

Obsah

O autorech	9
Earle Castledine	9
Myles Eftos	9
Max Wheeler	9
Odborný korektor	10
Předmluva	11
Komu je kniha určena	12
Co se v knize dočtete	12
Poděkování	15
Earle Castledine	15
Myles Eftos	15
Max Wheeler	15
Konvence použité v této knize	17
Příklady zdrojového kódu	17
Tipy, poznámky a upozornění	18
Zpětná vazba od čtenářů	19
Zdrojové kódy ke knize	19
Errata	19

KAPITOLA 1

Úvod do webového vývoje pro mobilní zařízení	21
Co znamená mobilní?	21
Proč na tom záleží?	22
Výsadní postavení nativních aplikací je v ohrožení	23
Nevýhody nativních aplikací	24
Pěkně od začátku	26
Aplikace nestačí	27
První možnost: Nic	28
Druhá možnost: Transformace	29
Třetí možnost: Navždy sám	30

Poznámka k prostředím	31
Vyhrňte si rukávy	33
KAPITOLA 2	
Návrh aplikace	35
Naprogramujte lepší myš	36
Pozastavení ukazatele myši	37
Malé obrazovky	38
Kognitivní zátěž	39
Na ramenou obrů	40
Karusel	41
Panel karet	42
Seznamy	43
Shrnutí	45
Praktické využití	45
Kladte si vždy ty nejvyšší cíle	45
Sestavení profilu uživatele	46
Volba hlavní sady funkcí	47
Náčrty	47
Vyhledávání spatření podle míst	50
Přehled a podrobné údaje	54
Vyhledávání spatření podle celebrit	55
Přidání spatření	57
Všechno dohromady	58
Navigační prvky se nemusí zobrazovat neustále	60
Domovská obrazovka	60
Definice vizuálního stylu	62
Dotykové rozhraní	64
Ikony uživatelského rozhraní	66
Typografie	67
Výkon aplikace	68
Testování návrhu	71
Revize návrhu	72
Ikony aplikace	75
Připraveno k implementaci	78

KAPITOLA 3

Zdrojový kód aplikace	79
Forma	81
Panel karet	82
Řádky, řádky a zase řádky	86
Obrázky a pseudoelementy	92
Zobrazovaná oblast	96
Poznejte své možnosti	99
Budme progresivní	101
Knihovna Modernizr	102
Stavění na položených základech	105
Škálovatelné obrázky	111
Optimální zobrazení	113
Práce s médii	114
Samostatný režim	115
Informace pro uživatele	118
Ikony aplikace	119
Další vylepšení	124
Přidání tří teček do přetékaajícího textu	124
Přizpůsobení velikosti písma	126
Zvýrazňující barva klepnutí	126
Místní nabídka	127
Výběr a kopírování	127
Výkon	127
Pokračujeme	128

KAPITOLA 4

Webové aplikace pro mobily	129
Příprava	129
Prostředí a knihovny	129
Ladění zdrojového kódu jazyka JavaScript určeného pro mobily	131
Události	132
Jednoduché události dotyků	135
Kliknutí s detekcí funkcí	136
Snadná vítězství	137
Šikovní odkazy	137
Atributy polí formuláře	140

Načítání stránek	142
Záměna stránek	143
Přechody mezi stránkami pomocí animací jádra WebKit	145
Posouvání	150
Návrat zpět	153
Jazyk Ajax	162
Načítání kódu jazyka HTML	163
„Ajaxifikace“ odkazů	164
Šablonování	166
Šablonování a služba Twitter	170
Aplikace je na světě!	172

KAPITOLA 5

Využití funkcí zařízení ve webových aplikacích	173
Zeměpisná poloha	174
Zjištění zeměpisné polohy	174
Obsluha chyb	181
Změny orientace zařízení	183
Orientace zařízení a akcelerometry	185
Akcelerometry	185
Gesto zatřesení	187
Dotyková gesta	189
Posouvání obsahu galerie přejetím prstem	190
Stažení a roztažení prstů	194
Offline režim	196
Manifest mezipaměti	197
Události manifestu mezipaměti	200
Záhlaví NETWORK a FALLBACK	202
Kapitola plná událostí	203

KAPITOLA 6

Pilování aplikace	205
Užitečné triky	205
Pevné umístění nabídek	206
Rychlejší kliknutí	209
Načítání knihoven	211
Detekce funkcí	212

Widgety	213
Dialogy	213
Indikátory aktivity	217
Ukládání dat v klientovi	218
Místní úložiště	218
Webová databáze SQL	221
Propojení všeho dohromady	224
Moduly	224
Vlastní události	228
Jiná prostředí	229
Závěr	230

KAPITOLA 7

Úvod do prostředí PhoneGap	231
Vestavba webových stránek do nativních aplikací	232
Prostředí PhoneGap	233
Specifické vlastnosti a negativa	234
Zpětná volání	234
Hledání chyb je velmi obtížné	235
Tajemný val	235
Distribuce aplikace pomocí tržišť může být komplikovaná	236
Alternativy	236
Instalace sad SDK	237
Prostředí Xcode (systém OS X)	238
MacPorts (systém OS X)	238
Git	239
Java Development Kit	240
Eclipse	240
Apache Ant	241
Sada iOS SDK společnosti Apple	242
Android SDK	242
Sada SDK pro systém BlackBerry	246
webOS SDK	246
Instalace prostředí PhoneGap	247
Propojení s prostředím Xcode	247
Propojení s prostředím Eclipse	248
BlackBerry	251
webOS	251
Shrnutí	252

KAPITOLA 8

Zrození nativní aplikace	253
Anatomie aplikace založené na prostředí PhoneGap	253
Ikony, uvítací obrazovky a názvy	255
iOS	255
Android	259
BlackBerry	260
webOS	261
Ladění	261
Podpůrné rutiny prostředí PhoneGap	261
Inicializace	262
Upozornění	262
Kontrola dostupnosti síťového připojení	263
Zeměpisná poloha, úložiště a orientace zařízení	265
Hardwarová tlačítka	265
Paparazzi – přístup k fotoaparátu	267
Nasazení	270
iOS	270
Android	271
BlackBerry	272
webOS	273
Prodej aplikace	273
Apple App Store	273
Android Market	276
BlackBerry App World	277
HP App Catalog	278
Můžete začít slavit	280
PŘÍLOHA A	
Testovací server	281
Využití prostředí jazyka Python	281
Využití prostředí jazyka Ruby	282
Vestavěné servery: Server IIS v systému Windows	282
Vestavěné servery: Server Apache v systému Linux	282
Rejstřík	284