

Android™
Разработка приложений
ДЛЯ
ЧАЙНИКОВ®

Android[™]
Application Development
FOR
DUMMIES[®]

by **Donn Felker**
with **Joshua Dobbs**



WILEY

Wiley Publishing, Inc.

Android™
Разработка приложений
ДЛЯ
ЧАЙНИКОВ®

Донн Фелкер
при участии Джошуа Доббса



ДИАЛЕКТИКА

Москва ♦ Санкт-Петербург ♦ Киев
2012

ББК 32.973.26-018.2.75

Ф38

УДК 681.3.07

Компьютерное издательство “Диалектика”

Главный редактор *С.Н. Тригуб*

Зав. редакцией *В.Р. Гинзбург*

Перевод с английского и редакция канд. техн. наук *А.Г. Сысолюка*

По общим вопросам обращайтесь в издательство “Диалектика” по адресу:
info@dialektika.com, http://www.dialektika.com

Фелкер, Донн.

Ф38 Android: разработка приложений для чайников. : Пер. с англ. — М. : ООО
“И.Д. Вильямс”, 2012. — 336 с. : ил. — Парал. тит. англ.

ISBN 978-5-8459-1748-5 (рус.)

ББК 32.973.26-018.2.75

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения издательства Wiley Publishing, Inc.

Copyright © 2012 by Dialektika Computer Publishing.

Original English language edition Copyright © 2011 by Wiley Publishing, Inc.

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form. This translation is published by arrangement with Wiley Publishing, Inc.

Научно-популярное издание

Донн Фелкер

Android: разработка приложений для чайников

В издании использованы карикатуры американского художника Рича Теннанта

Литературный редактор	<i>Е.П. Перестюк</i>
Верстка	<i>Л.В. Чернокозинская</i>
Художественный редактор	<i>В.Г. Павлютин</i>
Корректор	<i>Л.А. Гордиенко</i>

Подписано в печать 08.11.2011. Формат 70x100/16

Гарнитура Times. Печать офсетная

Усл. печ. л. 27,09. Уч.-изд. л. 18,73.

Тираж 1500 экз. Заказ № 0000

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП “Типография «Наука»”

199034, Санкт-Петербург, 9-я линия В. О., 12.

ООО “И. Д. Вильямс”, 127055, г. Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1

ISBN 978-5-8459-1748-5 (рус.)

© Компьютерное изд-во “Диалектика”, 2012,
перевод, оформление, макетирование

ISBN 978-0-470-77018-4 (англ.)

© Wiley Publishing, Inc., 2011

Оглавление

Введение	16
Часть I. Начальные сведения об Android	21
Глава 1. Краткий обзор платформы Android	23
Глава 2. Подготовка инструментов разработки	38
Часть II. Создание и публикация приложения Android	65
Глава 3. Ваш первый проект Android	67
Глава 4. Разработка пользовательского интерфейса	101
Глава 5. Кодирование приложения	123
Глава 6. Ресурсы Android	160
Глава 7. Размещение виджетов на главном экране	168
Глава 8. Публикация приложения на сайте Android Market	190
Часть III. Создание мощных приложений	211
Глава 9. Разработка приложения, напоминающего о задачах	213
Глава 10. Создание меню	230
Глава 11. Обработка вводимых данных	238
Глава 12. Хранение данных	256
Глава 13. Класс менеджера сигналов	283
Глава 14. Обновление строки состояния	294
Глава 15. Пользовательские настройки	301
Часть IV. Великолепные десятки	315
Глава 16. Десять бесплатных приложений и средств разработки	317
Глава 17. Десять инструментов, которые облегчат вашу жизнь	321
Предметный указатель	325

