

《Android从入门到精通》

图书基本信息

书名：《Android从入门到精通》

13位ISBN编号：9787302293156

10位ISBN编号：7302293155

出版时间：2012-9-1

出版社：清华大学出版社

作者：明日科技

页数：507

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

前言

丛书说明：“软件开发视频大讲堂”（第1版）于2008年8月出版以来，因其编写细腻，易学实用，配备全程视频等，在软件开发类图书市场上产生了很大反响，绝大部分品种在全国软件开发零售图书排行榜中名列前茅，2009年多个品种被评为“全国优秀畅销书”。“软件开发视频大讲堂”丛书（第2版）于2010年8月出版，自出版至今，绝大部分品种在全国软件开发类零售图书排行榜中，依然持续名列前茅。丛书迄今累计已销售近40万册，被百余所高校计算机相关专业、软件学院选为教学参考书，在众多的软件开发类图书中成为一支最耀眼的品牌。

“软件开发视频大讲堂”丛书（第3版）在前两版的基础上，增删了品种，修正了疏漏，重新录制了视频，提供了从入门学习，到实例应用，到模块开发，到项目开发，到能力测试，直到面试等各个阶段的海量开发资源库。为了方便教学，还提供了教学课件PPT。Android是Google公司推出的专为移动设备开发的平台，自2007年11月5日推出

以来，在短短的几年时间里就超越了称霸10年的诺基亚Symbian系统，成为全球最受欢迎的智能手机平台。应用Android不仅可以开发在手机或平板电脑等移动设备上运行的工具软件，而且可以开发2D甚至3D游戏。目前，关于Android的书籍很多，但是真正从初学者的角度出发，把技术及应用讲解透彻的并不是很多，尤其是介绍Android 4.0的书籍就更少了。本书从初学者的角度出发，循序渐进地讲解使用Android 4.0开发应用项目和游戏时应该掌握的各项技术。本书内容

本书提供了从入门到编程高手所必备的各类知识，共分3篇。第1篇：基础篇。本篇内容包括Android快速入门

、Android模拟器与常用命令、用户界面设计、高级用户界面设计、基本程序单元Activity、Android应用核心Intent、Android事件处理、资源访问，并结合大量的图示、范例、经典应用和视频等使读者快速掌握Android应用开发的基础知识，并为以后编程奠定坚实的基础。第2篇：高级篇。本篇内容包括图形图像处理技术、多媒体应用开发、Content Provider实现数据共享、线程与消息处理、Service应用、网络编程及Internet应用，并结合大量的图示、范例、经典应用和录像等使读者快速掌握Android开发中的高级内容，学习完本篇，读者可以掌握更深一层的Android开发技术。第3篇：

项目实战篇。本篇通过一个完整的家庭理财通实例，运用软件工程的设计思想，介绍如何进行Android桌面应用程序的开发。书中按照“系统分析 系统设计 系统开发及运行环境 数据库与数据表设计 创建项目 系统文件夹组织结构 公共类设计 登录模块设计 系统主窗体设计 收入管理模块设计 便签管理模块设计 系统设置模块设计 运行项目 将程序安装到Android手机上”的流程进行介绍，带领读者一步步亲身体验开发项目的全过程。本书特点

由浅入深，循序渐进。本书以初、中级程序员为对象，从了解Android和搭建开发环境学起，再学习Android开发的基础技术，然后学习Android开发的高级内容，最后学习如何开发一个完整项目。讲解过程中步骤详尽、版式新颖，并在操作的内容图片上进行了标注，让读者在阅读时一目了然，从而快速掌握书中内容。语音视频，讲解详尽。书中每一章节均提供有声图并茂的教学录像，读者可以根据书中提供的录像位置在光盘中找到。这些录像能够引导初学者快速地入门，感受编程的快乐和成就感，增强进一步学习的信心，从而快速成为编程高手。实例典型，轻松易学。通过实例进行学习是最好的学习方式，本书通过一个知识点、一个实例、一个结果、一段评析、一个综合应用的模式，透彻详尽地讲述了实际开发中所需的各类知识。另外，为了便于读者阅读程序代码，快速学习编程技能，书中几乎每行代码都提供了注释。

精彩栏目，贴心提醒。本书根据需要在各章安排了很多“注意”、“说明”和“技巧”等小栏目，使读者在学习过程中更轻松的理解相关知识点及概念，更快地掌握个别技术的应用技巧。应用实践，随时练习。书中几乎每章都提供了“实践与练习”，以让读者通过对问题的解答重新回顾、熟悉所学知识，举一反三，为进一步学习做好充分的准备。读者对象

