

Sviluppare applicazioni per Windows 8 con XAML, C# e VB

Di Daniele Bochicchio, Cristian Civera, Marco De Sanctis, Alessio Leoncini, Marco Leoncini, Stefano Mostarda

Hoepli Editore (2012)

ISBN 9788820352417

<http://books.asptalia.com/Windows8-XAML/>

Contenuti del libro	VII
ASPItalia.com Network	X
Gli autori	XI
<hr/>	
Ringraziamenti	XIII
Prefazione	XV
Windows 8 e le Windows Store App	1
<hr/>	
Per iniziare	1
Windows fino a oggi	2
L'evoluzione dell'hardware e dell'utente	3
Kinect per Windows	4
Windows Phone	4
L'ecosistema di Microsoft	5
Windows 8!	6
La Start Screen e le Tile	7
User Experience	8
Windows Style User Interface	8
Contenuto prima del contenitore	9
Font	9
Design posizionale	10
Orientato al touch, ma non solo	11
Le Windows Store Application	12
App Bar e Charms	13
Windows Store	15
E il desktop?	15
Conclusioni	16
Introduzione allo sviluppo per WinRT	17
<hr/>	
Cos'è WinRT	17

Il concetto di projection.....	19
La class library di WinRT	20
La gestione delle collezioni.....	21
La gestione degli errori.....	22
I tool per sviluppare	22
Visual Studio 2012.....	23
I template di progetto.....	24
La prima app con Visual Studio	25
Il simulator.....	27
Expression Blend 5.....	28
Codice asincrono e multi-threading	29
Il supporto nativo all'async in .NET Framework 4.5	30
Conclusioni	32

Le basi: sviluppare con XAML 33

Capire XAML.....	33
Come scrivere in XAML.....	34
Comporre il layout con XAML	35
Risorse in XAML: stili e template	38
Creare le risorse.....	38
Gestire uno stile	40
Riutilizzare l'UI con i template.....	41
Scrivere il codice: il code-behind	43
Gestione degli eventi nel code-behind	44
Il binding.....	44
Le modalità di binding.....	45
Il binding di oggetti	46
Il binding con collezioni.....	48
Convertire i dati con i Value Converter	52
Conclusioni	54

XAML e Windows 8: i controlli di base 55

Organizzare gli oggetti tramite i controlli di layout	56
Uso del controllo Grid.....	57
Impilare gli oggetti: lo StackPanel e il VariableSizedWrapGrid.....	60
Disporre liberamente i controlli in pagina: il Canvas.....	63
Elementi visuali per le applicazioni Windows 8	64
Visualizzazione di testo e immagini	64
Content control: il Button e il ToggleButton.....	68
Gli oggetti Textbox e RichEditBox	71
Segnalare che un'operazione è in corso: ProgressBar e ProgressRing	74
Conclusione	76

I nuovi controlli di WinRT 77

Visualizzare elenchi di elementi.....	78
I controlli GridView e ListView.....	80
Gestione della selezione	84

Raggruppare elementi con una GridView	88
Utilizzare il controllo SemanticZoom	92
Visualizzare comandi aggiuntivi con AppBar	94
Conclusione	97

XAML e il layout 99

Windows 8 e i device.....	99
La risoluzione minima.....	100
Gestione DPI.....	101
Gestione risoluzione.....	104
Layout e view state.....	107
Animazioni.....	109

Localizzazione	111
Conclusioni	112

Integrare le applicazioni in Windows 8 113

Cos'è un contratto	113
Il Search contract	114
Suggerimenti e risultati	117
Share contract	121
Implementare il contratto di share source	122
Ricevere le informazioni con il contratto di share target	125
Settings contract	132
Le extension.....	134
Registrarsi per un'estensione di file con la File activation extension	135
Supporto alla stampa	138
Conclusioni	144

Accesso a file e cartelle: app data, roaming, stream, picker 145

Le cartelle di un'applicazione.....	146
Scrivere e leggere file con WinRT	151
Scrivere e leggere cartelle con WinRT.....	157
Lavorare con i picker	158
Conclusioni	162

Il ciclo di vita dell'applicazione 163

La navigazione tra pagine	163
I template di Visual Studio	165
Best practice di navigazione	171
Il ciclo di vita di un'applicazione	172
Sospensione e ripristino	175
Test e debugging	178
Altre attivazioni dell'applicazione	179
Attivazione da protocollo	179
Attivazione da file	182

Conclusioni	184
Multimedia nelle Windows Store app	185
<hr/>	
Audio e video con WinRT	185
Riprodurre contenuti multimediali	186
Creare un player con controlli	188
Riproduzione di audio in background	190
Catturare immagini, audio e video	193
Controllo manuale sulla cattura di immagini e video	195
Il supporto allo standard DLNA	199
Conclusioni	202
Tile, toast e notifiche push	203
<hr/>	
Le tile in un'applicazione Windows 8	203
Gestire le tile secondarie	204
Aggiornare il contenuto di una tile a runtime	208
Notifiche tramite i badge	215
Notifiche nella lock screen	217
Utilizzo delle notifiche toast	219
Notifiche push in Windows 8	221
Notifiche push dal punto di vista del client	222
Notifiche push dal punto di vista del server	223
Conclusioni	224
Il multithreading nelle Windows Store app	225
<hr/>	
Trasferire dati in background	225
Monitorare i trasferimenti	227
Eseguire attività in background	231
Creare un background task	232
I trigger per l'esecuzione dei task	235
Monitorare e gestire i task	240
Limiti e best practice nell'uso dei background task	242
Conclusioni	243
Accedere ai dati su rete e su database	245
<hr/>	
Trasmettere dati tramite la rete	246
Inviare dati con il protocollo HTTP	246
Trasmettere dati con il protocollo TCP	252
Trasmettere i dati con il protocollo WebSocket	256
Gestire i formati di serializzazione	258
Manipolare dati in formato XML	259
Leggere i feed RSS e ATOM	262
Manipolare dati in formato JSON	264
Accedere a un database SQLite	267
Conclusioni	269

Cos'è il Windows Store	271
Procurarsi un account da sviluppatore.....	273
Prenotare il nome di un'app.....	275
Monetizzare le app	277
Le versioni trial	278
Gestire l'in-app purchase.....	281
Testare l'acquisto della licenza full o di una feature	283
Creare un pacchetto da pubblicare.....	284
Manifest e declaration: integrazione con il sistema operativo.....	285
Associare un'app allo store.....	285
I test con Windows Application Cert Kit	286
Publiccare sullo store	286
Monitorare la certificazione.....	287
Distribuire le app fuori dallo store	288
Conclusioni	288