?

Androidos szoftverfejlesztés alapfokon (Fehér Krisztián)





198 oldal, B/6, 2014., ISBN 978-963-9425-88-0

Értékelés: Még nincs értékelve
Ár
Fogyasztói ár1290,00 Ft

Kedvezmény-200,00 Ft

Tegye fel kérdését a termékr?l

Leírás

Androidos okostelefonokat rengetegen használnak, amely felhasználók közül bizonyára sokan gondolkodtak már el azon, hogy saját maguk is készítsenek programokat a mobiljukra. A lehet?ség most adott lett. Jelen könyv segítségével ugyanis könnyen értelmezhet? példákon keresztül ismerkedhetünk meg a mobilfejlesztés alapvet? elméleti hátterével és gyakorlati fogásaival.

A könyv a külföldön igen népszer? Adobe AIR és az Apache Flex technológiákra épül, melyekkel más programozási nyelvekhez viszonyítva sokkal egyszer?bben és gyorsabban fejleszthetünk látványos mobilalkalmazásokat Androidra, iOS-re és Windowsra is. A könyvet a mélyebb ismeretekre vágyó felhasználók éppúgy hasznosnak találják majd, mint a kezd?, vagy tapasztalt fejleszt?k, akik most ismerkednek az Adobe AIR-alapú alkalmazáskészítéssel.

A könyv melléklete letölthet? innen: http://www.bbs.hu/letoltes/android.zip

Elektronikus formában megvásárolható itt:
http://www.interkonyv.hu/konyvek/Androidos_szoftverfejlesztés_alapfokon

Tartalomjegyzék

El?szó 9

Kiknek szól ez a könyv? 9

Miben történik a fejlesztés? 10

A könyv felépítése 11

A könyvben használt jelölések 13

1. Felkészülés a fejlesztésre 14

1.1. Az Adobe AIR platformról 14

1.2. Az Androidról és a statisztikákról 16

1.3. A mobilfejlesztés f? szempontjai 17

1.3.1. A mobilalkalmazásoknál a min?ség kiemelt szempont 17

1.3.2. A mobilvilág más 17

1.3.3. Tudatosan kezeljük a jogosultságokat! 17

1.3.4. Ésszer? keretek között tartott kompatibilitás 19

1.3.5. Takarékoskodni az er?forrásokkal 19

1.3.6. A v7-es 20

1.3.7. A 3D-s megjelenítés mobileszközökön is lehetséges 21

1.3.8. Ez a RAM nem az a RAM 21

1.3.9. Itt repül a kismadár! 22

1.3.10. Szenzorok: izgalmas technológiák egy helyen 23

1.3.11. Akkumulátor: Bírni szusszal... 24

1.3.12. FullHD-n innen és túl... 24

1.3.13. Képfeldolgozás: tárhely kontra sebesség 25

1.3.14. Nagyfokú hibat?rés 26

1.3.15. A teljesítménytervezés lehet?ségei 26

1.4. Mire lesz szükségünk? 27

1.5. MySQL 27

1.6. PHP és Apache 29

1.6.1. Verziódzsungel 30

1.6.2. Üzembehelyezés 32

1.6.3. A PHP és a MySQL tesztelése 33

1.7. Fejleszt?eszköz 36

2. A Flash Builder 37

2.1. A Flash Builder és a mobilvilág 37

2.2. A Flash Builder telepítése 38

2.3. A Flash Builder kezel?felülete 46

2.4. Az els? mobilprojekt létrehozása 49

2.4.1. Pár szó a Flex SDK-ról 51

2.5. Az -app.xml fájlról 58

2.6. Az alkalmazások Flex forráskódja 62

2.7. Az els? futtatás 66

2.8. Kész alkalmazások publikálása 72

2.9. Projektek exportálása, importálása 79

3. Flex/ActionScript alapismeretek 84

3.1. ActionScript 84

3.1.1. Adattípusok 84

3.1.2. Utasítások 87

3.1.3. Megjegyzések a kódban 88

3.1.4. Operátorok és precedenciák 88

3.1.5. Elágazási szerkezetek 90

3.1.6. Ciklusok 93

3.1.7. Függvények 96

3.1.8. Hozzáférések szabályozása 97

3.1.9. Osztályok 98

3.2. Flex 100

3.2.1. XML forráskódok írása 100

3.2.2. Megjegyzések a kódban 102

3.2.3. Alapvet? vizuális Flex komponensek 102

3.3. Az ActionScript kód beágyazása Flex kódba 113

4. Példaprogramok 115

4.1. Inicializációs függvény írása 115

4.2. Gomblenyomás kezelése 120

4.3. Input-output események kezelése 125

5. Adatbázis-kezel? mobilalkalmazás készítése 135

5.1. Adatcsere PHP szkriptekkel 136

5.2. Adatbázis-kezel? PHP szkriptek megírása 139

5.3. PHP szkriptek kezelése ActionScript-b?l 142

5.3.1. Szkriptfuttatás ellen?rizhet?sége 142

5.3.2. Aszinkron feldolgozás biztosítása 143

5.3.3. Karakterkódolás 143

5.4. Az alkalmazás éles üzembe helyezése 160

6. Receptek haladóknak 161

6.1. Háttérszín megváltoztatása 161

6.2. Betölt?kép megjelenítése 162

6.3. Statikus képek megjelenítése 164

6.4. Képerny? méreteinek lekérdezése 165

6.5. Képerny?tájolás kezelése 166

6.6. Teljesképerny?s üzemmód 167

6.7. SMS küldés kezdeményezése 168

6.8. Telefonhívás kezdeményezése 169

6.9. Email küldés kezdeményezése 170

6.10. URL megnyitásának kezdeményezése 171

6.11. Böngész? integrálása mobilalkalmazásba 172

6.12. Busy indicator használata 177

6.13. Hangfájlok lejátszása 178

7. Hogyan tovább? 179

Függelék 180

Ajánlott irodalom 192

Flex és Actionscript 192

Androidos fejlesztés és dizájn 193

Apache, MySQL és PHP 194

Webhelyek 195

Játékfejlesztéshez 196

Teszteszközök Adobe AIR fejlesztésekhez 197

Angol nyelv? szakirodalom 197