图书基本信息

书名:《Android基础教程(第4版)》

13位ISBN编号:9787115408602

出版时间:2015-12

作者:[美] Ed Burnette

页数:188

译者: 袁国忠

版权说明:本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读,请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com

内容概要

本书是一部关于Android开发的基础教程,以由浅入深、循序渐进的方式讲解了Android程序设计的核心概念和技术。本书不仅结合井字游戏开发案例形象生动地讲解了Android生命周期、用户界面、简单的数据存储等基础知识,而且还深入探讨了外部通信、基于位置的服务、内置SQLite数据库等高级主题。每章最后都提供了"快速阅读指南",通过它可以迅速找到所需信息,并高效地完成工作。

作者简介

作者简介:

Ed Burnette

资深软件技术专家,拥有30多年的软件开发经验。他是SAS高级计算机实验室的联合创始人和高级研究员,还是Planet Android(www.planetandroid.com)网站的创办人和ZDNet的专栏作家。除本书外,他还出版了Google Web Toolkit: Taking the Pain out of Ajax和Eclipse IDE Pocket Guide等著作。

译者简介:

袁国忠

自由译者;2000年起专事翻译,主译图书,偶译新闻稿、软文;出版译著40余部,其中包括《C++ Prime Plus中文版》《CCNA学习指南》《CCNP ROUTE学习指南》《面向模式的软件架构:模式系统》《Android应用UI设计模式》《风投的选择:谁是下一个十亿美元级公司》等,总计700余万字;专事翻译前,从事过三年化工产品分析和开发,做过两年杂志和图书编辑。

书籍目录

第一	部分 Android简介	
第1章	章 快速入门 2	
1.1	安装工具 2	
	Java开发包7.0+ 2	
	Android Studio 3	
	创建第一个程序 5	
	在Android模拟器中运行	8
1.4	在实际设备上运行 9	
1.5	其他步骤 10	
1.5.1	检查更新 10	
152	添加SDK句 10	
1.6	快速阅读指南 12	
第2章	章 重要概念 13	
	总览 13	
	Linux内核 14	
	原生库 14	
	Android运行时 15	
	应用框架 15	
	应用和服务 16	
	构件 16	
	活动 16	
222	片段 16	
2.2.3	视图 17	
224	意图 17	
	服务 17	
226	内容提供器 18	
	使用资源 18	
	前台只能有一个应用 18	
	进程不等于应用 19	
	活动的生命周期 19	
	使用片段简化工作 21	
	安全保障 22	
	快速阅读指南 22	
	部分 开发一个游戏	
	章 开局走法 24	
	创建井字游戏示例 24	
	使用XML 进行设计 25	
	创建主屏幕 25	
	创建主片段 28	
	编写代码 31	
	定义主活动 31	
	定义主活动使用的片段	32
	添加About框 33	02
3.5	定义资源 34	
3.5.1	定义资源 34 字符串 34	
352	尺寸 35	
	drawable 35	