初学编程的自学者 编程爱好者 大中专院校的老师 and 学生 相关培训机构的老师和学员 进行毕业设计的学生 初、中级程序开发人员 程序测试及维护人员 参加实习的“菜鸟”程序员读者服务

为了方便解决本书疑难问题，读者朋友可加我们的QQ（可容纳10万人），也可以留言，我们将竭诚为您服务。致读者

本书由明日科技Android程序开发团队组织编写，主要编写人员有王国辉、李伟、王小科、陈丹丹、李银龙、刘欣、刘玲玲、顾彦玲、杨丽、寇长梅、曹飞飞、朱晓、李慧、潘凯华、李继业、赵会东、高春艳、陈英、刘莉莉、刘淇、赵永发、王双、黎秋芬、陈媛、张金辉、邹淑芳、高悦、高茹、王敬洁、李贺、李浩然、郭锐、郭铁、郝洪斌、张世辉、李严、苗春义、刘清怀、张领等。在编写的过程中，我们以科学、严谨的态度，力求精益求精，但错误、疏漏之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

感谢您购买本书，希望本书能成为您编程路上的领航者。“零门槛”编程，一切皆有

“零门槛”编程，一切皆有

“零门槛”编程，一切皆有

“零门槛”编程，一切皆有

《Android从入门到精通》

可能。 祝读书快乐！

编者

《Android从入门到精通》

内容概要

书籍目录

目 录

第1篇 基础篇

第1章 Android快速入门

3

教学录像：1小时19分钟

1.1 什么是Android

4

1.1.1 平台特性

4

1.1.2 平台架构

4

1.1.3 Android市场

5

1.2 搭建Android开发环境

6

1.2.1 系统需求

6

1.2.2 JDK的下载

6

1.2.3 JDK的安装

8

1.2.4 Android SDK的下载与安装

10

1.2.5 Eclipse的下载与安装

16

1.2.6 Eclipse的汉化

17

1.2.7 ADT插件的安装及配置

20

1.3 第一个Android程序

24

1.3.1 创建Android应用程序

25

1.3.2 Android项目结构说明

26

1.3.3 运行Android应用程序

29

1.3.4 调试Android应用程序

30

1.3.5 Android应用开发流程

32

1.4 小结

32

1.5 实践与练习

32

第2章 Android模拟器与常用命令

33

教学录像：47分钟

2.1 使用Android模拟器

34

2.1.1 模拟器概述

34

2.1.2 Android虚拟设备和模拟器

34

2.1.3 Android模拟器启动与停止

36

2.1.4 控制模拟器

36

2.1.5 模拟器与磁盘镜像

37

2.1.6 Android 4.0模拟器介绍

38

2.1.7 模拟器限制

38

2.1.8 范例1：设置模拟器语言

38

2.1.9 范例2：设置时区和时间

40

2.1.10 范例3：设置模拟器桌面背景

40

2.2 SDK中常用命令

41

2.2.1 adb命令

43

2.2.2 android命令

45

2.2.3 emulator命令

47

2.2.4 mksdcard命令

48

2.2.5 范例1：在SD卡上创建/删除文件夹

49

2.2.6 范例2：使用DDMS透视图管理SD卡

50

2.3 经典范例

52

2.3.1 安装搜狗拼音输入法

52

2.3.2 卸载搜狗拼音输入法

53

2.3.3 使用模拟器拨打电话

54

2.4 小结

54

2.5 实践与练习

55

第3章 用户界面设计

56

教学录像：4小时57分钟

3.1 控制UI界面

57

3.1.1 使用XML布局文件控制UI界面

57

3.1.2 在代码中控制UI界面

59

3.1.3 使用XML和Java代码混合控制UI界面

61

3.1.4 开发自定义的View

63

3.2 布局管理器

65

3.2.1 线性布局

66

3.2.2 表格布局

69

3.2.3 帧布局

72

3.2.4 相对布局

74

3.2.5 范例1：使用表格布局与线性布局实现分类工具栏

76

3.2.6 范例2：布局个性游戏开始界面

80

3.3 基本组件

82

3.3.1 文本框与编辑框

82

3.3.2 按钮

88

3.3.3 单选按钮和复选框

91

3.3.4 图像视图

97

3.3.5 列表选择框

99

3.3.6 列表视图

102

3.3.7 日期、时间拾取器

106

3.3.8 计时器

108

3.3.9 范例1：实现跟踪鼠标单击状态的图片按钮

