?

Navigációs szoftverek fejlesztése androidra (Fehér Krisztián)





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

Értékelés: Még nincs értékelve
Ár
Fogyasztói ár1490,00 Ft

Kedvezmény-1000,00 Ft

Tegye fel kérdését a termékr?l

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 megfelel?en, szabadon felhasználhat és továbbfejlesztheti. A könyv a külföldön igen népszer? 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 szerz? 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.

Eletronikus formában megvásárolható:
http://www.interkonyv.hu/konyvek/Navigációs%20szoftverek%20fejlesztése%20androidra

Tartalomjegyzék:

El?szó 7

1. A navigációról 10

1.1. A hagyományos koordináták 10

1.2. A GPS rendszer 11

1.3. GPS vev? az okostelefonokban 12

2. A navigációs szoftverek típusai 15

2.1. Helymeghatározó alkalmazások 15

2.2. Pozíciókövet? alkalmazások 15

2.3. Útvonalrögzít? alkalmazások 15

2.4. Helyalapú szolgáltatást nyújtó alkalmazások 16

2.5. Térképmegjelenít? alkalmazások 16

2.6. Útvonaltervez? alkalmazások 16

3. A GPS vev? kezelése 17

3.1. A GPS modul elérése 17

3.2. Lekérdezhet? 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. Id?zít?k használata 39

5. A Flash Builder haladó szint? 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. El?fordulások kiemelésének kikapcsolása 49

5.2.4. Kódblokkok összezárásának kikapcsolása 50

6. Küls? 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 kijelz?kre 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 kijelz? képarányának figyelembe vétele 71

7.1.5. Képaránykezelés ActionScript kóddal 72

8. A vektoros rajzolás alapjai 76

8.1. A rajzvászon 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. Kitölt?színek használata 80

8.9. Poligon rajzolása 81

8.10. Szöveg kiíratása 81

8.11. A rajzvászon 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 algoritmusa 103

10.4. Útvonalszámítás a gyakorlatban 113

11. Képerny?forgatás és navigáció 114

11.1. Az alkalmazás terve 114

11.2. Megvalósítás 114

12. Útvonalrögzít? alkalmazás készítése 120

13. Digitális térképek készítése és felhasználása 127

13.1. A térképtervezés menete 128

13.2. Pár szó a domborzat szintkülönbségeir?l 130

13.3. A megvalósítás 131

13.4. Egyszer?bb és fotorealisztikus megjelenítés 139

13.5. Még gyorsabb térképmegjelenítés 148

13.6. A magyarországi autópályák kirajzolása 152

13.7. A Balaton kirajzolása és a pozíció valós idej? 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 algoritmusa C nyelven 175

15.2. SRTM adatokból el?állított képek 182

15.3. Irodalomjegyzék 184

15.4. Internetes források 184

15.5. Shapefájlok, térképadatok szoftverrel támogatott feldolgozása 185