

Indice

Il team XI

Gli autori	XI
Earle Castledine	XI
Myles Eftos	XI
Max Wheeler	XII
Il revisore	XII
SitePoint.....	XII

Prefazione XIII

Perché leggere questo libro	XIV
Contenuto del libro	XIV
Per saperne di più	XVI
I forum di SitePoint	XVI
Il sito web del libro	XVI
Archivio del codice	XVI
Aggiornamenti ed errata corrige	XVI
Le newsletter di SitePoint	XVI
I podcast SitePoint	XVII
Feedback dai lettori	XVII
Ringraziamenti.....	XVII
Earle Castledine	XVII
Myles Eftos	XVII
Max Wheeler	XVIII
Convenzioni utilizzate nel libro	XVIII
Esempi di codice.....	XVIII

Capitolo 1 – Introduzione al web design per il mobile 1

Cosa significa “mobile”?	2
Perché è importante?	2

I nativi sono irrequieti	3
Il problema dell'essere nativi.....	4
Partire dall'inizio	6
Un'app non basta.....	7
Opzione uno: niente	7
Opzione due: trasformare e andarsene	8
Opzione tre: da soli per sempre	9
Una nota sui framework	10
Rimbocchiamoci le maniche	11

Capitolo 2 – Design **13**

Un mouse migliore.....	14
Passiamoci sopra.....	16
Schermi piccoli.....	16
Il carico cognitivo	17
Sulle spalle dei giganti.....	17
Carousel	18
Barra delle schede	20
Elenchi	21
Riepilogo	22
Passiamo alla pratica.....	23
Pensare in grande	23
Stilare un profilo degli utenti.....	23
Scegliere il set di funzioni principale	24
Schizzi.....	25
Trovare gli avvistamenti in base al luogo	27
Panoramica e dettaglio	31
Trovare gli avvistamenti in base alla celebrità	32
Aggiungere un avvistamento	34
Assemblare il tutto	35
Fissa o no?	36
La schermata iniziale	36
Impostare uno stile	37
Interfacce touch.....	39
Icone dell'interfaccia	41
Il testo	43
Considerazioni sulle prestazioni.....	43
Testare il design	46
Rivedere il design.....	46
Icone dell'applicazione.....	49
Pronti a brillare!.....	52

Capitolo 3 – Markup	53
La forma conta più della sostanza	55
La barra delle schede	56
Righe, righe, righe	61
Immagini e pseudo-elementi.....	66
La vista	71
Conoscere i propri limiti (cioè quelli delle risorse)	73
Progredire, sempre	75
L'aiuto di Modernizr.....	75
Costruire sulla base	78
Immagini scalabili.....	84
La perfezione dei pixel	86
I rapporti con i media.....	86
Modalità standalone	88
Incoraggiare gli utenti.....	91
Icone di applicazione	92
Un tocco extra	96
Prosecuzione del testo con l'ellissi	96
Regolare la dimensione del testo.....	99
Il colore del tocco.....	99
Il callout del tocco	99
Selezione da parte degli utenti.....	100
Le prestazioni contano	100
Per proseguire.....	100
Capitolo 4 – Web app.....	101
Configurare l'ambiente	102
Framework e librerie.....	102
Debug di JavaScript mobile	103
Eventi.....	104
Eventi touch semplici.....	107
Un clic per la feature detection	107
Vincere facile.....	109
Link intelligenti	109
Attributi dei campi dei form	111
Caricare le pagine.....	113
Scambiare le pagine	114
Dissolvenze con le animazioni WebKit	116
Scivolare	122
Tornare indietro.....	124

Ajax	133
Caricare l'HTML	134
Ajax e i link	136
Template	138
L'integrazione di Twitter con i template.....	141
Abbiamo un'app!.....	144

Capitolo 5 – Usare le funzioni dei device nelle web app..... 145

Geolocalizzazione.....	146
Acquisire la posizione	146
La gestione degli errori	154
Ruotare il device.....	155
L'orientamento del dispositivo	157
Accelerometri.....	157
Scuotimento	159
I gesti	161
Far scorrere la galleria di foto	162
Pizzicare e zoomare	166
L'app offline	169
Il file cache manifest	169
Memorizzare nella cache gli eventi manifest.....	172
Network e fallback	174
Un capitolo movimentato.....	176

Capitolo 6 – Rifinire le app 177

Trucchi con le web app	178
Menu fissi.....	178
Fare clic più velocemente.....	181
Caricare le librerie	183
Feature detection	184
I widget.....	185
Finestre di dialogo.....	185
Spinner.....	189
Memorizzare i dati sul client.....	190
Storage locale.....	190
Web SQL Database	193
Assemblare il tutto	197
I moduli	197
Eventi personalizzati	200

Altri framework.....	202
Conclusione	203
Capitolo 7 – PhoneGap	205
Incorporare le pagine web nelle app native	206
PhoneGap	207
Considerazioni	208
Imparare ad amare i callback	208
Il debug è un problema	209
Uncanny valley	209
Vendere le app può essere complicato.....	210
Le alternative	210
Installare un SDK	210
Xcode (OS X)	211
MacPorts (OS X).....	212
Git.....	212
Il Java Development Kit	213
Eclipse	213
Apache Ant.....	214
L'SDK di Apple iOS	215
L'SDK di Android	215
L'SDK di BlackBerry	218
L'SDK di webOS	218
Installare PhoneGap.....	219
Xcode	219
Android	220
BlackBerry	223
webOS	223
Per riassumere	224
Capitolo 8 – Rendere un'applicazione nativa.....	225
L'anatomia di un'applicazione PhoneGap.....	226
Icone, schermate iniziali e nomi.....	227
iOS.....	227
Android	231
BlackBerry	232
webOS	232
È tempo di un ritocco	233
Gli helper JavaScript di PhoneGap	233
Siete pronti?.....	233

Avvisi	234
Controlli di rete	235
Geolocalizzazione, storage e orientamento del dispositivo	236
Tasti e pulsanti	236
Accedere alla fotocamera.....	238
La prova del nove.....	241
iOS.....	241
Android.....	242
BlackBerry	243
webOS	244
Vendere l'app.....	244
App Store	244
Android Market.....	247
BlackBerry App World.....	248
App Catalog webOS (Palm).....	249
Festeggiamo!	250

Appendice A – Eseguire un server per i test 253

Utilizzare Python.....	254
Utilizzare Ruby	254
Server integrati	254
Server integrati: IIS su Windows.....	255
Server integrati: Apache su Linux	255

Indice analitico..... 257