Содержание

Об авторе	15
О соавторе	15
Введение	16
Предназначение книги	16
Соглашения, используемые в книге	17
Основные предположения	18
Структура книги	18
Часть I. Гайки и винтики Android	18
Часть II. Создание и публикация приложения Android	18
Часть III. Создание мощных приложений	19
Часть IV. Великолепные десятки	19
Пиктограммы, используемые в книге	19
Что дальше	19
Ждем ваших отзывов!	20
Часть I. Начальные сведения об Android	21
Глава 1. Краткий обзор платформы Android	23
Зачем разрабатывать приложения для Android	23
Сегмент рынка	23
Время продавать	24
Открытая платформа	24
Совместимость с оборудованием	25
Мэшапы	25
Основы программирования для Android	26
Java в приложениях Android	27
Деятельности	27
Намерения	28
Безуказательные элементы управления	29
Видовые окна и виджеты	29
Асинхронные вызовы	30
Фоновые службы	31
Инструменты для работы с оборудованием	31
Сенсорный экран	33
GPS	33
Акселерометр	33
Карты памяти SD	34
Программные инструменты и ресурсы	34
Интернет	34
Поддержка звука и видео	35

Список контактов	35
Безопасность	35
Библиотеки Google API	35
Глава 2. Подготовка инструментов разработки	38
Как стать разработчиком приложений Android	38
Что понадобится	39
Исходные коды Android	39
Ядро Linux 2.6	39
Инфраструктура Android	40
Инфраструктура приложения	41
Библиотеки ОНА	42
Язык Java	43
Настройка системы	44
Операционная система	44
Компьютер	44
Инсталляция и конфигурирование инструментов разработки	45
Установка JDK	46
Загрузка JDK	46
Инсталляция JDK	47
Установка Android SDK	48
Загрузка Android SDK	48
Конфигурирование расположения инструментов	50
Установка Eclipse	53
Выбор версии Eclipse	53
Инсталляция Eclipse	54
Конфигурирование Eclipse	56
Знакомство с инструментами разработки Android	59
Пакет Android SDK	60
Платформы Android	60
Использование инструментов SDK	61
Часть II. Создание и публикация приложения Android	65
Глава 3. Ваш первый проект Android	67
Создание проекта в Eclipse	67
Структура проекта	73
Сообщения об ошибках	73
Параметры Build Target и Min SDK Version	74
Эмулятор	76
Конфигурирование параметров запуска приложения	79
Создание конфигурации отладки	79
Создание конфигурации выполнения	79

Дублирование конфигураций запуска	82
Выполнение приложения	83
Выполнение приложения в эмуляторе	83
Информация о статусе развертывания	88
Папка проекта	89
Папки приложения	89
Файл манифеста приложения	97
Файл <code>default.properties</code>	99
Глава 4. Разработка пользовательского интерфейса	101
Создание проекта Silent Mode Toggle	102
Компоновка приложения	103
Использование файла компоновки XML	105
Типы компоновок	107
Визуальная среда разработки	108
Открытие окна конструктора	108
Разработка пользовательского интерфейса	110
Атрибуты дескриптора компоновки	111
Размещение представлений в контейнере	111
Добавление изображения в приложение	112
Размещение изображения на экране	112
Добавление изображения в разметку XML	114
Создание значка запуска приложения	117
Создание пользовательского значка приложения	117
Добавление значка приложения в проект	118
Добавление кнопки	119
Приложение в режиме конструктора	120
Изменение цвета фона	121
Глава 5. Кодирование приложения	123
Что такое деятельность	123
Методы, стеки и состояния	124
Жизненный цикл деятельности	125
Создание деятельности	128
Начнем с метода <code>onCreate</code>	129
Объект <code>Bundle</code>	129
Отображение пользовательского интерфейса	129
Обработка действий пользователя	130
Создание обработчика события	131
Работа с базовыми классами <code>Android</code>	133
Программное управление звонком	134
Переключение режима звонка с помощью объекта <code>AudioManager</code>	135

Установка приложения	139
Возвращаемся к эмулятору	139
Установка приложения на физическое устройство Android	141
Переустановка приложения	143
Состояние эмулятора	143
Процесс переустановки	143
Отладка	144
Инструмент DDMS	144
Использование отладчика Eclipse	148
Выход за границы приложения	156
Взаимодействие с приложением	157
Тестирование приложения	157
Глава 6. Ресурсы Android	160
Типы ресурсов	160
Размеры	160
Стили	161
Темы	162
Значения	162
Меню	162
Цвета	162
Работа с ресурсами	163
Перенос строк в ресурсы	163
Оптимизация изображений	164
Локализация приложения с помощью ресурсов	165
Глава 7. Размещение виджетов на главном экране	168
Виджеты приложения в Android	169
Дистанционные представления	170
Использование класса <code>AppWidgetProvider</code>	171
Отложенные намерения	172
Система намерений Android	172
Данные намерений	173
Обработка намерений	174
Использование отложенных намерений	175
Создание виджета приложения на главном экране	176
Реализация объекта <code>AppWidgetProvider</code>	176
Взаимодействие с виджетом приложения	178
Компоновка виджета приложения	179
Выполнение нужных операций в объекте <code>AppWidgetProvider</code>	180
Метаданные виджета приложения	185
Регистрация новых компонентов в манифесте приложения	186
Добавление виджета на главный экран	188

