

Sviluppare applicazioni per Windows Phone

Daniele Bochicchio - Cristian Civera - Marco De Sanctis - Alessio Leoncini - Marco Leoncini
ISBN: 9788820347697
<http://books.asptalia.com/Windows-Phone/>

Contenuti del libro.....	XI
ASPTalia.com Network.....	XV
Gli autori.....	XVII
Prefazione.....	XXI

Capitolo 1: Introduzione allo sviluppo con Windows Phone **1**

Da Windows Mobile a Windows Phone.....	1
Le caratteristiche di Windows Phone	2
I tool per sviluppare	5
Visual Studio 2010	6
Expression Blend.....	8
Windows Phone Emulator	9
Sviluppare app per Windows Phone	11
Lo Zune Client	12
SDK e sblocco device	12
Caricare direttamente applicazioni sul device	13
Il marketplace.....	14
Le limitazioni nello sviluppo	16
Conclusioni.....	17

Capitolo 2: Metro e il design di applicazioni **19**

L'evoluzione dei dispositivi mobili.....	20
Da telefono ad assistente personale	20
Le innovazioni e le persone	21
Applicazioni progettate per gli utenti.....	22
Cos'è la User eXperience?	23
L'importanza della semplicità.....	24
L'hardware nell'esperienza utente	25
Lo stile Metro	26
Il contenuto è l'interfaccia.....	27
Testi e font	28
Colori.....	28
Icone	29
L'input multi-touch	30
L'effetto Tilt	32
Modelli di layout.....	32
La barra delle applicazioni	34
Il controllo Pivot	35
Panorama e il modello di applicazione	36
Orientamento.....	38
Le animazioni	38
Gli elementi principali	38

L'input delle date: Date & TimePicker	39
Il menu contestuale	40
Tenere l'utente ben informato	41
Finestre di dialogo	41
Notificare lo stato di avanzamento.....	42
Le tile e le notifiche.....	42
Conclusioni.....	43

Capitolo 3: Introduzione a Silverlight **45**

I principi di Silverlight for Windows Phone	46
Iniziare con Silverlight	47
Scrivere il markup: XAML.....	48
Comporre il layout con XAML	51
Quando usare i diversi tipi di sintassi.....	53
Le markup extension	53
Risorse in XAML: stili e template	55
Creare le risorse	55
Gestire uno stile.....	57
Riutilizzare l'UI con i template	58
Scrivere il codice: i linguaggi.....	61
Il code-behind: l'anima del markup	62
Gestione degli eventi nel code-behind	63
Codice asincrono e multi-threading	64
Il binding.....	65
Le modalità di binding	67
Il binding di oggetti	68
Il binding con collezioni	70
Convertire i dati con i Value Converter	74
Conclusioni.....	78

Capitolo 4: Lavorare con i controlli **79**

Organizzare gli oggetti tramite i pannelli	79
Usare il pannello Grid.....	82
Impilare gli oggetti: lo StackPanel.....	88
Disporre liberamente i controlli in pagina: il Canvas	90
Elementi visuali in Silverlight.....	92
Visualizzazione di testo e immagini	93
L'oggetto Textbox	95
Gestione del copia e incolla	100
Content control: il button	102
Un browser personalizzato con il controllo WebBrowser	105
Visualizzare contenuti multimediali in pagina	108
Conclusioni.....	116

Capitolo 5: I controlli Pivot e Panorama **117**

Il controllo Pivot	118
La nostra prima pagina basata su Pivot	120
Gestire Pivot da code-behind.....	124
Pivot e il data binding	131
Layout tramite il controllo Panorama	135
Una pagina basata su Panorama	137
Aumentare l'impatto visivo con l'uso di immagini	141
Conclusioni.....	143

Capitolo 6: Personalizzare l'applicazione **145**

Navigazione di Frame e Page.....	145
Navigare tra le pagine	146
Splash screen, icona e tile	149
Personalizzare lo splash screen	150
Personalizzare l'icona	151
Personalizzare la tile	152
Integrare l'applicazione con gli hub e le foto	154
Come mettere l'app nell'hub Musica+Video	154
Aggiornare la cronologia e la lista delle novità	155

Integrare l'applicazione con le foto	157
Utilizzare l'application bar	160
Gestire l'orientamento	163
Adattare il layout al cambio di orientamento	166
Silverlight for Windows Phone Toolkit.....	169
Effetti di transizione tra le pagine.....	170
Gestione delle gesture	172
Conclusioni.....	172

Capitolo 7: Uso avanzato e ottimizzazione delle applicazioni **175**

Il modello di threading in Windows Phone	175
L'accelerazione grafica con la GPU	177
Diagnostica sulle prestazioni	179
Eseguire le attività in asincrono	182
Liste virtuali con la ListBox.....	184
Virtualizzare la sorgente dati.....	186
L'alternativa al data binding	192
Il caricamento delle immagini.....	196
La gestione delle attività web.....	199
Conclusioni.....	203