109	
3.3.10	范例2：实现带图标的ListView
110	
3.4	经典范例
112	
3.4.1	我同意游戏条款
112	
3.4.2	猜猜鸡蛋放在哪只鞋子里
115	
3.5	小结
119	
3.6	实践与练习
119	
第4章	高级用户界面设计
120	
	教学录像：2小时46分钟
4.1	高级组件
121	
4.1.1	自动完成文本框
121	
4.1.2	进度条
123	
4.1.3	拖动条和星级评分条
126	
4.1.4	选项卡
130	
4.1.5	图像切换器
132	
4.1.6	网格视图
134	
4.1.7	画廊视图
138	
4.1.8	范例1：显示在标题上的进度条
141	
4.1.9	范例2：幻灯片式图片浏览器
143	
4.2	消息提示框与对话框
146	
4.2.1	使用Toast显示消息提示框
146	
4.2.2	使用Notification在状态栏上显示通知
147	
4.2.3	使用AlertDialog创建对话框
150	
4.2.4	范例1：询问是否退出的对话框
155	
4.2.5	范例2：带图标的列表对话框
157	
4.3	经典范例

159	
4.3.1	实现仿Windows 7图片预览窗格效果
159	
4.3.2	状态栏中显示代表登录状态的图标
161	
4.4	小结
164	
4.5	实践与练习
165	
第5章	基本程序单元Activity
166	
	教学录像：2小时4分钟
5.1	Activity概述
167	
5.2	创建、配置、启动和关闭Activity
168	
5.2.1	创建Activity
168	
5.2.2	配置Activity
169	
5.2.3	启动和关闭Activity
170	
5.2.4	范例1：实现启动和关闭Activity
171	
5.2.5	范例2：实现应用对话框主题的关于Activity
173	
5.3	多个Activity的使用
175	
5.3.1	使用Bundle在Activity之间交换数据
175	
5.3.2	调用另一个Activity并返回结果
177	
5.3.3	范例1：实现根据身高计算标准体重
179	
5.3.4	范例2：带选择头像的用户注册页面
182	
5.4	使用Fragment
185	
5.4.1	创建Fragment
186	
5.4.2	在Activity中添加Fragment
186	
5.5	经典范例
191	
5.5.1	仿QQ客户端登录界面
191	
5.5.2	带查看原图功能的图像浏览器
195	

5.6 小结	198
5.7 实践与练习	198
第6章 Android应用核心Intent	199
教学录像：39分钟	
6.1 Intent对象	200
6.1.1 组件名称 (Component Name)	200
6.1.2 动作 (Action)	200
6.1.3 数据 (Data)	202
6.1.4 种类 (Category)	203
6.1.5 额外 (Extras)	204
6.1.6 标记 (Flags)	204
6.1.7 范例1：在Activity间使用Intent传递信息	204
6.1.8 范例2：返回系统Home桌面	207
6.2 Intent使用	208
6.2.1 Intent过滤器	209
6.2.2 范例1：使用包含预定义动作的隐式Intent	211
6.2.3 范例2：使用包含自定义动作的隐式Intent	213
6.3 经典范例	215
6.3.1 使用Intent拨打电话	215
6.3.2 使用Intent打开网页	217
6.4 小结	218
6.5 实践与练习	218
第7章 Android事件处理	219
教学录像：37分钟	

7.1 事件处理概述	220
7.2 处理键盘事件	220
7.2.1 物理按键简介	220
7.2.2 范例1：屏蔽后退键	221
7.2.3 范例2：提示音量增加事件	222
7.3 处理触摸事件	223
7.3.1 范例1：按钮触摸事件	223
7.3.2 范例2：检测触摸事件	224
7.4 手势的创建与识别	225
7.4.1 手势的创建	225
7.4.2 手势的导出	226
7.4.3 手势的识别	226
7.5 经典范例	228
7.5.1 查看手势对应分值	228
7.5.2 使用手势输入数字	230
7.6 小结	231
7.7 实践与练习	231
第8章 资源访问	232
教学录像：2小时56分钟	
8.1 字符串（string）资源	233
8.1.1 定义字符串资源文件	233
8.1.2 使用字符串资源	233
8.2 颜色（color）资源	234
8.2.1 颜色值的定义	234
8.2.2 定义颜色资源文件	234