Глава 8. Публикация приложения на сайте Android Market	190
Создание распространяемого файла	190
Файл манифеста	191
Выбор наилучшего набора инструментов	192
Цифровая подпись приложения	192
Создание файла APK	193
Создание учетной записи Android Market	196
Выбор правильной цены приложения	202
Преимущества платной модели	203
Преимущества бесплатной модели	203
Создание снимков экрана с вашим приложением	203
Выгрузка приложения в Android Market	205
Наблюдаем за количеством установленных экземпляров	209
Часть III. Создание мощных приложений	211
Глава 9. Разработка приложения, напоминающего о задачах	213
Базовые требования к приложению	213
Боевая тревога по расписанию	214
Хранение данных	214
Деликатное напоминание	214
Создание экранов приложения	215
Создание нового проекта	215
Создание списка задач	216
Создание и редактирование деятельности задач	217
Создание формы добавления и редактирования задач	218
Создание деятельности со списком	222
Создание фиктивных данных	223
Обработка событий щелчков	223
Идентификация намерения	226
Запуск новой деятельности с помощью намерения	226
Извлечение значений из предыдущих деятельностей	227
Создание окна выбора	228
Глава 10. Создание меню	230
Полезность меню	231
Создание меню выбора	231
Создание файла XML	231
Обработка действий пользователя	232
Создание задачи	234
Завершение деятельности	234
Создание контекстного меню	235
Создание файла XML контекстного меню	235

Загрузка меню	236
Обработка выбора пользователя	236
Глава 11. Обработка вводимых данных	238
Создание интерфейса ввода	238
Создание виджета <code>EditText</code>	238
Отображение экранной клавиатуры	240
Выбор даты и времени	240
Создание кнопок выбора даты и времени	240
Подключение класса выбора даты	241
Подключение класса выбора времени	246
Создание окна предупреждения	248
Зачем нужны диалоговые окна	249
Выбор диалогового окна для фоновой задачи	250
Создание окна предупреждения	251
Проверка вводимых данных	253
Уведомления	254
Другие способы проверки данных	255
Глава 12. Хранение данных	256
Где лучше хранить данные	256
Варианты хранения	256
Выбор способа хранения	258
Получение разрешения от пользователя	258
Влияние разрешений на полезность приложения	259
Установка требуемых разрешений в файле манифеста	259
Создание базы данных <code>SQLite</code>	260
Как работает база данных <code>SQLite</code>	260
Создание файла <code>Java</code> с кодом базы данных	261
Определение ключевых элементов	261
Визуализация таблицы <code>SQLite</code>	262
Создание таблицы	263
Закрытие базы данных	265
Создание и редактирование задач с помощью <code>SQLite</code>	265
Вставка записи о задаче	266
Полная реализация класса <code>RemindersDbAdapter</code>	268
Возврат всех задач с помощью курсора	274
Класс <code>SimpleCursorAdapter</code>	277
Удаление задачи	277
Обновление задачи	278
Глава 13. Класс менеджера сигналов	283
Зачем нужен класс <code>AlarmManager</code>	283

