

《Android 4.X开发完全上手

图书基本信息

书名：《Android 4.X开发完全上手——手把手构建完整Android App范例》

13位ISBN编号：9787302383073

出版时间：2014-11-1

作者：(美) 塔尔博特(Talbot, J.), (美) 麦克莱恩(Mclean, J.)

页数：348

译者：张永基

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

《Android 4.X开发完全上手

内容概要

《Android 4.X开发完全上手——手把手构建完整Android App范例》从头构建一个功能完备的应用程序，从而带你熟练掌握现代Android编程技术。你将能使用Android 4.3工具集解决每个Android开发人员都会遇到的实际问题，并学习成功开发移动项目的最佳实践。

如果你的Android开发经验很少，甚至从未开发过Android项目，但已经掌握了Java基础知识，那么本书无疑是你的理想之选。顶尖Android开发大师James Talbot和Justin McLean精心设计了涵盖整个开发过程的练习，指引你构建一个紧贴实用的自行车移动应用程序，来处理从“里程追踪”乃至“路线规划”的所有事项。每章环环相扣，一步步地夯实你的Android知识，最终获得一个可运行的完整应用程序。在学习过程中，你将可以积累实际编码经验，你的代码将使用Android最新功能，并在最广泛的设备上运行。你将学会运用成熟方案来解决Android开发过程中不时出现的棘手问题，如传感器数据失准和电池续航能力不足等，而这些是其他大多数Android图书常忽略的编程陷阱。

涵盖内容

- 在Windows和Mac上配置Android开发环境

- 快速创建一个可运行的简单应用程序，演示Android基本原理

- 熟悉Activity、Intent、Service和Resource等核心部件

- 构建一个可用的用户界面，然后使其更直观有效

- 为Android应用程序设计专业风格

- 使应用程序能感知位置

- 集成社交网络功能

- 构建高效的线程化应用程序

- 集成对数据库的支持，以便读写数据

- 提高应用程序运行速度，减少占用的内存和功耗

- 高效地测试和调试应用程序

- 轻松实现应用程序的国际化，从而在多个国家和语言区域中使用

- 通过Google Play和Amazon AppStore销售应用程序

《Android 4.X开发完全上手

作者简介

James Talbot目前正在基于开源的Java内容仓库(Java Content Repository)构建高级的Web、移动Web和Android应用程序。James为Lynda.com和Total Training录制了诸多培训视频，他广泛参与教学工作，并多次在技术会议上发表演讲。

Justin Mclean是Class Software公司的所有者，曾开发数百个浏览器、桌面和移动应用程序。Justin是Apache Flex的提交者、董事会成员和发布经理。Justin也是一名Adobe社区专家、一位经验丰富的培训师和会议演讲人。

书籍目录

目 录

第1章 Android开发简介

1

1.1 了解Android的优势

1

1.2 构建本地应用程序

2

1.3 Android的历史

2

1.4 Android用户界面

7

1.5 Android应用程序

8

1.6 Google Play简介

8

1.7 小结

10

第2章 搭建开发环境

11

2.1 在Windows上安装Java JDK和JRE

11

2.2 在Windows上安装Eclipse集成开发环境

13

2.2.1 安装Eclipse

13

2.2.2 在Eclipse中配置Java JRE

14

2.2.3 熟悉Eclipse

14

2.3 在Windows上安装Android SDK

16

2.4 Mac系统上安装和使用Java

19

2.4.1 在Mac电脑上下载并安装JDK

20

2.4.2 在Mac上下载并安装Eclipse IDE

20

2.4.3 在Mac上下载并安装Android SDK

20

2.4.4 在Mac上安装Android Developer Tools插件

21

2.5 小结

22

第3章 创建第一个Android应用程序

23

3.1 创建Android应用程序

23

3.2 运行Android项目	25
3.2.1 创建Android虚拟设备	25
3.2.2 在AVD中运行应用程序	26
3.2.3 使用Android虚拟设备的最佳实践	28
3.2.4 在实际设备上安装Android应用程序	28
3.3 在Android项目中使用Lint	29
3.4 Android项目文件	29
3.4.1 XML布局文件	29
3.4.2 XML资源文件	31
3.4.3 XML文件中的ID属性及其在生成的文件中的作用	32
3.4.4 Activity文件	33
3.4.5 Activity的生命周期	35
3.4.6 访问Activity中的TextView	35
3.4.7 应用程序日志	37
3.4.8 Android清单文件	39
3.5 小结	40
第4章 创建Android用户界面	41
4.1 重构代码	41
4.2 实施Strict模式	43
4.3 创建一个简单的用户界面	44
4.3.1 线性布局的用法	45
4.3.2 创建按钮事件处理程序	48
4.3.3 更新计时器显示	51
4.3.4 显示正在运行的计时器	53
4.4 Activity生命周期	

