

《Windows 8 高级编程——使》

图书基本信息

书名：《Windows 8 高级编程——使用C#和XAML 开发应用》

13位ISBN编号：9787302356920

出版时间：2014-5

作者：(美)莱克恩斯基(Lecrenski, N.)等著

页数：480

译者：刘振,彭闯,邹鋈弢译

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

Windows 8的问世彻底改变了游戏规则。借助Windows 8以及该操作系统及其开发平台，可用全新方法创建丰富的、功能完备的Windows应用程序。Windows 8高级编程——使用C#和XAML开发应用 呈现Windows 8平台的所有新开发功能，尤其将浓墨重彩地描述如何使用Visual Studio 2012和XAML/C#语言来创建准备部署于新Windows Store的强大应用程序。

本书内容

- 利用XAML来创建丰富的、内容驱动的用户界面
- 使用新增的App Bar创建无边框菜单系统
- 支持Windows 8设备的传感器和地理定位功能的方法
- 使用Contracts和Extension将应用程序整合到Windows 8生态系统
- 了解多页面应用程序的新Windows 8导航系统
- 详细了解如何使用Data Binding和MVVM设计模式最大限度地减少代码量
- 准备将应用程序发布到Windows Store的功能提示
- 使用现有盈利策略实现应用程序利润最大化

作者简介

ick Lecrenski是MyFitnessJournal.com的创始人/首席开发人员，MyFitnessJournal.com是一个基于jQuery、HTML5和CSS等技术开发的健身跟踪网站。

Doug Holland是微软开发和平台技术推广团队的架构师，他与微软战略合作伙伴ISV携手，帮助提供令人激动的Windows 8和Windows Phone 8新使用体验。

Allen Sanders是Teksouth公司的架构师，也是LiquidKey有限公司的合伙人，他涉猎的技术领域包括用户体验、业务部门数据库以及Windows 8和Windows Phone 8解决方案。

Kevin Ashley是一名微软架构师，曾开发多款卓越的Windows 8和Windows Phone 应用程序。

书籍目录

目 录

第1章 一瞥未来

1

1.1 改变规则

1

1.2 Windows 8的不同之处

2

1.2.1 了解Windows 8：Zune理念

2

1.2.2 Windows Phone 7延伸

3

1.3 玩转Windows 8

4

1.3.1 登录屏幕

4

1.3.2 Start屏幕

5

1.3.3 搜索功能

6

1.3.4 应用程序生命周期

6

1.3.5 访问桌面模式

7

1.4 Windows Store应用开发

10

1.5 Hello Windows 8

12

1.5.1 选择编程语言和默认文件夹

12

1.5.2 构建一个简单的Windows Store应用

14

1.5.3 设置应用程序的功能

16

1.5.4 HTML开发人员该怎么办

20

1.6 Windows Store应用的类型

22

1.7 Split应用程序

44

1.8 小结

48

第2章 XAML

51

2.1 快速回顾XAML的发展历史

52

2.2 XAML基础

53

2.3 Visual Studio 2012中的XAML	55
2.4 Windows 8控件	57
2.4.1 布局控件	57
2.4.2 行为控件	69
2.5 小结	81
第3章 使用控件样式、数据绑定和语义缩放增强应用程序	83
3.1 定制应用程序	83
3.2 设计控件样式	84
3.2.1 了解基本样式	84
3.2.2 在整个应用程序中引用样式	90
3.2.3 使用微软的默认样式	92
3.3 数据绑定	95
3.3.1 理解基本的数据输入	95
3.3.2 绑定对象到用户界面	97
3.3.3 使用双向数据绑定更新数据	101
3.3.4 数据绑定总结	103
3.4 Windows 8数据绑定控件	103
3.4.1 ComboBox	103
3.4.2 ListBox	106
3.4.3 ListView	107
3.4.4 GridView	111
3.4.5 分组式GridView	112
3.5 使用语义缩放	117
3.6 使用自定义控件	121
3.7 小结	