Запуск процесса с помощью объекта AlarmManager	284
Создание класса ReminderManager	285
Создание класса OnAlarmReceiver	286
Создание класса WakeReminderIntentService	287
Создание класса ReminderService	290
Перезагрузка устройства	291
Создание приемника загрузки	291
Проверка приемника загрузки	293
Глава 14. Обновление строки состояния	294
Структура строки состояния	294
Значки строки состояния	294
Использование строки состояния для уведомления пользователя	294
Использование менеджера уведомлений	296
Создание уведомления	297
Последовательность этапов уведомления	299
Добавление строковых ресурсов	299
Изменение уведомления	300
Удаление уведомлений	300
Глава 15. Пользовательские настройки	301
Концепция настроек	301
Отображение списка настроек	302
Хранение настроек	302
Компоновка настроек	303
Создание экрана настроек	304
Создание файла настроек	304
Добавление строковых ресурсов	306
Класс PreferenceActivity	307
Активизация класса PreferenceActivity	309
Обработка выбора пункта меню	309
Работа с настройками во время выполнения	310
Извлечение настроек	310
Программная установка настроек	313
Часть IV. Великолепные десятки	315
Глава 16. Десять бесплатных приложений и средств разработки	317
Foursquare	318
LOLCat	318
Amazed	318
Примеры использования API-функций	319
Пример MultiResolution	319

Пакет Last.fm	319
Hubroid	319
Facebook SDK для Android	320
Replica Island	320
Учебник по SQLite	320
Глава 17. Десять инструментов, которые облегчат вашу жизнь	321
droid-fu	321
RoboGuice	321
DroidDraw	321
Draw 9-patch	322
Hierarchy Viewer	322
Application Exerciser Monkey	322
zipalign	322
layoutopt	323
Git	323
Paint.NET и GIMP	323
Предметный указатель	325

Об авторе

Донн Фелкер — специалист в области разработки программного обеспечения для Интернета и мобильных устройств, независимый консультант с более чем десятилетним опытом. Основатель софтверной компании Agilevent, обладатель сертификатов Microsoft ASP Insider, MCTS (.NET Framework 2.0/3.5 Web Applications) и ScrumMaster. Автор учебного видеокурса TekPub.com “Introduction to Android”. Блог Донна находится по адресу blog.donnfelker.com, а микроблог на Твиттере имеет адрес @donnfelker.

О соавторе

Джошуа Доббс — главный разработчик веб-приложений в компании, выпускающей электронные устройства и расположенной в Южной Калифорнии. Имеет более чем десятилетний опыт разработки настольных и веб-приложений. С операционной системой Android начал работать, как только она появилась на рынке программного обеспечения. Разработанные им приложения для Android загружены пользователями более 6 миллионов раз. Был выбран компанией Google в качестве главного разработчика приложений Android для проекта Device Seeding Program. Веб-сайт Джошуа находится по адресу www.joshdobbs.com.

Введение

Перед вами первая книга серии *...для чайников*, посвященная разработке приложений для Android! Когда мне предложили ее написать, я пришел в восторг от возможности переложить на бумагу огромное количество знаний об Android, которые я приобрел за последние несколько лет. Но одновременно я задумался: а можно ли сделать столь сложную тему доступной для “чайников”? Оказывается, можно! Хорошо подобранные примеры и тщательно описанные инструкции позволят любому человеку, умеющему водить мышкой по коврику, создать свою первую программу для Android. Надеюсь, вы получите от создания своей первой программы для Android не меньшее удовольствие, чем то, которое я получал в процессе написания книги.

Когда компания Google приобрела операционную систему Android в 2005 году (вначале она была разработана небольшой компанией), я, честно говоря, не обратил на нее внимания. Я слышал, что Google планирует выйти на рынок мобильных устройств, но, как и во всем, что касается индустрии программного обеспечения, я не верил этому, пока не увидел первый результат — мобильный телефон G1 на основе операционной системы Android. Как только я услышал об этом, я “приклеился” к компьютеру, изучая новый продукт и собирая о нем всю информацию, которую только мог раздобыть.

Я начал разрабатывать свои первые приложения для Android приблизительно через неделю, после того как жена купила устройство G1. Это было первое устройство Android, поступившее в продажу. В то время оно не предоставляло такого богатого набора средств, как iPhone, но тем не менее я отчаянно верил в успех платформы Android. Когда была выпущена версия Donut (Android 1.6), стало очевидно, что Google продвигает продукт и не жалеет финансовых ресурсов. Сразу после версии 1.6 начались разговоры о версии 2.0, а это говорит о том, что ее ждали с нетерпением.

На момент написания данной книги наиболее популярна версия 2.2, причем версия 3.0 уже на подходе¹. Платформе уже несколько лет, но усовершенствования продолжаются. Несомненно, это наиболее захватывающий период для разработки приложений Android. Надеюсь, при чтении книги вам передастся воодушевление всех людей, причастных к данному процессу.