Capitolo 8: Gestire l'applicazione **205**

Il modello a singola applicazione	205
Passare da un'applicazione a un'altra	207
La differenza tra i tasti Back e Start.....	207
Il tombstoning	208
Il ciclo di vita di un'app	209
I dati transienti e persistenti	210
L'impatto dei Launchers e Choosers sull'applicazione	211
Il lock dello schermo.....	212
Gestire lo stato.....	213
Stato di pagina e stato dell'applicazione	214
Un'applicazione di esempio	215
Salvare lo stato di pagina	223
Ripristinare il focus	225
Gestire gli errori	227
Accedere alle informazioni del dispositivo.....	227
La versione del sistema operativo	229
Conclusioni.....	231

Capitolo 9: XNA: Introduzione all'iterazione e al disegno **233**

Primi passi con XNA	233
Il Game Loop	234
La nascita di un gioco.....	235
La preparazione del progetto.....	236
La Content Pipeline	237
Partiamo dalle basi.....	239
L'architettura del gioco	241
Il progetto Game State Manager	241
ScreenManager e GameScreen	241
Il menu di gioco.....	243
Il caricamento di un asset	244
Visualizzazione di un asset.....	245
La gestione dell'input.....	248
Conclusioni.....	250

Capitolo 10: Utilizzare il 3D in XNA **253**

Cos'è la grafica 3D?	253
Il sistema di coordinate	254
Immortalare la scena: la telecamera	256
I modelli tridimensionali	260
La classe Model.....	260
Caricamento e visualizzazione di un modello	263
Una classe per ogni modello.....	265

Il nostro modello sulla scena.....	268
Gestione dell'input.....	272
Conclusioni.....	275

Capitolo 11: Animazioni e audio **277**

Animare il menu di gioco.....	277
Animare un modello tridimensionale.....	283
La riproduzione dei suoni.....	286
Il tombstoning in XNA.....	291
Conclusioni.....	294

Capitolo 12: Integrare l'applicazione con Windows Phone **295**

Gestione del touchscreen.....	296
La classe System.Windows.Input.Touch.....	296
Touch screen ed eventi di manipulation.....	303
I sensori di Windows Phone.....	308
Determinazione dell'orientamento del telefono.....	308
Ricavare la posizione geografica del telefono.....	314
Inizializzazione del sensore.....	314
Visualizzazione della posizione con Bing Maps.....	316
Accesso alle funzionalità di sistema.....	320
Esecuzione di task tramite i Launchers.....	320
Ottenere dati dal sistema tramite i Choosers.....	325
Conclusioni.....	328

Capitolo 13: Le push notification **331**

Le tipologie di notifiche.....	331
Creare il canale di comunicazione.....	334
Preparare e visualizzare le notifiche.....	339
Effettuare il push con il .NET Framework.....	343
La preparazione della chiamata REST.....	344
Inviare la richiesta di push e leggere la risposta.....	348
Gestire le eccezioni e best practice.....	351
Aggiornare la tile senza push notification.....	353
Conclusioni.....	355

Capitolo 14: Applicazioni business **357**

Applicazioni trial.....	357
Perché realizzare una versione trial?.....	362
Semplificare il passaggio alla versione completa.....	363
Controllare la licenza dopo il tombstoning.....	364
Simulare la versione trial durante lo sviluppo.....	366
Estendere il modello di trial.....	368
Pubblicità nelle App: i banner.....	369
I circuiti di banner.....	370
Aderire a Microsoft Advertising.....	371
Proteggere il codice sorgente.....	374
Conclusioni.....	375

Capitolo 15: Pubblicazione dell'app sul Marketplace **377**

La preparazione al deployment.....	377
Controlli da eseguire prima del deploy.....	378
La disponibilità della rete.....	378
L'orientamento delle pagine.....	379
Le informazioni di contatto.....	380
L'opt-out dell'uso dei sensori e dei servizi.....	380
I temi scuro e chiaro.....	380
I testi, le icone e lo splash screen.....	381
L'utilizzo della memoria.....	381
La verifica del tombstoning.....	381
Il rispetto delle policy Microsoft.....	381
Le capability di un'applicazione.....	382

La pubblicazione sul Marketplace.....	384
Registrazione dell'account	385
Invio dell'applicazione	386
Il processo di certificazione.....	391
Visualizzare i report.....	393
Conclusioni.....	394

Appendice A: Introduzione a Model-View-ViewModel **395**

Principi di MVVM	396
Creare il ViewModel e la View	396
Gestire i comandi.....	399
Far comunicare ViewModel e View	401
Conclusioni.....	403

Appendice B: Librerie e strumenti per Windows Phone **405**

Windows Phone Training Kit.....	405
Windows Phone GPS Emulator	407
Push Notification Server Side Helper	408
Coding4Fun Windows Phone Toolkit	408
Conclusioni.....	409