125

第4章 Windows 8用户界面

127

4.1 应用程序栏、通知、启动界面以及动态磁贴

127

4.2 应用程序栏

128

4.2.1 创建顶部的应用程序栏导航

129

4.2.2 链接应用程序的页面

135

4.2.3 添加筛选功能

139

4.2.4 在应用程序中添加结束标志

141

4.3 添加通知

142

4.3.1 理解模板

143

4.3.2 Toast示例

145

4.4 创建动态磁贴

149

4.4.1 可用的磁贴模板

150

4.4.2 动态磁贴示例

150

4.5 程序启动界面

155

4.6 小结

156

第5章 应用程序的生命周期

157

5.1 应用程序的复兴

157

5.2 Windows 8应用程序的生命周期

157

5.2.1 启动应用程序

158

5.2.2 应用程序的激活

169

5.2.3 应用程序的恢复

172

5.2.4 应用程序的关闭

174

5.3 后台操作

175

5.3.1 触发器以及触发条件

176

5.3.2 锁屏	180
5.3.3 进度显示	181
5.3.4 程序调试	184
5.3.5 死锁	186
5.4 小结	186
第6章 数据处理、文件和网络	187
6.1 数据、文件和网络的起步	187
6.2 应用程序数据和文件处理	188
6.2.1 Data Samples应用入门	188
6.2.2 了解Windows.storage API	189
6.2.3 数据和文件位置操作	190
6.2.4 文件访问权限	191
6.2.5 本地设置与应用程序数据	193
6.2.6 漫游设置和应用程序数据	195
6.2.7 临时应用程序数据	196
6.2.8 应用程序数据的版本	197
6.2.9 清除应用程序数据	198
6.2.10 显示Pictures库内容	198
6.2.11 选择文件：用户体验	201
6.2.12 跟踪文件和文件夹	204
6.2.13 序列化和反序列化数据	206
6.2.14 数据加密和解密	208
6.3 网络	209
6.3.1 建立套接字连接	209
6.3.2 数据传输	

217	
6.3.3	激活感应和轻击
221	
6.3.4	同步发行内容
226	
6.3.5	访问网络信息
228	
6.4	示例：Leaderboard应用程序
229	
6.5	小结
235	
	第7章 传感器
237	
7.1	Windows传感器平台
237	
7.1.1	传感器平台的硬件
238	
7.1.2	Windows传感器平台概览
238	
7.2	使用3D加速度计
240	
7.3	使用3D指南针
242	
7.3.1	使用Compass类
242	
7.3.2	计算正北的朝向
244	
7.4	使用3-D的陀螺仪
245	
7.5	使用测斜仪
247	
7.6	使用环境光传感器
249	
7.7	使用方向传感器
251	
7.7.1	使用OrientationSensor类
251	
7.7.2	使用SimpleOrientationSensor类
253	
7.8	小结
254	
	第8章 定位服务
255	
8.1	定位服务概述
255	
8.2	Windows 8中的定位服务
257	
8.2.1	使用Geolocator类

257	
8.2.2	CivicAddress 类
259	
8.3	使用Bing地图的SDK
262	
8.3.1	参考Bing地图的SDK
262	
8.3.2	使用Bing.Maps.Map类
263	
8.3.3	使用地图上的图标
265	
8.3.4	增加交通信息
266	
8.4	获取方向
268	
8.5	小结
274	
第9章	应用程序合约和扩展
275	
9.1	应用程序的合约和扩展
275	
9.2	使用File Picker Contract
276	
9.2.1	选择单个文件
276	
9.2.2	选择多个文件
277	
9.2.3	选取Windows Store应用中的文件
279	
9.2.4	调试File Picker Activation
281	
9.3	使用Cached File Updater Contract
282	
9.4	Play To Contract
283	
9.4.1	PlayToManager类
283	
9.4.2	测试PlayTo场景
285	
9.5	使用Search Contract
287	
9.6	使用Settings Contract
291	
9.7	使用Share Contract
293	
9.7.1	DataTransferManager类
294	
9.7.2	DataTransferManager.DataRequested
294	

