

移动开发系列丛书

Android核心开发团队成员 程本中
知名Android 讲师 卢育圣 鼎力推荐



Google Android

开发入门指南 (第2版)

盖索林 编著

全部内容基于Android SDK 1.5

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



DVD光盘:

- 范例源文件
- Android源代码+SDK

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

内容简介

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 参考资料
- 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 (Touchscreen type)

25.1.3 文字输入方式 (text input)

25.1.4 浏览方式 (navigation 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 (Activity ForResult)

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

[点击此处查看更多内容](#)