

# Tworzenie aplikacji dla systemu Windows 8

Zaprojektuj, napisz i opublikuj swoją aplikację



**Aplikacje dla systemu Windows 8 — podejmij wyzwanie!**

Jak pisać aplikacje dla systemu Windows 8 z wykorzystaniem API Windows Runtime?

Jak stworzyć pożądane opcje i nadać aplikacji wygląd zgodny  
z zasadami nowoczesnego stylu projektu Microsoft?

Jak wykorzystać usługi online i opublikować aplikację w sieci?

Wszelkie prawa zastrzeżone. Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione. Wykonywanie kopii metodą kserograficzną, fotograficzną, a także kopiowanie książki na nośniku filmowym, magnetycznym lub innym powoduje naruszenie praw autorskich niniejszej publikacji.

Wszystkie znaki występujące w tekście są zastrzeżonymi znakami firmowymi bądź towarowymi ich właścicieli.

Autor oraz Wydawnictwo HELION dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo HELION nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Redaktor prowadzący: Ewelina Burska  
Projekt okładki: Studio Gravite/Olsztyn  
Obarek, Pokoński, Pazdrijowski, Zapucki

Materiały graficzne na okładce zostały wykorzystane za zgodą Shutterstock.

Wydawnictwo HELION  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 GLIWICE  
tel. 32 231 22 19, 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
WWW: <http://helion.pl> (księgarnia internetowa, katalog książek)

Drogi Czytelniku!  
Jeżeli chcesz ocenić tę książkę, zajrzyj pod adres  
<http://helion.pl/user/opinie?twapw8>  
Możesz tam wpisać swoje uwagi, spostrzeżenia, recenzję.

Materiały do książki można znaleźć pod adresem:  
<ftp://ftp.helion.pl/przyklady/twapw8.zip>

ISBN: 978-83-246-7093-2

Copyright © Helion 2013

Printed in Poland.

- [Kup książkę](#)
- [Poleć książkę](#)
- [Oceń książkę](#)

- [Księgarnia internetowa](#)
- [Lubię to! » Nasza społeczność](#)

# Spis treści

<b>Rozdział 1. Przedmowa .....</b>	<b>7</b>
Dla kogo jest przeznaczona ta książka .....	9
Przygotowanie do pracy .....	10
Środowisko uruchomieniowe .....	10
Oprogramowanie .....	10
Uruchamianie po raz pierwszy przykładowego projektu .....	11
1. Notifications Extensions .....	11
2. Live SDK .....	11
3. SQLite for Windows Runtime .....	12
4. CharmFlyout .....	12
Specyfika programowania w Windows 8 .....	13
<b>Rozdział 2. Platforma tworzenia aplikacji w systemie Windows 8 .....</b>	<b>15</b>
Windows Runtime .....	16
Asynchroniczność .....	17
Asynchroniczność od zaplecza .....	18
Cztery cechy systemu okiem użytkownika i programisty .....	20
Specyfika aplikacji dla systemu Windows 8 .....	21
<b>Rozdział 3. Wymagania certyfikacyjne aplikacji dla systemu Windows 8 .....</b>	<b>23</b>
Wartość aplikacji .....	23
Reklamy .....	24
Przewidywalność .....	24
Aplikacje pod kontrolą .....	25
Treść aplikacji .....	26
Aplikacje łatwe do zrozumienia .....	27
<b>Rozdział 4. Tworzenie aplikacji dla systemu Windows 8 .....</b>	<b>29</b>
Omówienie docelowej aplikacji .....	29
Rozpoczynamy pracę .....	30
Zaczynamy od Visual Studio .....	30
Środowisko pracy .....	32
Podstawowe elementy aplikacji .....	34
Ikony .....	34
Ekran powitalny .....	36
Testowanie aplikacji .....	37
Testowanie w obecnym systemie .....	37
Testowanie na symulatorze .....	37
Testowanie na zdalnym urządzeniu .....	39