- 8.2.3 使用颜色资源
235
- 8.3 尺寸 (dimen) 资源
235
 - 8.3.1 Android支持的尺寸单位
235
 - 8.3.2 定义尺寸资源文件
236
 - 8.3.3 使用尺寸资源
236
 - 8.3.4 范例1：通过字符串、颜色和尺寸资源
改变文字及样式
237
 - 8.3.5 范例2：逐渐加宽的彩虹桥背景
239
- 8.4 布局 (Layout) 资源
240
- 8.5 数组 (array) 资源
241
 - 8.5.1 定义数组资源文件
241
 - 8.5.2 使用数组资源
241
- 8.6 Drawable资源
242
 - 8.6.1 图片资源
242
 - 8.6.2 StateListDrawable资源
245
 - 8.6.3 范例1：使用9-Patch图片实现不失真
按钮背景
246
 - 8.6.4 范例2：控制按钮是否可用
247
- 8.7 样式 (style) 和主题 (theme) 资源
249
 - 8.7.1 样式资源
249
 - 8.7.2 主题资源
250
- 8.8 原始XML资源
252
- 8.9 菜单 (menu) 资源
253
 - 8.9.1 定义菜单资源文件
254
 - 8.9.2 使用菜单资源
255
 - 8.9.3 范例1：创建上下文菜单

256	
8.9.4	范例2：创建带子菜单的选项菜单
258	
8.10	Android程序国际化
260	
8.11	经典范例
261	
8.11.1	背景半透明效果的Activity
261	
8.11.2	实现了国际化的选项菜单
263	
8.12	小结
265	
8.13	实践与练习
266	
第2篇	高级篇
第9章	图形图像处理技术
269	
	教学录像：2小时56分钟
9.1	常用绘图类
270	
9.1.1	Paint类
270	
9.1.2	Canvas类
272	
9.1.3	Bitmap类
273	
9.1.4	BitmapFactory类
274	
9.2	绘制2D图像
274	
9.2.1	绘制几何图形
274	
9.2.2	绘制文本
277	
9.2.3	绘制路径
279	
9.2.4	绘制图片
281	
9.2.5	范例1：绘制Android的机器人
284	
9.2.6	范例2：实现简易涂鸦板
285	
9.3	为图形添加特效
290	
9.3.1	旋转图像
290	
9.3.2	缩放图像
292	

9.3.3	倾斜图像	294
9.3.4	平移图像	295
9.3.5	使用BitmapShader渲染图像	296
9.3.6	范例1：实现带描边的圆角图片	298
9.3.7	范例2：实现放大镜效果	299
9.4	Android中的动画	301
9.4.1	实现逐帧动画	301
9.4.2	实现补间动画	302
9.4.3	范例1：忐忑的精灵	306
9.4.4	范例2：旋转、平移、缩放和透明度渐变的补间动画	308
9.5	经典范例	310
9.5.1	在GridView中显示SD卡上的全部图片	310
9.5.2	迷途奔跑的野猪	313
9.6	小结	316
9.7	实践与练习	316
第10章	多媒体应用开发	317
	教学录像：1小时36分钟	
10.1	播放音频与视频	318
10.1.1	使用MediaPlayer播放音频	318
10.1.2	使用SoundPool播放音频	322
10.1.3	使用VideoView播放视频	325
10.1.4	使用MediaPlayer和SurfaceView播放视频	327
10.1.5	范例1：播放SD卡上的全部音频文件	331