9.7.3 DataTransferManager.TargetApplicationChosen

295

9.7.4 共享合约场景

295

9.8 使用Account Picture ProviderExtension

295

9.9 使用AutoPlayExtension

299

9.10 使用Background TasksExtension

300

9.10.1 推送通知

301

9.10.2 使用Background Tasks

301

9.11 使用Camera Settings扩展

302

9.12 使用Contact Picker扩展

303

9.13 使用File Activation Extension

304

9.13.1 实现File Activation扩展

304

9.13.2 调试File Activation

306

9.14 使用Game Explorer Extension

306

9.15 使用Print Task Settings Extension

307

9.16 使用Protocol Activation Extension

307

9.16.1 激活Maps应用程序

308

9.16.2 必需的声明

308

9.16.3 调试Protocol Activation

310

9.17 使用SSL/Certificates Extension

311

9.18 小结

312

第10章 Windows Store应用架构

313

10.1 最佳的应用程序实践

313

10.2 了解MVVM

313

10.3 定位ViewModels

316

10.4 重构ArtistBrowser

318	
10.4.1	实例化ViewModelLocator
318	
10.4.2	删除DefaultViewModel
325	
10.4.3	简化模型
336	
10.5	使用命令来处理输入
337	
10.6	使用MVVM框架
344	
10.6.1	理解MVVM Light
344	
10.6.2	MVVM Light中的消息传递
346	
10.7	小结
349	
第11章	Windows Store和货币化
351	
11.1	Windows Store概况
351	
11.2	如何向消费者展示应用程序
352	
11.2.1	应用程序的发现
353	
11.2.2	创造第一个好印象
353	
11.2.3	推广应用程序
354	
11.3	出售应用程序
355	
11.3.1	Windows Store经济学
355	
11.3.2	Windows Store API概述
356	
11.3.3	开始Color Shopping应用程序
357	
11.3.4	支持试用
360	
11.3.5	应用内购买
372	
11.3.6	添加广告
380	
11.3.7	小结：货币化应用程序的经济学
385	
11.4	应用程序打包
387	
11.4.1	在Visual Studio筹备应用程序
388	

11.4.2 使用命令行打包应用程序	391
11.4.3 打包企业业务线(LOB)应用程序	392
11.4.4 使用Windows App Certification Kit进行测试	392
11.4.5 了解Windows Store认证要求	393
11.5 小结	394
第12章 运用目前所学知识创建Windows Store应用	395
12.1 欢迎阅读本书的最后章节	396
12.2 设计Wrox BookStore应用程序	396
12.2.1 显示Wrox出版社出版的书籍	397
12.2.2 跨设备添加愿望清单	398
12.3 深入研究代码	399
12.3.1 为MVVM做准备	400
12.3.2 创建示例数据	403
12.4 创建主页	413
12.4.1 配置XAML	413
12.4.2 更新ViewModel	420
12.4.3 完成代码隐藏文件	422
12.5 对组进行深入分析	424
12.5.1 配置XAML	425
12.5.2 更新视图模型	430
12.5.3 完成代码隐藏文件	431
12.6 展示默认的书藉信息	435
12.6.1 配置XAML	435
12.6.2 更新视图模型	441
12.6.3 完成代码隐藏文件	

442	
12.7	为愿望清单功能提供SkyDrive
444	
12.7.1	确保文件本地可用
444	
12.7.2	注册应用程序
447	
12.7.3	加载/创建愿望清单文件
448	
12.7.4	保存愿望清单文件
452	
12.7.5	添加命令
453	
12.8	更新磁贴和启动界面
454	
12.9	为部署到商店做准备
455	
12.9.1	创建开发人员账户
456	
12.9.2	为应用程序保留名称
457	
12.9.3	开发人员许可证
457	
12.9.4	编辑应用程序清单
458	
12.9.5	将应用程序与商店相结合
458	
12.9.6	捕捉截屏
458	
12.9.7	创建应用程序包
459	
12.9.8	上传应用程序包
459	
12.9.9	商店检查表结束语
460	
12.10	小结
460	

精彩短评

1、Win10的app编程和Win8变化还是比较多的，这是以前买的一直没有看的一本书，跳着将自己感兴趣的部分看了

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