<b>Rozdział 5. Wygląd aplikacji .....</b>	<b>41</b>
Projektowanie wyglądu aplikacji w Visual Studio .....	41
Składnia XAML .....	41
Projektowanie wyglądu aplikacji .....	44
Kontrolki do przechowywania zawartości .....	45
Poziomy układ aplikacji .....	47
Tworzenie listy przewijanej w poziomie i w pionie .....	47
Podpięcie danych do listy GridView .....	49
Nawigacja .....	52
Animacja .....	54
Pasek aplikacji i pasek nawigacji .....	56
Skalowanie i snapowanie .....	58
Widoki Snapped i Filled .....	58
Cykl życia aplikacji — stany: aktywna, wstrzymana, zamknięta .....	60
Stany w aplikacji .....	60
Symulowanie przechodzenia do innego stanu .....	62
<b>Rozdział 6. Możliwości aplikacji dla systemu Windows 8 .....</b>	<b>63</b>
Dostęp do Charms .....	63
Wyszukiwanie w aplikacji .....	64
Udostępnianie danych dla innych aplikacji .....	67
Wykorzystanie kontraktu Ustawienia .....	69
Otwieranie zewnętrznego linku w przeglądarce .....	69
Przejsięcie do strony wewnątrz aplikacji .....	71
Rozwijany interfejs ustawień .....	71
Obsługa multimediów .....	73
Obsługa urządzeń .....	75
Kamera .....	76
Geolokalizacja — moduł GPS .....	77
<b>Rozdział 7. Zarządzanie danymi w aplikacji .....</b>	<b>81</b>
Dane aplikacji .....	82
Ustawienia lokalne .....	82
Ustawienia roamingowe .....	83
Ustawienia tymczasowe .....	86
Zapisywanie multimediów do plików aplikacji .....	87
Baza danych SQLite .....	87
<b>Rozdział 8. Współpraca z usługami online .....</b>	<b>91</b>
Usługi Live .....	91
Przygotowanie do pracy z usługami Live .....	91
Dostęp i zakres działania usług Live .....	94
Referencje REST .....	96
Logowanie .....	98
SkyDrive .....	100
Hotmail .....	102
RSS .....	103
<b>Rozdział 9. Powiadomienia .....</b>	<b>107</b>
Wyskakujące powiadomienia .....	107
Tworzenie szablonu powiadomienia z wykorzystaniem biblioteki NotificationsExtensions .....	109
Tworzenie szablonu powiadomienia z wykorzystaniem składni DOM .....	111
Sterowanie aplikacją za pomocą atrybutów .....	113
Usuwanie Schedule Toast Notifications .....	113

Kafelki .....	114
Aktualizacja treści kafelka .....	115
Kafelek podstawowy .....	116
Planowane powiadomienia .....	117
Okresowe powiadomienia .....	118
Wyświetlanie treści kafelka na ekranie blokowania .....	119
Kafelki pomocnicze .....	122
Okresowe i planowane powiadomienia dla kafelków pomocniczych .....	124
Wskaźniki .....	124
Okresowe powiadomienia dla wskaźników .....	126
Powiadomienia push .....	126
Uwierzytelnienie aplikacji .....	128
Deklaracja w manifeście .....	128
Utworzenie kanału powiadomień .....	129
Przekazanie URI kanału do serwera .....	129
Przechwycenie powiadomienia .....	131
Windows Azure Mobile Services .....	132
<b>Rozdział 10. Zadania w tle .....</b>	<b>133</b>
Wyzwalacze .....	134
Kanał kontroli .....	134
System .....	135
Powiadomienia Push .....	136
Czas .....	136
Utrzymanie .....	136
Warunki wystąpienia .....	136
Implementacja zadań w tle .....	137
Stworzenie projektu obsługującego zadanie w tle .....	137
Obsłużenie zadania .....	137
Dostosowanie manifestu .....	138
Zarejestrowanie zadania .....	139
Odwołanie wyzwalacza .....	139
Debugowanie wyzwalaczy .....	140
<b>Rozdział 11. Sklep Windows .....</b>	<b>143</b>
O czym należy pamiętać przy publikowaniu aplikacji .....	143
Lokalizacja aplikacji .....	143
Przedział wiekowy .....	144
Polityka prywatności .....	144
Funkcjonalność zgodna z opisem .....	144
Dane do testowania .....	145
Proces publikowania aplikacji .....	145
Jak zarabiać .....	147
Reklamy .....	148
Płatność z góry .....	149
Trial czasowy albo trial funkcjonalny .....	149
Zakup w aplikacji .....	151
Własne płatności .....	153
Oceny i komentarze .....	153
Statystyki .....	153
Wypłata .....	155
<b>Podsumowanie .....</b>	<b>157</b>
<b>Skorowidz .....</b>	<b>158</b>