10.1.6 范例2：带音量控制的音乐播放器

336

10.2 控制相机拍照

337

10.3 经典范例

342

10.3.1 为游戏界面添加背景音乐和按键音

342

10.3.2 制作开场动画

346

10.4 小结

348

10.5 实践与练习

348

第11章 ContentProvider实现数据共享

349

教学录像：42分钟

11.1 Content Provider概述

350

11.1.1 数据模型

350

11.1.2 URI的用法

351

11.2 预定义Content Provider

351

11.2.1 查询数据

352

11.2.2 增加记录

353

11.2.3 增加新值

353

11.2.4 批量更新记录

353

11.2.5 删除记录

353

11.2.6 范例1：系统内置联系人的使用

354

11.2.7 范例2：查询联系人ID和姓名

354

11.3 自定义Content Provider

356

11.3.1 继承ContentProvider类

356

11.3.2 声明Content Provider

358

11.4 经典范例

359

11.4.1 查询联系人姓名和电话

359

11.4.2	自动补全联系人姓名	360
11.5	小结	363
11.6	实践与练习	363
第12章	线程与消息处理	364
	教学录像：50分钟	
12.1	实现多线程	365
12.1.1	创建线程	365
12.1.2	开启线程	366
12.1.3	线程的休眠	366
12.1.4	中断线程	366
12.1.5	范例1：通过实现Runnable接口来创建线程	367
12.1.6	范例2：开启一个新线程播放背景音乐	369
12.2	Handler消息传递机制	371
12.2.1	循环者（Looper）简介	371
12.2.2	消息处理类（Handler）简介	373
12.2.3	消息类（Message）简介	374
12.2.4	范例1：开启新线程获取网络图片并显示到ImageView中	374
12.2.5	范例2：开启新线程实现电子广告牌	376
12.3	经典范例	378
12.3.1	多彩的霓虹灯	378
12.3.2	简易打地鼠游戏	380
12.4	小结	382
12.5	实践与练习	382
第13章	Service应用	

383

教学录像：48分钟

13.1 Service概述

384

13.1.1 Service的分类

384

13.1.2 Service类中的重要方法

384

13.1.3 Service的声明

386

13.2 创建Started Service

387

13.2.1 继承IntentService类

388

13.2.2 继承Service类

389

13.2.3 启动服务

390

13.2.4 停止服务

391

13.2.5 实例1：继承IntentService输出当前时间

391

13.2.6 实例2：继承Service输出当前时间

393

13.3 创建Bound Service

396

13.3.1 继承Binder类

397

13.3.2 使用Messenger类

399

13.3.3 绑定到服务

400

13.3.4 实例1：继承Binder类绑定服务显示时间

401

13.3.5 实例2：使用Messenger类绑定服务显示时间

404

13.4 管理Service的生命周期

407

13.5 经典范例

408

13.5.1 视力保护程序

408

13.5.2 查看当前运行服务信息

410

13.6 小结

412

13.7 实践与练习

412

第14章 网络编程及Internet应用

413

教学录像：1小时36分钟

14.1 通过HTTP访问网络

414

14.1.1 使用URLConnection访问网络

414

14.1.2 使用HttpClient访问网络

422

14.1.3 范例1：从指定网站下载文件

427

14.1.4 范例2：访问需要登录后才能访问的

页面

430

14.2 使用WebView显示网页

436

14.2.1 使用WebView组件浏览网页

436

14.2.2 使用WebView加载HTML代码

437

14.2.3 让WebView支持JavaScript

439

14.3 经典范例

440

14.3.1 打造功能实用的网页浏览器

440

14.3.2 获取天气预报

443

14.4 小结

445

14.5 实践与练习

446

第3篇 项目实战篇

第15章 基于Android的家庭理财通

449

教学录像：51分钟

15.1 系统分析

450

15.1.1 需求分析

450

15.1.2 可行性分析

450

15.1.3 编写项目计划书

451

15.2 系统设计

452

15.2.1 系统目标

452	
15.2.2	系统功能结构
453	
15.2.3	系统业务流程
453	
15.2.4	系统编码规范
454	
15.3	系统开发及运行环境
455	
15.4	数据库与数据表设计
456	
15.4.1	数据库分析
456	
15.4.2	创建数据库
456	
15.4.3	创建数据表
457	
15.5	创建项目
458	
15.6	系统文件夹组织结构
460	
15.7	公共类设计
460	
15.7.1	数据模型公共类
460	
15.7.2	Dao公共类
462	
15.8	登录模块设计
467	
15.8.1	设计登录布局文件
467	
15.8.2	登录功能的实现
468	
15.8.3	退出登录窗口
469	
15.9	系统主窗体设计
470	
15.9.1	设计系统主窗体布局文件
470	
15.9.2	显示各功能窗口
471	
15.9.3	定义文本及图片组件
473	
15.9.4	定义功能图标及说明文字
473	
15.9.5	设置功能图标及说明文字
473	
15.10	收入管理模块设计
475	