55	
4.4.1	Android Activity生命周期
57	
4.4.2	修复Activity生命周期问题
59	
4.5	实现Android设备的振动
59	
4.6	保存用户首选项
61	
4.6.1	创建新的Activity
61	
4.6.2	显示新的Activity
62	
4.6.3	保存应用程序的状态
63	
4.6.4	使用Shared Preferences
65	
4.7	小结
67	
第5章	提高Android应用程序可用性
69	
5.1	重构代码
69	
5.2	改善Setting Activity
75	
5.2.1	显示Toast弹出窗口
75	
5.2.2	使用后退按钮从Settings Activity返回
78	
5.3	操作栏和菜单
80	
5.3.1	创建菜单
80	
5.3.2	创建一个操作栏
82	
5.3.3	返回Home画面
84	
5.4	使用通知
86	
5.4.1	创建通知
86	
5.4.2	显示或替换一个新的通知
89	
5.4.3	定期显示通知
89	
5.5	创建数据库
92	
5.5.1	创建数据模型
93	

5.5.2 创建数据库及其表	93
5.5.3 检查表的创建	96
5.5.4 创建表间的关系	97
5.5.5 创建路线列表视图	101
5.6 小结	106
第6章 自定义Android应用程序	107
6.1 重构应用程序	107
6.2 了解屏幕的差异	108
6.2.1 屏幕尺寸和屏幕密度	108
6.2.2 了解设备	109
6.3 使应用程序与分辨率无关	110
6.4 使用配置限定符	112
6.4.1 创建启动图标	114
6.4.2 创建通知图标	115
6.4.3 让应用程序适合不同的屏幕尺寸	116
6.4.4 使用资源尺寸	118
6.4.5 在Java代码中改变文字的大小	120
6.4.6 修改横屏模式的布局	122
6.4.7 修改平板电脑的布局	123
6.4.8 创建并排的视图	124
6.5 使用样式和主题	126
6.5.1 启用夜间模式	128
6.5.2 切换主题	130
6.5.3 检测亮度级别	134
6.5.4 处理不稳定的传感器值	

136	
6.6 小结	138
第7章 使应用程序支持位置感知	139
7.1 重构代码	139
7.2 定位设备的位置	143
7.2.1 在虚拟设备中测试GPS	148
7.2.2 GPS定位的精度	149
7.2.3 提高GPS定位的用户体验	150
7.2.4 显示Google Maps	153
7.3 处理不精确的位置数据	161
7.4 保存GPS数据	167
7.4.1 插入、更新和删除数据	167
7.4.2 更新模型	170
7.4.3 在应用程序中使用数据库	176
7.5 显示GPS数据	179
7.5.1 使用ListActivity	179
7.5.2 在Google地图中显示GPS数据	184
7.6 小结	189
第8章 集成社交网络	191
8.1 重构代码	191
8.2 将照片整合到Android应用程序中	191
8.2.1 拍照	192
8.2.2 检查是否可以拍照	194
8.2.3 在应用程序中显示相片	198
8.2.4 获得Activity的结果	203

8.3 与朋友分享内容	207
8.3.1 显示选择器	207
8.3.2 分享文本和图片	210
8.4 小结	212
第9章 优化性能、内存和电源管理	213
9.1 重构代码	213
9.2 让应用程序以服务形式运行	213
9.2.1 处理方向改变	214
9.2.2 创建服务	217
9.3 延长电池寿命	229
9.3.1 确定用电量	230
9.3.2 根据电量水平进行响应	231
9.3.3 定期检查电池	237
9.4 加快数据库运行速度	239
9.4.1 通过索引加速数据库	239
9.4.2 使用异步方式加速数据库	241
9.5 小结	244
第10章 测试应用程序	247
10.1 重构代码	247
10.2 使用JUnit进行测试	247
10.2.1 创建一个新的测试应用程序	248
10.2.2 提高测试覆盖率	253
10.2.3 加快测试速度	254
10.2.4 通过重构使测试更容易	258
10.3 使用Android JUnit 扩展来测试	

259	
10.3.1	测试Android Activity
260	
10.3.2	创建Mock应用程序
263	
10.3.3	测试Activity生命周期
265	
10.3.4	进一步测试Activity
267	
10.3.5	通过与UI的交互来测试
269	
10.4	测试服务
270	
10.5	使用Monkey测试
272	
10.6	自动运行测试
275	
10.6.1	从命令行运行测试
275	
10.6.2	安装Jenkins
277	
10.6.3	使用Git版本控制
278	
10.6.4	Git Bash命令概述
280	
10.6.5	使用Jenkins
280	
10.7	在多种设备上测试
281	
10.8	小结
283	
第11章	针对不同设备和国家进行优化
285	
11.1	重构代码
285	
11.2	国际化
287	
11.2.1	支持多语言
287	
11.2.2	从简单的机器翻译开始
288	
11.2.3	在用户的帮助下改善翻译结果
292	
11.2.4	添加更多语言版本
294	
11.3	适应各种方言
298	
11.3.1	添加区域码
298	

11.3.2 处理单词的变化：Route、Path、Trail和Track	299
11.4 处理各种语言格式	300
11.4.1 支持从右至左布局	300
11.4.2 处理日期、数字和货币的变体	301
11.5 支持向后兼容	303
11.5.1 使用Android支持库	303
11.5.2 Android版本检查	303
11.6 为各种屏幕尺寸进行构建	306
11.7 使用Fragment	309
11.8 小结	314
第12章 使用Google Play和Amazon Appstore来销售应用程序	317
12.1 建立媒体策略	317
12.1.1 使用Google Play	317
12.1.2 使用服务和API实现Google许可	321
12.2 在应用程序中使用广告	322
12.3 使用Amazon Appstore	325
12.4 小结	327

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