## Rozdział 2.

# Platforma tworzenia aplikacji w systemie Windows 8

W poprzednich wersjach systemu Windows tworzyliśmy i instalowaliśmy standardowe aplikacje okienkowe działające w trybie pulpitu i wykorzystywaliśmy praktycznie dowolny język programowania, taki jak C#, Visual Basic (platforma .NET) czy C, C++ (aplikacje Win32). Ten typ aplikacji nie będzie działał na komputerach z systemem Windows 8 RT (dla procesorów ARM) ze względu na inną architekturę procesora.

Mieliśmy też (i dalej oczywiście mamy) aplikacje działające w przeglądarce, uruchamiane po przejściu na konkretną stronę internetową. Ten typ aplikacji tworzony jest za pomocą HTML i JavaScript. Takie aplikacje nadal możemy programować i będą one działać w systemie Windows 8.

Jednak najciekawszym typem aplikacji, o których będziemy pisać w tej książce, są tzw. aplikacje ze Sklepu Windows (ang. *Windows Store App*) — nowoczesne aplikacje dla systemu Windows 8. Kluczem w tworzeniu aplikacji jest API Windows Runtime (WinRT). To właśnie dzięki temu API mamy dostęp do usług systemowych, elementów związanych z przesyłaniem danych, wyświetlaniem oraz przekazywaniem grafiki i multimediów czy też do sprzętu zarówno zintegrowanego z urządzeniem (np. akcelerometr, GPS), jak i zewnętrznego (telewizor, drukarka, konsola Xbox).

My programiści możemy wykorzystać aż trzy zupełnie różne technologie i języki programowania do tworzenia aplikacji z wykorzystaniem Windows Runtime:

### **C lub C++ oraz XAML**

Języki C i C++ to jedne z najbardziej popularnych i najbardziej potężnych języków programowania; stosowane są do tworzenia oprogramowania na różnych poziomach — od systemów operacyjnych, przez urządzenia przemysłowe, aż po nowoczesne aplikacje mobilne.

Wybierając język C++, możemy tworzyć aplikacje w naturalny sposób, dogodny dla programistów na co dzień korzystających z tego języka.

### C# lub Visual Basic oraz XAML

C# i Visual Basic to języki obiektowe uruchamiane w środowisku .NET Framework. Z założenia ma to być język prosty i nowoczesny.

Tworzenie aplikacji w tych językach najbardziej przypomina tworzenie aplikacji na platformę Windows Phone lub w technologii WPF. Mamy do dyspozycji pliki stron tworzonych w XAML, z którymi łączą się tzw. pliki *code behind* zawierające logikę związaną z widokiem.

### JavaScript oraz HTML i CSS

Umożliwienie pisania aplikacji dla systemu Windows 8 w języku JavaScript przy wykorzystaniu HTML i CSS do tworzenia wyglądu jest krokiem skierowanym głównie do twórców aplikacji sieci Web. Z poziomu JavaScript (rozszerzonego o bibliotekę WinJS) możemy uzyskać pełny dostęp do API i tworzyć kompletne aplikacje bez potrzeby nauki kolejnego języka. Schemat podziału języków w platformie Windows 8 został przedstawiony na rysunku 2.1.



**Rysunek 2.1.** Platforma tworzenia aplikacji dla systemu Windows 8

W tej książce skupimy się na tworzeniu aplikacji z wykorzystaniem C# oraz XAML.

## Windows Runtime

Windows Runtime to zestaw API, który zawiera następujące cechy:

- ◆ implementację nowego stylu nazwanego Modern UI;
- ◆ prosty interfejs modelu programowania dla deweloperów systemu Windows (nie ma potrzeby uczenia się Win32 czy tego, czym są HDC, WndProc lub LPARAM);