- 15.10.1 设计新增收入布局文件
475
- 15.10.2 设置收入时间
479
- 15.10.3 添加收入信息
480
- 15.10.4 重置新增收入窗口中的各个控件
481
- 15.10.5 设计收入信息浏览布局文件
481
- 15.10.6 显示所有的收入信息
482
- 15.10.7 单击指定项时打开详细信息
483
- 15.10.8 设计修改/删除收入布局文件
484
- 15.10.9 显示指定编号的收入信息
487
- 15.10.10 修改收入信息
489
- 15.10.11 删除收入信息
489
- 15.11 便签管理模块设计
490
- 15.11.1 设计新增便签布局文件
490
- 15.11.2 添加便签信息
492
- 15.11.3 清空便签文本框
493
- 15.11.4 设计便签信息浏览布局文件
493
- 15.11.5 显示所有的便签信息
495
- 15.11.6 单击指定项时打开详细信息
496
- 15.11.7 设计修改/删除便签布局文件
497
- 15.11.8 显示指定编号的便签信息
499
- 15.11.9 修改便签信息
500
- 15.11.10 删除便签信息
500
- 15.12 系统设置模块设计
500
- 15.12.1 设计系统设置布局文件
501
- 15.12.2 设置登录密码

502	
15.12.3	重置密码文本框
503	
15.13	运行项目
503	
15.14	将程序安装到Android手机上
504	
15.15	开发中常见问题与解决方法
506	
15.15.1	程序在装有Android系统的手机上 无法运行
506	
15.15.2	无法将最新修改在Android模拟器 中体现
506	
15.15.3	退出系统后还能使用记录的密码登录
506	
15.16	小结
507	

章节摘录

版权页：插图：13.1 Service概述 教学录像：光盘\TM\1x\13\Service概述.exe Service（服务）是能够在后台执行长时间运行操作并且不提供用户界面的应用程序组件。其他应用程序组件能启动服务，并且即使用户切换到另一个应用程序，服务还可以在后台运行。此外，组件能够绑定到服务并与其交互，甚至执行进程间通信（IPC）。例如，服务能在后台处理网络事务、播放音乐、执行文件I/O或者与ContentProvider通信。

13.1.1 Service的分类

服务从本质上可以分为以下两种类型。

Started（启动）：当应用程序组件（如Activity）通过调用startService()方法启动服务时，服务处于started状态。一旦启动，服务能在后台无限期运行，即使启动它的组件已经被销毁。通常，启动服务执行单个操作并且不会向调用者返回结果。例如，它可能通过网络下载或者上传文件。如果操作完成，服务需要停止自身。

Bound（绑定）：当应用程序组件通过调用bindService()方法绑定到服务时，服务处于bound状态。绑定服务提供客户端—服务器接口，以允许组件与服务交互、发送请求、获得结果，甚至使用进程间通信（IPC）跨进程完成这些操作。仅当其他应用程序组件与之绑定时，绑定服务才运行。多个组件可以一次绑定到一个服务上，当它们都解绑定时，服务被销毁。尽管本章将两种类型的服务分开讨论，服务也可以同时属于这两种类型，既可以启动（无限期运行）也能绑定。其重点在于是否实现一些回调方法：onStartCommand()方法允许组件启动服务；onBind()方法允许组件绑定服务。不管应用程序是否为启动状态、绑定状态或者两者兼有，都能通过Intent使用服务，就像使用Activity那样。然而，开发人员可以在配置文件中将服务声明为私有的，从而阻止其他应用程序访问。服务运行于管理它的进程的主线程，服务不会创建自己的线程，也不会运行于独立的进程（除非开发人员定义）。这意味着，如果服务要完成CPU密集工作或者阻塞操作（如MP3回放或者联网），开发人员需要在服务中创建新线程来完成这些工作。通过使用独立的线程，能减少应用程序不响应（ANR）错误的风险，并且应用程序主线程仍然能用于用户与Activity的交互。

13.1.2 Service类中的重要方法

为了创建服务，开发人员需要创建Service类（或其子类）的子类。在实现类中，需要重写一些处理服务生命周期重要方面的回调方法，并根据需要提供组件绑定到服务的机制。需要重写的重要回调方法如下：

onStartCommand() 当其他组件（如Activity）调用startService()方法请求服务启动时，系统调用该方法。一旦该方法执行，服务就启动（处于started状态）并在后台无限期运行。如果开发人员实现该方法，则需要在任务完成时调用stopSelf()或stopService()方法停止服务（如果仅想提供绑定，则不必实现该方法）。