Предназначение книги

Книга написана для начинающих пользователей. Чтобы ее изучать, не обязательно иметь опыт разработки приложений Android или знать что-либо об Android. Предполагается, что читатель начинает с чистого листа. На данный момент существует много инструментов и технологий разработки приложений Android. Большинство профессиональных программистов используют в своей повседневной работе какую-либо одну технологию и часто ничего не знают об остальных. Мы сделаем так же: обсудим одну из наиболее популярных технологий на основе инструмента Eclipse и эмулятора мобильных устройств. Предполагается, что вы знаете элементы языка программирования Java. Впрочем, ни опыт работы, ни глубокое понимание Java для чтения книги не обязательны. Вам достаточно быть знакомыми с базовыми конструкциями языка.

¹ На момент издания русскоязычного перевода основной версией, используемой на смартфонах, была 2.3, а на планшетных ПК — 3.0. — *Прим. ред.*

Все остальное, что понадобится для выполнения упражнений, вы узнаете из книги. Кроме того, при разработке приложений Android используется язык XML, однако и о нем вам нужно иметь лишь элементарное представление, потому что Eclipse автоматически генерирует документы XML, и вам остается только подставлять нужные значения атрибутов. Например, Eclipse не знает, какого цвета кнопка вам нужна, и по умолчанию делает ее серой. Замените слово `gray` (серый) значением `red` (красный) или `green` (зеленый), и можно считать, что вы умеете программировать для Android.

Платформа Android позволяет разрабатывать приложения для устройств самых разных типов, включая мобильные телефоны, электронные книги, плееры, нетбуки, устройства GPS (Global Positioning System — система глобального позиционирования) и др. В недалеком будущем этот список пополнится телевизорами — невероятно, правда?! Компания Google уже объявила о планах включить телевидение в набор своих услуг на платформе Android.

Конечно, прочитав эту книгу, вы не станете крупным специалистом в области разработки приложений для Android, но перед вами откроются широкие возможности. Запрограммировав свое первое приложение, вы создадите прочный фундамент для совершенствования мастерства и приобретения новых знаний. Данная книга представляет собой “концентрат” сотен или даже тысяч страниц технической документации по Android. Чтобы написать ее, я прочитал десятки учебников и извлек из них наиболее полезные методики, советы и трюки. Не воспринимайте книгу как сборник рецептов. Она предназначена для того, чтобы помочь вам собрать многочисленные фрагменты инфраструктуры Android в работоспособное интерактивное приложение.

Соглашения, используемые в книге

По мере работы над книгой вы будете использовать классы инфраструктуры Android и создавать классы Java и файлы XML.

Примеры кодов набраны моноширинным шрифтом, чтобы их можно было легко отличить от текста книги. Ниже приведен пример кода.

```
public class MainActivity
```

Высокоуровневый язык программирования Java чувствителен к регистру, поэтому будьте внимательны и вводите текст в редакторе точно так же, как он приведен в книге. Кроме того, в книге используются стандартные соглашения Java, поэтому вам будет легко перейти от примеров книги к примерам кода, представленным в Android SDK (Software Development Kit — набор инструментов для разработки приложений). В частности, все имена классов приводятся в формате `PascalCase`. Все переменные уровня класса начинаются с префикса `m`.

Моноширинным шрифтом набраны также все URL-адреса, например:

```
http://d.android.com
```



Если вы не уверены в правильности какого-либо фрагмента кода, можете загрузить исходные коды по адресу <http://github.com/donnfelker>. Время от времени я обновляю исходные коды, но после каждого обновления они работоспособны и полностью согласованы с текстом книги. Их можно найти также на американском сайте книги по адресу <http://www.dummies.com/go/androidappdevfd>.

Основные предположения

Для программирования приложений Android вам необходим компьютер, на котором установлена любая из приведенных ниже операционных систем:

- ✓ Windows XP (32-разрядная), Vista (32- или 64-разрядная) или Windows 7 (32- или 64-разрядная);
- ✓ Mac OS X (Intel) 10.5.8 (только x86);
- ✓ Linux (i386).