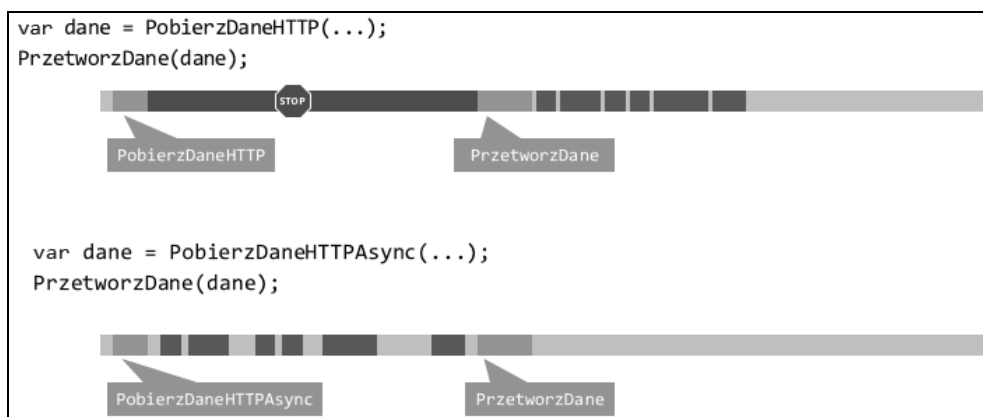


- ♦ zarządzanie wyglądem poprzez pliki XAML (podobne do Silverlight oraz WPF);
- ♦ zaprojektowanie na działanie asynchroniczne;
- ♦ chronione API (sandbox). Mamy możliwość tworzenia aplikacji gotowych do wystawienia na Windows Store, jednak nie stworzymy w ten sposób aplikacji w standardzie COM (niskopoziomowe API).

W programowaniu wyglądu aplikacji WinRT umożliwia pisanie kodu zarówno w HTML z użyciem stylów CSS, jak i w formacie XAML. W tej książce opisujemy język C# do programowania aplikacji i XAML do definiowania jej wyglądu.

## Asynchroniczność

Jak wiemy, programowanie synchroniczne jest mało praktyczne, aplikacje pisane w taki sposób są mniej responsywne i wydajne z punktu widzenia użytkownika. Dlatego właśnie programowanie asynchroniczne staje się dziś normą. Dzięki takiemu podejściu nie wstrzymujemy pracy np. w przypadku pobierania danych z serwera czy wykonywania wielu dłuższych operacji. Rysunek 2.2 pokazuje porównanie uruchomienia metody synchronicznie i asynchronicznie.



Rysunek 2.2. Porównanie wywołania synchronicznego i asynchronicznego

Pisanie aplikacji dla systemu Windows 8 stało się jeszcze prostsze i przyjaźniejsze zarówno dla programisty, jak i dla użytkownika dzięki modyfikatorowi metody `async` i słowu kluczowemu `await`. Opiszemy je pokrótce.

`async`

Oznacza, że metoda jest asynchroniczna. To także obliguje, by w ciele metody zawrzeć referencję `await`, którą opiszemy w dalszej części tego podrozdziału. Metody asynchroniczne mogą zwracać trzy typy danych:

1. `Task<TResult>` — jeśli metoda posiada zwracany wynik, którego argument jest typu `TResult`.
2. `Task` — jeśli metoda nie posiada parametru zwracanego lub zwracany parametr nie ma żadnego argumentu.
3. `Void` — jeśli metoda asynchroniczna ma być uchwyttem zdarzenia.

Zwracany typ `Task` można porównać do obietnicy, jaką składa ta metoda — że w tym miejscu pojawi się obiekt typu `TResult`, gdy tylko operacja asynchroniczna dobiegnie końca.