3.5.4 颜色 36	
3.5.5 样式和主题	37
3.5.6 dp和sp 37	7
3.5.7 运行游戏	38
3.6 调试 38	
3.6.1 使用日志消息	思进行调试 39
3.6.2 使用调试器进	±行调试 40
3.6.3 测试 40	
3.7 快速阅读指南	41
第4章 定义游戏界	
4.1 棋盘 42	
4.1.1 从小处着手	42
4.1.2 小棋盘 4	4
4.1.3 背景信息	45
4.1.4 大棋盘 4	
4.1.5 组合在一起	
4.2 开始游戏 4	19
421 使用快捷键A	lt+Enter 49
4.2.2 编写GameAct	tivity类 50
4.2.3 编写GameFra	gment类 53
4.2.4 定义Tile类	
4.3 控制游戏 6	33
4.4 支持横向模式	
4.5 快速阅读指南	
果5草 机器脚炭	68
第5章 机器幽灵 5.1 AI 简介 68	68
5.1 AI 简介 68	
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原理	里 68
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原理 5.1.2 形势判断	里 68 69
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原理 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程	里 68 69 70
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原现 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler和	里 68 69 70 印postDelayed 70
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原理 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler和 5.2.2 在思考期间图	里 68 69 70 和postDelayed 70 且断输入 71
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原现 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler和 5.2.2 在思考期间的 5.3 下棋 73	里 68 69 70 印postDelayed 70 且断输入 71
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原理 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler和 5.2.2 在思考期间的 5.3 下棋 73 5.3.1 选择正确的数	里 68 69 70 和postDelayed 70 且断输入 71
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler 5.2.2 在思考期间的 5.3 下棋 73 5.3.1 选择正确的却 5.3.2 颜色和尺寸	里 68 69 70 和postDelayed 70 且断输入 71 E法 73
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原现 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler和 5.2.2 在思考期间的 5.3 下棋 73 5.3.1 选择正确的数 5.3.2 颜色和尺寸 5.4 快速阅读指南	里 68 69 70 印postDelayed 70 引断输入 71 E法 73 74 75
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原现 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler和 5.2.2 在思考期间的 5.3 下棋 73 5.3.1 选择正确的和 5.3.2 颜色和尺寸 5.4 快速阅读指南 第6章 添加声音	里 68 69 70 印postDelayed 70 且断输入 71 E法 73 74 75 76
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler 5.2.2 在思考期间的 5.3 下棋 73 5.3.1 选择正确的式 5.3.2 颜色和尺寸 5.4 快速阅读指南 第6章 添加声音 6.1 音乐之声	里 68 69 70 和postDelayed 70 且断输入 71 E法 73 74 75 76
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler和 5.2.2 在思考期间的 5.3 下棋 73 5.3.1 选择正积时 5.3.2 颜色和尺寸 5.3.2 颜色和尺指南 5.4 快速阅读指南 第6章 添加声 6.1 更换音乐	里 68 69 70 印postDelayed 70 引断输入 71 E法 73 74 75 76
