



国内首本基于Android 2.0的经典著作，5大专业社区一致鼎力推荐！




Android Unleashed

Android

应用开发揭秘



杨丰盛◎著

 机械工业出版社
China Machine Press

作者简介

杨丰盛，Android应用开发先驱，对Android有深入研究，实战经验极其丰富。精通Java、C、C++等语言，专注于移动通信软件开发，在机顶盒软件开发和MTK平台软件开发方面有非常深厚的积累。2007年获得中国软件行业协会游戏软件分会(CGIA)认证及国际游戏开发教育联合会国际认证。曾经领导和参与《三国群英传说》、《大航海传奇》、《美少女养成计划》等经典游戏的开发。

编辑推荐

本书内容全面，不仅详细讲解了Android框架、Android组件等基础知识，而且还深入阐述了传感器、语音识别、桌面组件开发等高级知识，最重要的是还全面介绍了如何利用原生的C/C++（NDK）和Python、Lua等脚本语言来开发Android应用。

本书实战性强，书中的每个知识点都有配精心设计的示例。

本书简介

国内第一本基于Android 2.0的经典著作，5大专业社区联袂推荐，权威性毋庸置疑！

本书内容全面，不仅详细讲解了Android框架、Android组件、用户界面开发、游戏开发、数据存储、多媒体开发和网络开发等基础知识，而且还深入阐述了传感器、语音识别、桌面组件开发、Android游戏引擎设计、Android应用优化、OpenGL等高级知识，最重要的是还全面介绍了如何利用原生的C/C++（NDK）和Python、Lua等脚本语言（Android Scripting Environment）来开发Android应用；本书实战性强，书中的每个知识点都有配精心设计的示例，尤为值得一提的是，它还以迭代的方式重现了各种常用的Android应用和经典Android游戏的开发全过程，既可以以它们为范例进行实战演练，又可以将它们直接应用到实际开发中去。

目录

前言

第一部分 准备篇

第1章 Android开发简介

1.1 Android基本概念

1.1.1 Android简介

1.1.2 Android的系统构架

1.1.3 Android应用程序框架

1.2 OMS介绍

1.2.1 OPhone介绍

1.2.2 Widget介绍

1.3 小结

第2章 Android开发环境搭建

2.1 Android开发准备工作

2.2 开发包及其工具的安装和配置

2.2.1 安装JDK和配置Java开发环境

2.2.2 Eclipse的安装与汉化

2.2.3 SDK和ADT的安装和配置

2.3 创建第一个Android项目——HeUoAndroid

2.3.1 创建HelloAndroid项目

2.3.2 运行HelloAndroid及模拟器的使用

2.3.3 调试HelloAndroid

2.4 小结

第二部分 基础篇

第3章 Android程序设计基础

3.1 Android程序框架

3.1.1 Android项目目录结构

3.1.2 Android应用解析

3.2 Android的生命周期

3.3 Android程序UI设计

3.4 小结

第4章 用户界面开发

4.1 用户界面开发详解

4.1.1 用户界面简介

4.1.2 事件处理

4.2 常用控件应用

- 4.2.1 文本框(Textview)
- 4.2.2 列表(ListView)
- 4.2.3 提示(TOast)
- 4.2.4 编辑框(EditText)
- 4.2.5 单项选择(RadioGroup、 RadioButton)
- 4.2.6 多项选择(CheckBox)
- 4.2.7 下拉列表(Spinner)
- 4.2.8 自动提示(AutoComplete.Text ew)
- 4.2.9 日期和时间(DatePicker、 TimePicker)
- 4.2.10 按钮(Button)
- 4.2.11 菜单(Menu)
- 4.2.12 对话框(Dialog)
- 4.2.13 图片视图(ImageView)
- 4.2.14 带图标的按钮(ImageButton)
- 4.2.15 拖动效果(Gallery)
- 4.2.16 切换图片(hmgeSwilcher)
- 4.2.17 网格视图(GridView)
- 4.2.18 卷轴视图(ScrollView)
- 4.2.19 进度条(ProgressBar)
- 4.2.20 拖动条(SeekBar)
- 4.2.21 状态栏提示(Notification、 NotificationManager)
- 4.2.22 对话框中的进度条(ProgressDialog)

4.3 界面布局

- 4.3.1 垂直线性布局
- 4.3.2 水平线性布局
- 4.3.3.相对布局(RelativeLayout)
- 4.3.4 表单布局(TableLayout)
- 4.3.5 切换卡(TabWidget)

4.4 小结

第5章 Android游戏开发

5.1 Android游戏开发框架

- 5.1.1 View类开发框架
- 5.1.2 SurfaceView类开发框架

5.2 Graphics类开发

- 5.2.1 Paint和Color类介绍
- 5.2.2 Canvas类介绍
- 5.2.3 几何图形绘制
- 5.2.4 字符串绘制
- 5.2.5 图像绘制
- 5.2.6 图像旋转
- 5.2.7 图像缩放
- 5.2.8 图像像素操作
- 5.2.9 Shader类介绍
- 5.2.10 双缓冲技术
- 5.2.11 全屏显示
- 5.2.12 获得屏幕属性

