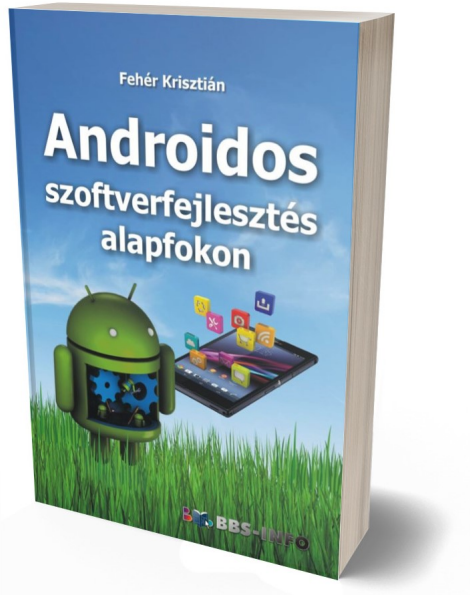


?

## Androidos szoftverfejlesztés alapfokon (Fehér Krisztián)



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

Értékelés: Még nincs értékelve

Ár

Fogyasztói ár 1290,00 Ft

Kedvezmény -200,00 Ft

[Tegye fel kérdését a termék?](#)

Leírás

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

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

A könyv melléklete letölthető innen: <http://www.bbs.hu/letoltes/android.zip>

Elektronikus formában megvásárolható itt:

[http://www.interkonyv.hu/konyvek/Androidos\\_szoftverfejlesztés\\_alapokon](http://www.interkonyv.hu/konyvek/Androidos_szoftverfejlesztés_alapokon)

## Tartalomjegyzék

Előszó 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 fő szempontjai 17

1.3.1. A mobilalkalmazásoknál a minőség kiemelt szempont 17

1.3.2. A mobilvilág más 17

1.3.3. Tudatosan kezeljük a jogosultságokat! 17

1.3.4. Ésszerű keretek között tartott kompatibilitás 19

1.3.5. Takarékoskodni az erőforrásokkal 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 hibátörés 26

1.3.15. A teljesítménytervezés lehetőségei 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. Gombnyomás 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-ből	142
5.3.1. Szkriptfuttatás ellenőrzése	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. Betöltőkép megjelenítése	162
6.3. Statikus képek megjelenítése	164
6.4. Képernyő méreteinek lekérdezése	165
6.5. Képernyőtájolás kezelése	166
6.6. Teljesképernyős 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. Böngésző 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
Teszt eszközök Adobe AIR fejlesztésekhez	197
Angol nyelvű szakirodalom	197