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 的工作原 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler 5.2.2 在思考期间 5.3 下棋 73 5.3.1 选择和证明 5.3.2 颜色和读指音 5.4 快速阅读声 5.4 快速阅读声 6.1 更换下 6.2 更换下棋 6.3 播放下棋声	里 68 69 70 和postDelayed 70 且断输入 71 E法 73 74 75 76 76 78
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 简介 68 5.1.2 形势判断 5.2 模拟思考过程 5.2.1 使用Handler和 5.2.2 在思考期间 5.3.2 下极择和尺指 5.3.1 选择的设施的 5.3.2 快速阅加声 5.3.2 快速阅加声 6.4 快速阅读声声 6.3 播放阅读 6.4 快速阅读	里 68 69 70 印postDelayed 70 引断输入 71 E法 73 74 75 76 76 78 79 81
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 简介 FF 5.1.2 形势判制	里 68 69 70 和postDelayed 70 引断输入 71 E法 73 74 75 76 76 78 81 82
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 简介 1 5.1.2 形势判考证明 5.2 模拟思考证明 5.2.1 使用 Handler 7 5.2.2 在棋 73 5.3.1 选额由尺指 6.3 接色阅加声声乐棋 6.3 接色阅加声声乐棋 1 6.3 接触下域加速声声乐棋速流流 6.4 快速添流 6.4 快速添流 6.4 快速添流 6.4 快速添流 7.1 不断滚 7.1	里 68 69 70 和postDelayed 70 到断输入 71 E法 73 74 75 76 76 78 79 81 82 卷 82
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 简介 1 5.1.2 形势男考过时 5.2.2 模使用 Handler 7 5.2.2 在根 5.2.2 下选 所述 5.3.1 颜速添之音 所述 6.3 下选 的 1 5.3.2 快速添加之音 所述 6.4 中 1 6.2 上 1 6.3 下, 1 6.4 中 1 6.5 上 1 6.5 上 1 6.6 上 1 6.6 上 1 6.7 后, 1 6.8 上 1 6.9 上 1 6.1 上 1 6.1 上 1 6.1 上 1 6.2 上 1 6.3 上 1 6.4 中 1 6.5 上 1 6.6 上 1 6.6 上 1 6.7 后, 1 6.7 后, 1 6.8 上 1 6.9 上 1 6.9 上 1 6.9 上 1 6.9 上 1 6.1 上 1 6.1 上 1 6.2 上 1 6.3 大 1 6.4 中 1 6.5 上 1 6.5 上 1 6.6 上 1 6.7 后, 1 6.7 后, 1 6.8 上 1 6.9	里 68 69 70 印postDelayed 70 引断输入 71 E法 73 74 75 76 76 78 81 82 卷 82 83
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 简介工断 5.1.2 模拟用号 5.2.1 模使用 4 5.2.2 下 4 模型用 5.3.1 颜速添加之音 6.1 更放 5.3.2 快 第6.3 性 深 5.3.2 快 第6.4 章 音 更放 原	里 68 69 70 和postDelayed 70 到断输入 71 三法 73 74 75 76 76 78 81 82 卷 82 83 5
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 简介 15.1.2 模	里 68 69 70 和postDelayed 70 到断输入 71 E法 73 74 75 76 76 78 81 82 卷 82 83 §性 83 83
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 简介 1	里 68 69 70 印postDelayed 70 引断输入 71 E法 73 74 75 76 76 78 81 82 卷 82 83 属性 83 83 83
5.1 AI 简介 5.1.2 样的 5.1.2 样的 5.2.2 样 使用 5.2.2 样 使用 5.2.2 下选 额速添加 2 音 下选 额速添加 2 音 下说 加 3 的 寸 南 6.2 特	里 68 69 70 和postDelayed 70 到断输入 71 三法 73 74 75 76 76 78 81 82 卷 82 83 <u>84</u> 84 86
5.1 AI 简介 68 5.1.1 AI 简介 1	里 68 69 70 和postDelayed 70 到断输入 71 三法 73 74 75 76 76 78 81 82 卷 82 83 <u>84</u> 84 86

