

# Spis treści

## Wstęp (7)

### Rozdział 1. Warsztat dla MIDletów (9)

- Instalacja oprogramowania (9)
- Tworzenie nowego projektu (10)
  - Publikowanie MIDletu (11)
- Kod MIDletu (12)
- Interfejs użytkownika (14)
  - MID Profile a kompatybilność MIDletu (14)
  - Polecenia (15)
  - Podstawowe komponenty graficzne (16)
- Przykładowy projekt (19)

### Rozdział 2. Podstawy aplikacji mobilnych (23)

- Przegląd klas wyświetlaczy (23)
  - Canvas (23)
  - Alert (26)
  - List (26)
- Projekt - program graficzny (27)

### Rozdział 3. Zaawansowane rodzaje wyświetlaczy (35)

- Obsługa RMS w Javie (35)
- Zapis w RMS (37)
- Tablice bajtów a odczyt danych (38)
- Usuwanie a zbiory (39)
- Zaawansowane techniki przeglądania zbiorów (39)
- Projekt - program Notatki (40)
  - Interfejs programu (41)
  - Pakiet pl.helion.j2mepp.notatki (41)
  - Wyświetlenie listy notatek (43)
  - Obsługa poleceń (44)
  - Przechowywanie danych i nie tylko (45)
  - Zarządzanie notatkami (49)
- Testowanie aplikacji (52)

### Rozdział 4. Internet w MIDletach (53)

- Projekt - czat na komórkę (53)
  - Sieć - z czym to się je? (54)
  - Jak zawsze - interfejs (54)
  - Obsługa aplikacji (56)
  - Czas na internet! (58)
  - Obsługa połączenia w aplikacji (61)
  - Serwer czata (66)
  - Wysyłanie wiadomości (70)

- Obsługa połączeń klienckich (71)
- Podsumowanie projektu (76)

## **Rozdział 5. Obsługa XML w J2ME (77)**

- Projekt - czytelnik RSS (77)
  - J2ME a XML (78)
  - Wykorzystanie biblioteki kXML w MIDletach (79)
  - Działanie programu i jego interfejs (79)
  - Język RSS (82)
  - Struktura Dane (84)
  - Obsługa poleceń w MIDlecie (86)
  - Pobieranie dokumentu RSS (88)
  - Piękne jak gra na SAXofonie - biblioteka kXML pod lupą (89)
  - Parser w praktyce (91)
- Podsumowanie (97)

## **Rozdział 6. Multimedia w Twoim telefonie (99)**

- Projekt - odtwarzacz multimedialny (99)
  - Obsługa multimediiów w telefonach (100)
  - Proces odtwarzania pliku (100)
  - Źródła plików multimedialnych (101)
  - Interfejs programu (102)
  - Odtwarzacz a FileConnection Optional Package (108)
  - Implementacja przeglądarki systemu plików w projekcie (111)
  - Obsługa multimediiów w odtwarzaczu (115)
  - Nagrywanie dźwięku (119)
  - Odtwarzanie nagrania (121)
  - Obsługa aparatu (122)
  - Przerwanie odtwarzania i zamykanie odtwarzacza (123)
  - Wykorzystanie RMS w projekcie (125)
  - Podsumowanie (129)

## **Rozdział 7. Zagrajmy! (131)**

- Projekt - gra "platformówka" (131)
  - Struktura klas (131)
  - Game API (132)
  - Mały MIDlet (134)
  - Płócienna gra (134)
  - Warstwy i duszki (137)
  - Główna pętla gry (139)
  - Wykorzystanie zalet płótna (140)
  - Duszki w grze (144)
  - Bohater w akcji (150)
  - Od bohatera do potworka (154)
  - Globalna obsługa potworków (158)
  - Strzelanie (160)
  - Zarządzanie pociskami (162)

- Dane a logika (165)
- Grafika w grze (170)
- Podsumowanie (171)

## **Rozdział 8. J2ME a Bluetooth (173)**

- Projekt - usługa szyfrująca (173)
  - MIDlet (174)
  - Zasady działania (176)
  - Znalazłem, wysłałem, odebrałem! (183)
  - Kod klienta (185)
- Podsumowanie (190)

## **Rozdział 9. Mały szpieg - zdalna kamera (191)**

- Założenia projektowe (192)
  - Nadawca (192)
  - Odbiorca (193)
  - Serwer (194)
- Konfigurujemy serwer (194)
  - Widok - interfejs aplikacji klienckiej (196)
  - Kontroler - obsługa zdarzeń i sterowanie aplikacją (200)
  - Timer i zadania (202)
  - Danie główne - HTTP bez trzymanki (205)
- Serwer w akcji (210)
  - SID - klucz jedyny w swoim rodzaju (213)
  - Serwer i jego metody (216)
- Podsumowanie (217)

## **Rozdział 10. Lokalizator (219)**

- Wprowadzenie (219)
  - Funkcjonalność projektu (219)
- Interfejs użytkownika (220)
  - Zaglądamy pod maskę... (229)
  - Instalacja i konfiguracja bazy danych (234)
  - Przenosiny na serwer (235)
  - Menedżer bezpieczeństwa (242)
  - Obsługa bazy danych w aplikacji serwerowej (244)
  - Spajanie w całość (247)
- Podsumowanie (249)

## **Dodatek A (251)**

- Projekt - edytor plansz (251)
- Podsumowanie (254)

## **Skorowidz (255)**