

# 《Android基础教程（第4版）》

## 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](http://www.tushu000.com)

# 《Android基础教程（第4版）》

## 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](http://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 快速入门	2
1.1 安装工具	2
1.1.1 Java开发包7.0+	2
1.1.2 Android Studio	3
1.2 创建第一个程序	5
1.3 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
1.5.2 添加SDK包	10
1.6 快速阅读指南	12

### 第2章 重要概念

2.1 总览	13
2.1.1 Linux内核	14
2.1.2 原生库	14
2.1.3 Android运行时	15
2.1.4 应用框架	15
2.1.5 应用和服务	16
2.2 构件	16
2.2.1 活动	16
2.2.2 片段	16
2.2.3 视图	17
2.2.4 意图	17
2.2.5 服务	17
2.2.6 内容提供者	18
2.2.7 使用资源	18
2.3 前台只能有一个应用	18
2.3.1 进程不等于应用	19
2.3.2 活动的生命周期	19
2.3.3 使用片段简化工作	21
2.4 安全保障	22
2.5 快速阅读指南	22

### 第二部分 开发一个游戏

第3章 开局走法	24
3.1 创建井字游戏示例	24
3.2 使用XML进行设计	25
3.2.1 创建主屏幕	25
3.2.2 创建主片段	28
3.3 编写代码	31
3.3.1 定义主活动	31
3.3.2 定义主活动使用的片段	32
3.4 添加About框	33
3.5 定义资源	34
3.5.1 字符串	34
3.5.2 尺寸	35
3.5.3 drawable	35

3.5.4	颜色	36
3.5.5	样式和主题	37
3.5.6	dp和sp	37
3.5.7	运行游戏	38
3.6	调试	38
3.6.1	使用日志消息进行调试	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	定义游戏界面	42
4.1	棋盘	42
4.1.1	从小处着手	42
4.1.2	小棋盘	44
4.1.3	背景信息	45
4.1.4	大棋盘	47
4.1.5	组合在一起	48
4.2	开始游戏	49
4.2.1	使用快捷键Alt+Enter	49
4.2.2	编写GameActivity类	50
4.2.3	编写GameFragment类	53
4.2.4	定义Tile类	59
4.3	控制游戏	63
4.4	支持横向模式	65
4.5	快速阅读指南	67
第5章	机器幽灵	68
5.1	AI简介	68
5.1.1	AI的工作原理	68
5.1.2	形势判断	69
5.2	模拟思考过程	70
5.2.1	使用Handler和postDelayed	70
5.2.2	在思考期间阻断输入	71
5.3	下棋	73
5.3.1	选择正确的走法	73
5.3.2	颜色和尺寸	74
5.4	快速阅读指南	75
第6章	添加声音	76
6.1	音乐之声	76
6.2	更换音乐	78
6.3	播放下棋声	79
6.4	快速阅读指南	81
第7章	添加动画	82
7.1	不断滚动的画卷	82
7.1.1	添加视图	83
7.1.2	定义自定义属性	83
7.1.3	背景信息	83
7.1.4	创建滚动视图	84
7.2	跳跃的棋盘格	86
7.2.1	动画原则	86
7.2.2	走起	87

7.2.3	观看跳跃的棋盘格	88
7.2.4	现状	88
7.3	快速阅读指南	89
第三部分 创造性思维		
第8章	编写一次，到处测试	92
8.1	启动模拟器	93
8.1.1	模拟器反斗城	93
8.1.2	测试策略	95
8.2	测试程序	96
8.3	大小屏幕通吃	98
8.3.1	指定替代资源	99
8.3.2	调整游戏界面的大小	100
8.3.3	预览	101
8.3.4	使用样式	101
8.4	快速阅读指南	102
第9章	发布到Google Play Store	103
9.1	准备工作	103
9.2	签名	104
9.3	测试	106
9.4	发布	107
9.5	更新	108
9.6	小贴士	109
9.7	快速阅读指南	109
第四部分 进阶		
第10章	联网	112
10.1	使用意图浏览网页	112
10.2	使用WebView来浏览网页	117
10.3	在JavaScript和Java之间交互	120
10.4	快速阅读指南	127
第11章	调用Web服务	128
11.1	使用Web服务	128
11.2	Suggest示例	129
11.3	穿针引线	134
11.4	细枝末节	135
11.5	建议获取任务	137
11.6	快速阅读指南	139
第12章	使用Google Play服务	140
12.1	工作原理	140
12.2	使用位置服务	141
12.2.1	起步	142
12.2.2	创建用户界面	143
12.2.3	连接到位置提供者	146
12.2.4	获取更新	148
12.2.5	处理错误	148
12.2.6	请求权限	150
12.2.7	运行	151
12.3	快速阅读指南	151
第13章	使用SQL	152
13.1	SQLite简介	152

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	使用内容提供者	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	实现内容提供者	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API方面的异同	172
参考文献		176

# 《Android基础教程（第4版）》

## 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](http://www.tushu000.com)