1.4.0	观看跳跃的	柑舟牧	QQ
			00
7.2.4	现状 88	- 00	
1.3 ~~ —	快速阅读指南	89	
	部分创造性		P
	重 编写一次		式 92
	启动模拟器		
	模拟器反斗		
8.1.2	测试策略	95	
8.2	测试程序	96	
	大小屏幕通吃		
8.3.1	指定替代资	源 99	
	调整游戏界		
	预览 10		
8.3.4	使用样式	101	
	快速阅读指南		
	五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五 五		tore 103
	准备工作		100
9.2	签名 104		
9.3	测试 106		
	发布 107		
	更新 108		
	小贴士 10		
9.7	快速阅读指南	109	
第四	部分 进阶		
第10	章 联网	112	
	使用意图浏		112
111./	使用WebVie	w来浏览)	אוגו אוגו
10.2	使用WebVie 在JavaScript和	w来浏览》 fillava之间	例贝 11/ <i>芯互</i> 120
	使用WebVie 在JavaScript和 快速阅读指		
10.4	快速阅读指码	有 127	•
10.4 第11	快速阅读指序 章 调用Web	南 127 服务 ·	128
10.4 第11: 11.1	快速阅读指序 章 调用Web 使用Web服约	南 127 服务 128 5 128	128
10.4 第11: 11.1 11.2	快速阅读指码 章 调用Web 使用Web服约 Suggest示例	南 127 服务 128 ろ 129	128
10.4 第11: 11.1 11.2	快速阅读指码 章 调用Web 使用Web服约 Suggest示例	南 127 服务 128 ろ 129	128
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4	快速阅读指属 章 调用Web 使用Web服象 Suggest示例 穿针引线 细枝末节	朝 127 服务 128 5 129 134 135	128
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5	快速阅读指示章 调用Web, 使用Web服约 Suggest示例 穿针引线 细枝末节 建议获取任约	南 127 服务 128 5 129 134 135 5 137	128
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6	快速阅读指序 章 调用Web 使用Web服约 Suggest示例 穿针引线 细枝末取任约 快速阅读指序	有 127 服务 128 129 134 135 务 137 有 139	128
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第12:	快速阅读指示 章 调用Web 使用Web服约 Suggest示例 穿针引线 细枝末节 建议获阅读指示 快速阅读指示	南 127 服务 128 5 129 134 135 5 137 南 139 gle Play服領	128
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第12:	快速阅读指的 章 调用Web 明Web服务 安用Suggest示例 穿针引转 理校获现域 快速阅用Goog 工作原理	有 127 服务 128 129 134 135 第 137 有 139 gle Play服约	128 · · · · · · ·
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第12:	快速阅读指示 章 调用Web 使用Web服约 Suggest示例 穿针引线 细枝末节 建议获阅读指示 快速阅读指示	有 127 服务 128 129 134 135 第 137 有 139 gle Play服约	128 · · · · · · ·
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第12: 12.1 12.2	快速阅读指标 章 调用Web 使用Web服务 Suggest示例 穿针引线 细议速说 建速度用强 章 使用Goog 使用位置服	有 127 服务 128 129 134 135 第 137 有 139 gle Play服约	128 · · · · · · ·
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第12: 12.1 12.2	快速阅读指序 章 使现gest 引Web 明Web服务 穿针引表求阅读事子 建文。 建文。 等相议速使用Goog 章 工作用位 章 工作是是 章 工作是是 14	有 127 服务 128 129 134 135 务 137 有 139 gle Play服约 140 务 141	128 5 5 140
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第12: 12.1 12.2 12.2.2	中 中 中 明 Web 明 Web 明 明 明 明 明 明 明 明 时 时 时 时 时 时 时 时 时 时 时	有 127 服务 128 129 134 135 第 137 有 139 gle Play服 140 另 141 42	128 5 140 43
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第12: 12.1 12.2 12.2.2	中 中 中 明 明 明 明 明 明 明 明 明 时 时 时 时 时 时 时 时	有 127 服务 128 129 134 135 137 有 139 gle Play服 另 140 141 42 面供器	128 5 140 43
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 12.1 12.2 12.2.2 12.2.2 12.2.2	快速明知的 快速调Web 明Web明好的 明Web引来被说速使作用起创连接的 以下线节取读使原位。 是接取的 是是是的 是是是是是的。 是是是是是是是是的。 是是是是是是是是是是是是是	有 127 服务 128 129 134 135 137 旁 189 Ble Play服约 140 141 42 面供器 148	128 5 140 43
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第12: 12.2 12.2 12.2 12.2 12.2	中 学 学 学 学 学 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会 会	有 127 服务 128 129 134 135 137 有 139 gle Play服 5 140 另 141 42 面供器 148 148	128 5 140 43
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 12.1 12.2 12.2 12.2 12.2 12.2 12.2	中 等 使 等 等 。 等 。 等 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。 。	有 127 服务 128 129 134 135 137 有 Play服 另 140 141 42 面供 2 148 148 150	128 5 140 43
10.4 第11:1 11.2 11.3 11.4 11.5 11.6 第12: 12.2.1 12.2.2 12.2.2 12.2.2 12.2.2 12.2.2	章 S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	有 127	128 140 43 146
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 12.1 12.2 12.2 12.2 12.2 12.2 12.2	章 S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	有 127	128 140 43 146
10.4 第11: 11.1 11.2 11.3 11.4 11.5 12.1 12.2 12.2 12.2 12.2 12.2 12.2	章 S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	有 127	128 140 43 146

13.2 SQL基础知识 153	
13.2.1 DDL语句 153	
13.2.2 修改语句 154	
13.2.3 查询语句 154	
13.3 一个简单的数据库程序	154
13.3.1 使用SQLiteOpenHelper	155
13.3.2 定义主程序 156	
13.3.3 添加记录 158	
13.3.4 运行查询 159	
13.3.5 显示查询结果 160	
13.4 数据绑定 161	
13.5 使用内容提供器 164	
13.5.1 修改主程序 165	
13.5.2 添加记录 166	
13.5.3 运行查询 166	
13.6 实现内容提供器 166	
13.7 使用加载器 168	
13.8 快速阅读指南 170	
第五部分 附录	
附录 Java和Android在语言和AP	I方面的异同 172
参考文献 176	

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介,请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com