

Содержание

Об авторах.....	12
Введение	13
Кому нужно читать эту книгу	14
Кому не нужно читать эту книгу.....	15
Организация книги.....	15
С чего начинать	15
Принятые соглашения	16
Системные требования.....	16
Примеры кода	16
Установка примеров кода.....	16
Список опечаток и поддержка книги	17
От издательства.....	17
Глава 1. Visual Studio 2012 express edition для Windows 8.....	18
Подготовка к разработке приложений.....	19
Необходимое программное обеспечение.....	19
Настройка Visual Studio 2012.....	23
Начало работы с приложениями для Windows 8.....	27
Приложение «Hello Windows 8»	28
Добавление новой функциональности.....	34
Выводы.....	38
Глава 2. Знакомство с HTML5.....	39
Элементы веб-страниц.....	40
Создание макета страницы с помощью HTML5.....	41
Перечень других новых элементов.....	48
Элементы прежних версий, отсутствующие в HTML5.....	50
Сбор данных	51
Адаптация полей ввода.....	51
Отправка данных формы	55
Мультимедийные элементы.....	58
Элемент audio.....	59
Элемент video.....	61
Выводы.....	63

Глава 3. Знакомство с CSS.....	64
Стилизация веб-страниц.....	64
Добавление к страницам CSS-информации.....	65
Выбор стилизуемых элементов.....	69
Основные команды стилизации.....	73
Настройка цветового оформления.....	73
Управление текстом.....	76
Режимы отображения HTML-страниц.....	78
Разрядка и блочная модель.....	82
Нетривиальное применение CSS.....	85
CSS-псевдоклассы.....	86
Медиазапросы.....	89
Выводы.....	90
Глава 4. Знакомство с JavaScript.....	92
Основы языка.....	93
Система типов в JavaScript.....	94
Переменные.....	96
Объекты.....	99
Функции.....	101
Организация своего JavaScript-кода.....	109
Привязка JavaScript-кода к страницам.....	109
Привычки и наклонности.....	112
Выводы.....	115
Глава 5. Первые шаги в разработке приложений для Windows 8.....	117
Среда WinRT.....	118
Приложения Магазина Windows и все остальные приложения.....	119
WinRT API.....	120
Пользовательский интерфейс приложений Магазина Windows.....	124
Аспекты применения Windows 8 UI.....	124
Принципы создания Windows 8 UI.....	126
Компоненты уровня представления.....	130
Привязка данных.....	135
Понятие жизненного цикла приложения.....	139
Состояния приложения Магазина Windows.....	140
Фоновые задачи.....	143
Выводы.....	143
Глава 6. Пользовательский интерфейс приложений Магазина Windows....	144
Закладка фундамента приложений Магазина Windows.....	145
Определение макета приложения.....	145
Атрибуты приложения.....	153
Начало серьезной работы над приложением TodoList.....	157
Создание интерактивной формы.....	157

Помещение данных в форму.....	163
Выводы.....	171
Глава 7. Навигация по мультимедийному контенту	172
Основы страничной навигации.....	172
Навигационная модель приложений Магазина Windows.....	173
Шаблон Navigation App.....	174
Создание галереи изображений.....	177
Знакомство с компонентом FlipView	177
Переход на подчиненную страницу	182
Масштабирование изображения	187
Создание галереи видеоклипов.....	190
Знакомство с компонентом SemanticZoom.....	191
Работа с видео.....	197
Выводы.....	200
Глава 8. Состояния приложений для Windows 8.....	201
Состояния приложений Магазина Windows	202
Полноэкранные визуальные состояния.....	202
Закрепление приложений.....	204
Наделение приложения способностью реагировать на изменение состояния.....	207
Переход к адаптивной макету	213
Основные принципы организации режимов закрепления и заполнения.....	213
Текущие макеты.....	215
Выводы.....	226
Глава 9. Интеграция в среду Windows 8	227
Контракты и обычные задачи.....	228
Контракты в Windows 8.....	228
Контракты и расширения	231
Использование контракта выбора файла.....	233
Выбор файла для сохранения данных.....	234
Выбор файла для загрузки данных.....	242
Контракт обмена данными	244
Публикация данных приложения.....	245
Наделение приложения ToDoList способностями источника общих данных	246
Предоставление страницы настройки.....	253
Наполнение панели Settings.....	253
Создание функциональной страницы Settings	256
Выводы.....	262
Глава 10. Сохранение данных приложений	263
Сохраняемые объекты приложения.....	264
Превращение объектов Task в сохраняемые объекты.....	264

Выбор формата сериализации.....	269
Создание объектов Task из файлов	272
Использование собственного хранилища приложения.....	276
Варианты хранилищ в Windows 8.....	276
Создание заданий в изолированном хранилище.....	280
Выводы.....	293
Глава 11. Работа с удаленными данными	294
Работа с RSS-данными	295
Получение удаленных данных	295
Синтаксический разбор загруженных данных и их вывод на экран	302
Углубление в данные	307
Работа с JSON-данными	309
Проектирование системы просмотра фотографий с сайта Flickr.....	310
Совершенствование приложения	316
Выводы.....	321
Глава 12. Доступ к устройствам и датчикам.....	322
Работа с веб-камерой.....	323
Захват потока веб-камеры	323
Обработка захваченного потока	329
Работа с принтером.....	333
Контракт печати.....	334
Контекстная печать контента	337
Работа с GPS	341
Определение широты и долготы	341
Использование данных геолокации	344
Выводы.....	350
Глава 13. Живые плитки	351
Что собой представляет живая плитка	352
Плитки в действии	352
Создание живых плиток для базового приложения.....	355
Добавление живых плиток к существующему приложению	359
Возвращение к приложению TodoList.....	359
Реализация живых плиток	361
Выводы.....	367
Глава 14. Публикация приложения	368
Получение учетной записи разработчика.....	369
Регистрация в качестве разработчика бесплатных приложений.....	369
Регистрация в качестве разработчика платных приложений	373
Этапы публикации приложения	374
Выбор имени для приложения.....	374
Создание пакета приложения.....	376
Приложения только для корпоративных пользователей.....	383
Выводы.....	384