В книге предполагается, что на вашем компьютере установлена Windows, но даже если установлена другая операционная система, для вас почти ничего не изменится: другими будут только окна конфигурирования среды и каталоги установки инструментов.

Вам нужно также загрузить бесплатные пакеты Android SDK и JDK (если их еще нет на вашем компьютере). Подробные инструкции по инсталляции этих инструментов приведены в главе 2.

Приложения Android разрабатываются на языке Java, поэтому вам нужно быть знакомым с базовыми элементами синтаксиса Java. Кроме того, в ресурсах Android часто используются файлы XML, поэтому вам нужно знать также базовые элементы синтаксиса XML. Впрочем, вам не нужно быть специалистом по XML и Java. Если вы знаете любой другой язык программирования (например, C#), этого вполне достаточно для усвоения материала книги.

Не требуется также иметь на руках физическое устройство Android, потому что создать и отладить приложение Android можно с помощью эмулятора устройств. Тем не менее, если у вас есть возможность, приобретите и используйте реальное физическое устройство, чтобы почувствовать себя на месте пользователя.

Структура книги

Книга состоит из четырех частей.

Часть I. Начальные сведения об Android

В части I приведено описание инструментов и инфраструктур, используемых для разработки приложений Android, и даны инструкции по их загрузке из Интернета и установке на настольный компьютер. Кроме того, в этой части представлены различные компоненты SDK и рассмотрены способы их использования на платформе Android.

Часть II. Создание и публикация приложения Android

В этой части вы создадите свое первое приложение Android и установите его на реальное или виртуальное устройство. Вы увидите созданное вами приложение на экране устройства Android и сможете поэкспериментировать с ним в интерактивном режиме. Кроме того, в этой части демонстрируется публикация созданного вами приложения в Android Market (конечно, пока что это не означает, что вы заработаете реальные деньги, продав свое приложение, но со временем возможно и такое).

Часть III. Создание мощных приложений

В части III вы повысите свою квалификацию, создав “напоминалку” — приложение, напоминающее в определенный момент времени о задачах и работах, которые необходимо сделать (на случай, если вы о них забыли). В данной части рассматривается реализация базы данных SQLite в многоэкранном приложении. Кроме того, вы узнаете об использовании строки состояния Android для отображения извещений, помогающих повысить удобство использования приложения.

Часть IV. Великолепные десятки

В этой части приведены полезные советы и трюки, которые я нашел методом проб и ошибок за годы работы с Android. Кроме того, в этой части приведен обзор шаблонов, на основе которых вы сможете создавать собственные, весьма мощные приложения. Приведены также описания полезных библиотек Android, которые существенно облегчат вашу карьеру профессионального разработчика.

Пиктограммы, используемые в книге



Эта пиктограмма обозначает полезные советы, которые желательно не пропустить.



Этой пиктограммой обозначены сведения, которые нужно помнить, чтобы понимать излагаемый далее материал.



Абзацы, отмеченные этой пиктограммой, содержат интересные сведения, которые, однако, не обязательны для понимания рассматриваемых технологий разработки приложений Android. Если вы не любопытны или у вас мало времени, можете пропустить эти абзацы.



Этой пиктограммой отмечены потенциальные проблемы, с которыми можно столкнуться в процессе разработки приложения. Прочитайте и запомните эти абзацы, иначе, когда вы столкнетесь с указанной проблемой, на ее устранение уйдет намного больше времени.

Что дальше

Итак, наступило время изучить платформу Android. Если вы нервничаете из-за ее сложности, то, уверяю вас, напрасно. У вас все получится. Для этого разделите работу над каждой задачей на два этапа. На первом точно выполняйте мои инструкции, чтобы заставить приложение заработать, а на втором этапе, когда оно заработало, смело экспериментируйте с ним, проверяя любые, даже самые сумасшедшие, идеи. Зайдя в тупик, вы в любой момент можете вернуться к работающему приложению и снова начать эксперименты.

Ждем ваших отзывов!

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересны любые ваши замечания в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш сайт и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится ли вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Отправляя письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также свой обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию новых книг.

Наши электронные адреса:

E-mail: info@dialektika.com
WWW: <http://www.dialektika.com>

Наши почтовые адреса:
в России: 127055, Москва, ул. Лесная 45, стр. 1
в Украине: 03150, Киев, а/я 152