

Indice generale

Introduzione	xi
Dal Web tradizionale al Web mobile	xi
Risorse online	xiii
Capitolo 1 Cos'è e a cosa serve il Web mobile	1
Alla ricerca dei tratti distintivi del Web mobile	2
Nelle botti piccole.....	2
Puntare sui contenuti “mobili”	3
Online con facilità.....	4
Uno sviluppo piuttosto facile, ma particolare.....	6
Il Consorzio OMA e .mobi	6
Un'evidenza a favore della necessità di un Web mobile	7
Provando a definire l'Internet mobile.....	7
Un tuffo nel passato... e nella confusione	8
I primi tentativi	8
A.D. 1998	9
XHTML-MP	11
Flashlite	12
HAWHAW	12
La fine della storia.....	13
Perché sviluppare per i device mobili?	13
Informazioni ovunque	13
Un mercato potenzialmente infinito	14
Servizi a seconda di dove siamo	14
Connettersi ai servizi localizzati	15
Farsi trovare pronti per il futuro	16
Dunque.....	16
Capitolo 2 Conoscere l'utenza	17
Una versione mobile di un sito preesistente	17
Nel caso abbiate un CMS	18

Nel caso non abbiate un CMS	18
Pro e contro di una versione mobile generata da un CMS: introduzione alla filosofia One Web.....	19
Chi è l'utente: un possibile identikit	20
Reperire statistiche attendibili.....	20
Tirando le prime somme	31
Il caso Africa	31

Capitolo 3 Sviluppare per il mondo mobile33

I documenti di riferimento dell'industria del Web mobile.....	34
Sviluppare per il Web mobile.....	34
XHTML-MP, il linguaggio ufficiale	35
Alcuni tag interessanti: click-to-call!	37
Le pratiche migliori del W3C	38
Pregi e difetti delle best practices	48
Progettare il vostro sito Internet mobile: da dove partire	49
Carta e penna!	49

Capitolo 4 Oltre le limitazioni: il database dei device mobili53

Cosa fare in pratica?.....	53
WURFL	54
Product info	57
Xhtml_ui	58
Markup	58
Display	59
Image Format.....	59
WTA.....	60
Come utilizzare questi dati?	60

Capitolo 5 Adattare il contenuto al device in uso: soluzioni e tecniche avanzate63

Identificare la natura del browser dell'utente.....	64
L'adattamento dei contenuti	69
Cosa potremmo non adattare	69
L'adattamento delle immagini	69

Capitolo 6 Stile e fogli di stile nel Web mobile.....81

Le regole fondamentali.....	81
Esempi pratici.....	82
Eliminare i frame con i CSS: una struttura tipica per il Web mobile.....	82
Le tabelle e i CSS	85
Gestire i background con immagini	87

Capitolo 7	Validare le pagine	95
	La validazione di .mobi	95
	Il nostro esperimento: dal disastro alla (quasi) perfezione interpretando i messaggi di errore	99
	Conclusioni sulla validazione	110
Capitolo 8	Il dominio .mobi: vantaggi, critiche e la concorrenza di .tel.....	111
	Cos'è .mobi.....	111
	La creazione di una sinergia	112
	Un dominio dai tratti speciali.....	112
	Una critica a dir poco autorevole	115
	Requisiti per possedere un dominio .mobi.....	116
	Prendere o meno un .mobi per il proprio sito web? Il valore economico di alcuni domini.....	117
	Il dominio .tel.....	118
	Considerazioni finali	120
Capitolo 9	I tool di sviluppo e i browser mobili	121
	Scrivere pagine e fogli di stile	121
	La grafica per le pagine del Web mobile	123
	Validatori	125
	Se l'iPhone si improvvisa validatore.....	126
	L'emulazione, croce e delizia dello sviluppatore	129
	Opera	129
	Gli emulatori di .mobi.....	130
	Openwave Simulator	130
	Firefox User-Agent Switcher	132
	Nokia	132
	Come affrontare l'emulazione	134
	I browser dell'Internet mobile	136
	Opera	136
	Serie 60	138
	Netfront	141
	Safari per iPhone	144
	Il trend dei browser e alcune conclusioni	147
	Statistiche sui browser e strategie di sviluppo	148
Capitolo 10	WordPress mobile	153
	Perché WordPress	153
	Al lavoro, dunque!.....	154
	“Mobilizzare” il nostro WordPress	155
	Aggiungere contenuti e immagini.....	158
	E l'iPhone?.....	161
	Conclusioni	162

Capitolo 11 Grafica vettoriale: il Web mobile da disegnare163

Disegnare i siti web mobili con SVG.....	163
Prima di iniziare	167
La home page	167
Aggiungere foto	170
Aggiungere link.....	171
Aggiungere testo.....	173
Conclusioni sull'SVG.....	176

Capitolo 12 J2ME e Web mobile181

Impostare l'ambiente.....	182
Un'applicazione davvero utile: avviare il browser al nostro indirizzo preferito	184
Cos'altro possiamo fare con J2ME?	190

Appendici191**Appendice A Superare i limiti degli SMS e utilizzarli per il Web mobile.....193**

Un caso concreto: realizziamo un sistema di discussione multiutente	193
I primi passi: impostare l'ambiente e scrivere gli script.....	194
Allertare i partecipanti su un nuovo messaggio	199
Comunicare indirizzi Internet: alcuni SMS particolari	203
Il WAP Push.....	204
Conclusioni	208

Appendice B Alla ricerca dei tesori dell'iPhone209

L'iPhone e il suo potenziale	210
Le mappe di Google sull'iPhone: un servizio non banale per il Web mobile	211
L'obiettivo del servizio.....	211
Le basi tecniche: i link interattivi su un iPhone.....	211
Disegnare siti per l'iPhone come se fossero applicazioni native.....	216
Il file HTML	218
Come funziona il file HTML.....	225
Capire cosa e come abbiamo fatto.....	226
Una conclusione piuttosto importante	227

Appendice C Pubblicità e commercio: l'm-commerce229

I pagamenti sul Web mobile	229
Il cuore dell'm-commerce.....	230
La pubblicità nell'm-commerce	234
Best practices per la pubblicità	235

Affidarsi a un'agenzia di pubblicità:	
Google, Admob e altri link preziosi	237
Case study	242
La finale di Champions League del 2007:	
un sondaggio in tempo reale	242
Citroën C4 e il Brasile	244
Dolce&Gabbana	244
MyTV: collezionare numeri telefonici	244
Ciba Vision e Turkcell	245
Conclusioni sull'm-commerce	246
Appendice D Un'agenzia di news personalizzate	247
Il formato RSS: creare un giornale personalizzato	247
Lo script alla base di tutto	248
Appendice E Un etilometro portatile	253
Una premessa indispensabile	253
Strutturare il calcolo in PHP	254
Estendere l'applicazione	258
Appendice F Aggiornare un sito tramite MMS	259
Requisiti	259
Lo script PHP	260
Il primo MMS	263
E l'iPhone?	266
Alcune considerazioni	270
Analitico	271