精彩短评

- 1、看这个可能需要一定的JAVA基础，配的光盘送的软件不是很好用。
- 2、对于了解java编程思想的人来说，这本书真的很实在，一看就懂，而且能够举一反三，自己推敲出书上没有的东西。不错不错。先把安卓学完了就开始学ios了。
- 3、书是正品，内容不错，适合入门的人看
- 4、Android从入门到精通写的不错
- 5、烂
- 6、纸张材质还行，附带的光盘里面的3G的资料视频蛮有用，视频是普通话，不是方言。整体起来虽然有点贵，不过蛮正规的值了吧！
- 7、安卓入门必备，满意。
- 8、Android从入门到精通。。。很棒
- 9、对新手很适合，前半部分实际操作图片较多，新手容易上手，看着也不费劲，后半部分讲实际应用的一些技术，很好。正如书名，从入门到精通！
- 10、实例很好，内容丰富，讲解很到位！
- 11、非常经典的入门android好书，讲的非常细、~值得入手、~
- 12、这本书是做Android软件开发入门一个比较好的选择，类似的书李刚的疯狂系列也不错。不过学这本书之前最好是学学java和编程的基础，心法会了，招式就可以随心所欲了。
- 13、视频讲解太简单、太快，不好听懂。
- 14、邮寄的时候，里面的光盘坏了，但是申请了换货，第二天就送来了，很及时，很好。书的内容大致浏览了下，很详细
- 15、学习中，附带视频应该会不错吧
- 16、内容全面，视频讲解能够加深印象，通过对示例的练习与修改达到完全掌握的目的；多本书对照学习，保证学习的系统性。
- 17、书本内容较丰富，适合初级人员使用
- 18、教我怎么在Android上卸载搜狗输入法，呵呵。不过Android入门第一本书，而且QQ上找出版社秒回，还是给赞
- 19、今天收到了，初翻看了下，印刷、纸质都挺不错的，光盘配备齐全，内容还没细看，应该也不错吧！
- 20、适合Android的初学者，挺好！
- 21、这书不错，值得一看，内容很详细，明了易懂
- 22、《Android从入门到精通》从初学者的角度出发，通过通俗易懂的语言、丰富多彩的实例，详细介绍了Android应用程序开发应该掌握的各方面技术。全书共分15章，内容包括Android快速入门、Android模拟器与常用命令、用户界面设计、高级用户界面设计、基本程序单元Activity、Android应用核心Intent、Android事件处理、资源访问、图形图像处理技术、多媒体应用开发、ContentProvider实现数据共享线程与消息处理、Service应用、网络编程及Inter***应用和基于Android的家庭理财通。所有知识都结合具体实例进行介绍，涉及的程序代码给出了详细的注释，可以使读者轻松领会Android应用程序开发的精髓，快速提高开发技能。另外，本书除了纸质内容之外，配书光盘中还给出了海量开发资源库，主要内容如下：
 - u语音视频讲解：总时长25小时，共62段
 - u技术资源库：600页专业参考文档
 - u实例资源库：436个经典实例
 - u面试资源库：369道面试真题
 - u能力测试题库：138道能力测试题目
 - uPPT电子教案本书适合作为软件开发入门者的自学用书，也适合作为高等院校相关专业的教学参考书，也可供开发人员查阅、参考。
- 23、写的没想法
- 24、话说现在Android的网站变了刚开始的安卓配置教程有点出入
- 25、读了一下感觉挺细的，内容比较新好好学习呀我得
- 26、讲解的很细致很具体，附带的光盘里面更能加深记忆
- 27、内容基本上是基于API 8 (Android 2.2)的，少有API 11(Android 3.0)及之后的内容，已经有些过时了。对基本控件、四大组件的使用和罗列占了大部分，真正工程上的指导较少，知识点比较细碎，最后的工程项目偏简单，不推荐有志于从事Android开发的同学阅读。

