位API、能够使用这些API实现定位、跟踪、查找等功能 |
| 8 | Android多线程 | 熟练Android平台的多线程处理方法、熟练使用Android平台的消息处理机制 |
| 9 | Android 应用项目 | 学习版本控制工具、熟练团队开发流程 |
|  | **游戏开发部分** | |
| 10 | 图形图像 | 熟练Android平台的图形图像处理API、能够使用这些API绘制图形、动画等 |
| 11 | View、SurfaceView | 熟练View、SurfaceView、自定义视图 |
| 12 | Android 平台下的传感器 | 能够使用Android 平台API实现感应操作 |
| 13 | 游戏中的物理和数学 | Android 平台的物理特性实现 |
| 14 | OpenGL ES初级 | 熟练OpenGL ES的常见API的使用 |
| 15 | OpenGL进阶 | 能够使用OpenGL ES API实现一些特效 |
| 16 | 游戏引擎初步 | 熟练游戏引擎基础框架 |
| 17 | 游戏引擎音效模块 | 熟练游戏引擎音效部分实现 |
| 18 | 游戏引擎实体模块 | 熟练游戏引擎粒子系统实现 |
| 19 | 游戏引擎OpenGL 模块 | 熟练游戏引擎OpenGL ES 3D部分实现 |
| 20 | Android 游戏项目 | 使用游戏引擎编写游戏 |