5.3 动画实现

- 5.3.1 Tween动画

5.3.2 Frame动画

5.3.3 GIF动画播放

5.4 小结

第6章 Android数据存储

6.1 Android数据存储初探

6.2 数据存储之Shared Preferences

6.3 数据存储之Files

6.4 数据存储之Network

6.5 Android数据库编程

6.5.1 SQLite简介

6.5.2 SQLite编程详解

6.5.3 SQLiteOpenHelper应用

6.6 数据共享(ContentProviders)

6.7 小结

第7章 多媒体开发

7.1 多媒体开发详解

7.1.1 Open Core

7.1.2 MediaPlayer

7.1.3 MediaRecorder

7.2 播放音乐

7.3 播放视频

7.4 录制歌曲

7.5 相机设置

7.6 闹钟设置

7.7 铃声设置

7.8 小结

第8章 网络与通信

8.1 网络通信基础

8.1.1 无线网络技术

8.1.2 Android网络基础

8.2 HTTP通信

8.2.1 HttpURLConnection接口

8.2.2 HttpClient接口

8.2.3 实时更新

8.3 Socket通信

8.3.1 Socket基础

8.3.2 Socket应用(简易聊天室)

8.4 网络通信的中文乱码问题

8.5 WebKit应用

8.5.1 WebKjt概述

8.5.2 WebView浏览网页

8.5.3 WebView与Javascript

8.6 WiFi介绍

8.7 蓝牙

8.8 小结

第9章 Android特色开发

9.1 传感器

9.2 语音识别

- 9.3 GoogleMap
 - 9.3.1 GoogleMap概述
 - 9.3.2 准备工作
 - 9.3.3 GoogleMapAPI的使用
 - 9.3.4 定位系统
- 9.4 桌面组件
 - 9.4.1 快捷方式
 - 9.4.2 实时文件夹
 - 9.4.3 Widget开发
- 9.5 账户管理
- 9.6 小结

第三部分 实例篇

第10章 Android应用开发实例

- 10.1 情境模式
- 10.2 文件管理器
- 10.3 通讯录
- 10.4 音乐播放器
- 10.5 天气预报
- 10.6 个人地图
- 10.7 Widget日历
- 10.8 小结

第11章 Android游戏开发实例

- 11.1 手机游戏开发简介
- 11.2 游戏框架设计
- 11.3 地图设计
- 11.4 主角设计
- 11.5 图层管理器
- 11.6 游戏音效
- 11.7 游戏存档
- 11.8 小结

第四部分 高级篇

第12章 AndroidOpenGL开发基础

- 12.1 OpenGL简介
- 12.2 多边形
- 12.3 颜色
- 12.4 旋转
- 12.5 3D 空间
- 12.6 纹理映射
- 12.7 光照和事件
- 12.8 混合
- 12.9 小结

第13章 AndroidOpenGL综合应用

- 13.1 移动图像
- 13.2.3D 世界
- 13.3 飘动的旗帜
- 13.4 显示列表
- 13.5 雾
- 13.6 粒子系统

13.7 蒙版

13.8 变形

13.9 小结

第14章 游戏引擎实现

14.1 游戏引擎介绍

14.1.1 什么是引擎

14.1.2 引擎的进化

14.1.3 常见的游戏引擎

14.1.4 Android游戏引擎

14.2 游戏引擎结构

14.2.1 游戏引擎原理

14.2.2 游戏引擎定位

14.2.3 游戏引擎框架

14.3 游戏引擎设计

14.3.1 游戏引擎结构和功能设计

14.3.2 游戏引擎设计注意事项

14.4 游戏引擎实现

14.4.1 Activity类实现

14.4.2 流程控制和线程

14.4.3 游戏对象与对象管理

14.4.4 图形引擎

14.4.5 物理引擎

14.4.6 事件模块

14.4.7 工具模块

14.4.8 脚本引擎、音效模块、网络模块

14.5 小结

第15章 优化技术

15.1 优化的基本知识

15.1.1 如何书写出优秀代码

15.1.2 编程规范

15.2 程序性能测试

15.2.1 计算性能测试

15.2.2 内存消耗测试

15.3 初级优化

15.4 高级优化

15.5 Android高效开发

15.6 AndroidUI优化

15.7 其他优化

15.7.1 zipalign

15.7.2 图片优化

15.8 小结

第五部分 扩展篇

第16章 Android NDK开发

16.1 AndroidNDK简介

16.2 安装和配置NDK开发环境

16.2.1 系统和软件需求

16.2.2 NDK开发环境搭建

16.2.3 编译第一个NDK程序

- 16.3 AndroidNDK开发
 - 16.3.1 JNI接口设计
 - 16.3.2 使用C\C++实现本地方法
 - 16.3.3 Android.mk实现
 - 16.3.4 Application.mk实现
 - 16.3.5 编译C\C++代码
- 16.4 AndroidNDK中使用OpenGL
- 16.5小结

第17章 Android脚本环境

- 17.1 Android脚本环境简介
- 17.2 Android脚本环境安装
- 17.3 如何编写Android脚本程序
- 17.4 小结

[下载后 点击此处查看更多内容](#)