- 28、学习新知识吧 书挺好的
- 29、买个java从入门到精通的，不错，现在先买来放这。会用的上的。
- 30、入门必备。。
- 31、通俗易懂，入门
- 32、内容详细，适合入门。
- 33、例子也挺多的，视频讲得不是很详细，总起来说还可以吧
- 34、配送光盘很好用 开发环境所需的SDK eclipse等等都在里面了 很方便 书讲的很详细 很适合初学者
- 35、讲解很细致，初学者很值得看
- 36、对于想学android没多少基础的可以考虑一下！不错！都是些基础的东西！
- 37、很好，简易阅读，适合有JAVA基础的人阅读
- 38、蛮有用的一本书，不过建议由计算机基础的筒子买
- 39、例子什么的都很详细，适合初学者！
- 40、写得还是挺不错的，就是有点浅显，复制粘贴好像有点多，就串了下知识点，不太深入。
。simpleAdapter的用法对我来说倒是新知。
- 41、很好非常好，全看完会有收获
- 42、书的质量还不错，刚刚拿到，还没看内容，虽然说是双11，快递业务比较忙，昨天中午说要我拿快递等了20分钟就不想等了，然后没拿，今天晚上又让我等了10多分钟，还好拿到了，再没拿到就真的想退了。
- 43、这本书我认为只适合入门，在深一点的就要看其他书了。
- 44、很不错，有光盘可以详细阅读
- 45、内容也挺不错，视频讲解清楚
- 46、里面的案例都还不错很适合初学者
- 47、刚看到这个书 感觉很好 拿到了后感觉还不错，值得推荐
- 48、讲解的很好，目前还有很多看不懂
- 49、非常好，原来没学过，现在基本开发没问题了
- 50、这本书是相当不错啊，可以学到很多Android知识，适合初学者。
- 51、书是正版，印刷还可以，快递也给力，书正在研究中，可以作为android开发的工具书使用
- 52、我才开始学安卓是自学的那种我看了这本书的视频感觉还是不错书中的内容层次关系很好很实用的一本书
- 53、这本书不错，内容很详实，就是光盘里面的软件装不上去
- 54、很适合做入门教材！
- 55、不过里面的实例都是针对平板电脑的，手机运行有差异。
- 56、适合入门者学习，书本内容不错
- 57、入门
- 58、Android从入门到精通（配光盘）-软件开发视频
- 59、很垃圾的一本书 全是罗列 一点不系统
- 60、先生说这本书很全面，解析清楚易懂，很适合初学者
- 61、速度不错，不过抹水消图四个字好像经不起测试，应该是高仿的吧
- 62、初学安卓，书里面从基础讲起环境搭建，常用组件，动画网络都有涉及，可以快速对安卓有一个全面的大概认识，每一个点都有实例，通过动手很容易掌握。但仅供入门，距离高级和实用还要多看基本其他书籍。
- 63、我的书怎么没给我配光盘啊？？
- 64、挺适合入门看的
- 65、入门级书还是很不错的
- 66、深入浅出，容易入门，书的质量很好
- 67、讲解细致 适用于零基础的读者
- 68、物流很快，24小时之类到的，很棒！
- 69、浙江图书馆借阅
- 70、我喜欢好书，技术好才是真的好！

《Android从入门到精通》

- 71、内容非常全，讲解非常详细，
- 72、读该书前最好是学学java编程。内容详细，容易入门。
- 73、入门不错，很详细，但是很浅，几乎就是文档翻译。那还不如直接看文档和demo呢~
- 74、很基础 适合初学者 很喜欢
- 75、速度很快，书很不错，学习中！
- 76、大三的时候在亚马逊买了这本书作为启蒙。前几天在书堆里面翻出来，打开eclipse重温了一遍android开发，发现我还是那么喜欢编程。
- 77、非常适合初学者看，值得推荐。
- 78、书本和光盘都很好，没有损坏，内容循序渐进，适合入门者学习
- 79、书讲的很详细，现在还没仔细的看，但是从目录来看和大体翻阅，的确能对我们自学Android开发有很大的帮助
- 80、不错，推荐初学者使用，内容比较详细
- 81、很不错的书。值得我们看看。是学习的好东西。
- 82、入门不错，该有的都有了，不像有些书只是简单地说一下而已
- 83、很专业 推荐好书，同事说好！
- 84、内容详细，叙述有条理容易接受，视频比较好
- 85、专业知识书籍，应该给个好评！赞
- 86、配有光盘，就喜欢带视频的讲解。
- 87、适合了解android！
- 88、开发的样本书，值得推荐。
- 89、讲解的很详细。。。很喜欢
- 90、内容详实，易读懂，非常适合有开发经验的程序员进行快速的android入门
- 91、书还不错，就是光盘有问题，其他还行
- 92、作为入门的书，简单直接，很好
- 93、昨天收到的，评论来晚了。书很精美，内容细致，讲解周到，光盘也有丰富的内容，赞！
- 94、合适入门学习
- 95、适合初学者，搞应用开发的话可以参考一下，整个android系统框架的知识还是太少
- 96、内容很全，但有些不够具体
- 97、由于没有光盘，打了客服，服务不错啊。线确认收获再说。
- 98、适合入门者学习的一本书，非常好
- 99、书不错，看着还行，多android的覆盖较广,适合android入门
- 100、很适合安卓的初学者阅读，简单易懂，如果有不了解的还有本书章节对应的视频讲解，非常好
- 101、很好的教程。参考学习2不误！很好的教程。参考学习2不误！

《Android从入门到精通》

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