

?

Navigációs szoftverek fejlesztése androidra (Fehér Krisztián)



186 oldal, B/5, 2014., ISBN 978 615 5477 11 9

Értékelés: Még nincs értékelve

Ár

Fogyasztói ár 1490,00 Ft

Kedvezmény-1000,00 Ft

[Tegye fel kérdését a termékrl!](#)

Leírás

Könyvünk els?sorban az androidos eszközök egy speciális részegységének, a GPS vev?egységnek a gyakorlati használatát mutatja be és a navigációs szoftverek, valamint a digitális térképek készítésébe nyújt betekintést. Több f? témakört is bemutatunk, így a GPS koordináták felhasználását helyzetalapú alkalmazásokban, a saját digitális térképkészítés módjait, az útvonaltervezést, illetve a grafika használatát. Számos képlettel és algoritmussal ismerkedhetünk meg, melyeket a tisztelt olvasó a saját igényeinek megfelelően, szabadon felhasználhat és továbbfejleszthet. A könyv a külföldön igen népszerű Adobe AIR és Apache Flex technológiával készített példaprogramokat mutat be, melyek az Adobe Flash Builder-rel készültek. Az ActionScript alapszint? ismerete a könyv szempontjából ezért igen fontos. (Mindezek használatát, illetve használatának alapjait a szerző Androidos szoftverfejlesztés alapfokon cím? könyvb?l is el lehet sajátítani.) A könyvb?l megtanulható ismereteket felhasználva pedig már csak a fantáziánk szab határt a grafikus, illetve helymeghatározást is felhasználó mobilalkalmazások készítésének.

Elektronikus formában megvásárolható:

<http://www.interkonyv.hu/konyvek/Navigacios%20szoftverek%20fejlesztese%20androidra>

Tartalomjegyzék:

Előszó 7

1. A navigációról 10

1.1. A hagyományos koordináták 10

1.2. A GPS rendszer 11

1.3. GPS vevő az okostelefonokban 12

2. A navigációs szoftverek típusai 15

2.1. Helymeghatározó alkalmazások 15

2.2. Pozíciókövető alkalmazások 15

2.3. Útvonalrögzítő alkalmazások 15

2.4. Helyalapú szolgáltatást nyújtó alkalmazások 16

2.5. Térképmegjelenítő alkalmazások 16

2.6. Útvonaltervező alkalmazások 16

3. A GPS vevő kezelése 17

3.1. A GPS modul elérése 17

3.2. Lekérdezhető GPS adatok 20

4. Haladó ActionScript programozás 24

4.1. Konstans értékek használata 24

4.2. Osztályok létrehozása 24

4.3. A tömbkezelés alapjai 30

4.3.1. Egydimenziós tömbök 31

4.3.2. Kétdimenziós tömbök 35

4.4. Időzítő használata 39

5. A Flash Builder haladó szintű használata 42

5.1. A Debugger használata 42

5.2. A Flash Builder tuningolása 47

5.2.1. A memóriahasználat beállítása 47

5.2.2. Az automatikus fordítás kikapcsolása 48

5.2.3. Előfordulások kiemelésének kikapcsolása 49

5.2.4. Kódblokkok összezárásának kikapcsolása 50

6. Külső térképek használata – Google Maps API 51

6.1. Statikus térképek használata Google Maps API-val 52

6.2. Dinamikus térkép-megjelenítés 60

7. GPS koordinátarendszer képpont alapú levetítése kijelzőkre 66

7.1. Egy kis koordinátageometria 66

7.1.1. Törtszámok és koordinátarendszer 68

7.1.2. A koordinátarendszerek szinkronizálása 69

7.1.3. Koordinátaleképezés ActionScript kóddal 71

7.1.4. A kijelző képarányának figyelembe vétele 71

7.1.5. Képaránykezelés ActionScript kóddal 72

8. A vektoros rajzolás alapjai 76

8.1. A rajzvászón 76

8.2. A rajzecset 77

8.3. Ecsetbeállítások 77

8.4. Színek megadása RGB kódokkal 78

8.5. Képpontok rajzolása 79

8.6. Vonalak rajzolása 79

8.7. Kör és ellipszis rajzolása 80

8.8. Kiegészítőszínek használata 80

8.9. Poligon rajzolása 81

8.10. Szöveg kiírása 81

8.11. A rajzvászón törlése 82

8.12. Színátmenetek létrehozása 86

9. Bittérkép-alapú rajzolás és képforgatás 88

9.1 Vektorréteg másolása bitkép rétegre 94

10. Navigáció és matematika 96

10.1. GPS koordináták távolsága 96

10.2. Szomszédsági kapcsolatok ábrázolása 97

10.2.1. A Bool mátrix 97

10.2.2. Élsúlyozott kapcsolatok útmátrixa 98

10.2.3. Irányított és élsúlyozott kapcsolatok 99

10.2.4. Gráf kapcsolt szerkezettel 102

10.2.5. Rendezetlen koordinátahalmazok 103

10.3. A legrövidebb út – Dijkstra algoritmus 103

10.4. Útvonalszámítás a gyakorlatban 113

11. Képernyőforogtatás és navigáció 114

11.1. Az alkalmazás terve 114

- 11.2. Megvalósítás 114
- 12. Útvonalrögzítő alkalmazás készítése 120
- 13. Digitális térképek készítése és felhasználása 127
 - 13.1. A térképtervezés menete 128
 - 13.2. Pár szó a domborzat szintkülönbségeiről 130
 - 13.3. A megvalósítás 131
 - 13.4. Egyszerűbb és fotorealistikus megjelenítés 139
 - 13.5. Még gyorsabb térképmegjelenítés 148
 - 13.6. A magyarországi autópályák kirajzolása 152
 - 13.7. A Balaton kirajzolása és a pozíció valós idejű megjelenítése 159
 - 13.8. További ötletek, javaslatok 167
- 14. A NASA domborzati adatainak használata 167
 - 14.1. Az SRTM adatok bemutatása 169
 - 14.2. Az adatok feldolgozása 171
- 15. Függelék 175
 - 15.1. Dijkstra algoritmus C nyelven 175
 - 15.2. SRTM adatokból előállított képek 182
 - 15.3. Irodalomjegyzék 184
 - 15.4. Internetes források 184
 - 15.5. Shapefájlok, térképadatok szoftverrel támogatott feldolgozása 185