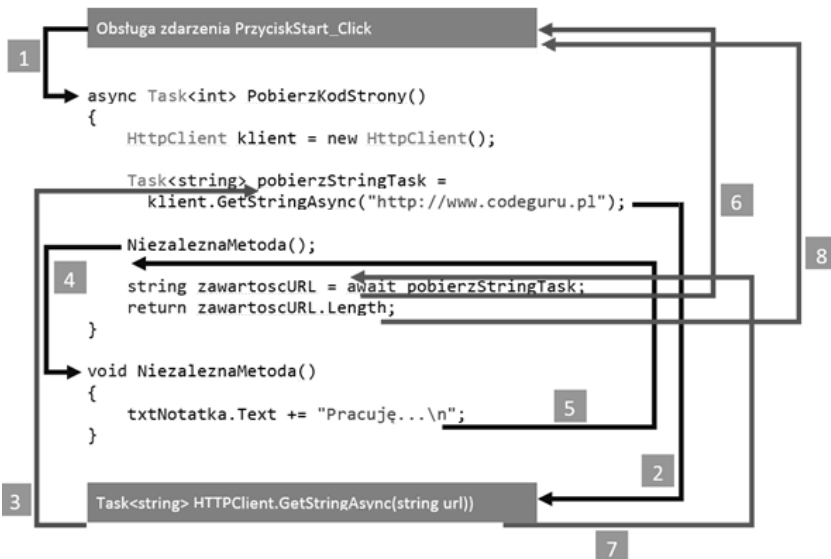
`await`

Występuje zawsze w ciele metody asynchronicznej i oznacza miejsce, w którym dana metoda nie może kontynuować pracy, dopóki oczekująca operacja asynchroniczna nie zostanie zakończona. W tym czasie metoda jest wstrzymywana, a sterowanie przekazywane z powrotem do wywołania tej metody asynchronicznej.

Warto zauważyć, że metody asynchroniczne nie są wywoływane w oddzielnym wątku, więc aby móc wykorzystywać mechanizm asynchroniczności, nie jest wymagana wielowątkowość.

## Asynchroniczność od zaplecza

Przedstawimy teraz przykład, dzięki któremu zrozumiesz przebieg procesu asynchroniczności w typowej sytuacji. Zaczniemy od analizy rysunku 2.3, który przedstawia metody związane z pobraniem i przetworzeniem kodu strony internetowej.



Rysunek 2.3. Przykład przebiegu procesu asynchroniczności

Asynchroniczność najłatwiej będzie wytłumaczyć na przykładzie prostego przepływu informacji pomiędzy metodami.

1. Uchwyt zdarzenia wywołuje metodę `PobierzKodStrony` i asynchronicznie oczekuje na jej zakończenie.
2. Metoda tworzy instancję klasy `HttpClient` i wywołuje asynchroniczną metodę `GetStringAsync` w celu pobrania zawartości strony jako `string`.
3. W metodzie `GetStringAsync` następuje wstrzymanie jej wykonania, np. z powodu trwającego procesu pobierania danych ze strony internetowej. By nie blokować zasobów, metoda przekazuje sterowanie do jej wyzwalacza, czyli do `PobierzKodStrony`. Jednocześnie metoda zwraca obiekt `Task<TResult>`, który jest obietnicą, że w tym miejscu pojawi się wynik działania metody po jej wykonaniu. Ponieważ `PobierzKodStrony` jeszcze się nie zakończyło, to `PobierzKodStrony` może kontynuować inne zadania, które nie zależą od wyniku `GetStringAsync`. Operacje te są reprezentowane przez metodę `NiezaleznaMetoda`.
4. `NiezaleznaMetoda` jest metodą synchroniczną, która wykonuje swoją pracę i zwraca sterowanie do wyzwalacza.
5. `PobierzKodStrony` wykonało wszystkie zadania niezależne od `GetStringAsync`. Ponieważ `GetStringAsync` nie zakończyło swojej pracy, to `PobierzKodStrony` używa operatora `await` do wstrzymania postępu swojej pracy i przekazania sterowania do swojego wyzwalacza. W związku z tym zwraca `Task<int>`. `Task` jest swego rodzaju obietnicą zwrócenia wartości typu `int` zawierającej długość pobranego stringa.

Warto zauważyć, że w sytuacji, gdy `GetStringAsync` (a tym samym `PobierzKodStrony`) zakończyłyby pracę przed tym, jak `PobierzKodStrony` wstrzymałby swój proces, oczekując na wynik, sterowanie pozostałoby w metodzie `PobierzKodStrony`. Oznaczałoby to stratę kosztu wstrzymania i powrotu do metody `PobierzKodStrony`.

Wewnątrz wyzwalacza metody `PobierzKodStrony` cały proces jest powtarzany. Wyzwalacz może wykonywać inne metody, które nie zależą od `PobierzKodStrony`, a w przypadku zakończenia lub braku takich zadań przechodzi w stan oczekiwania na wynik (ang. *awaiting*). Kiedy metoda oczekuje na wynik, aplikacja kończy metodę wstrzymującą, czyli `GetStringAsync`. Uchwyt zdarzenia czeka na wynik `PobierzKodStrony`, a `PobierzKodStrony` czeka na wynik `GetStringAsync`.

6. `GetStringAsync` kończy swoją pracę i przygotowuje wynik (typu `string`) do zwrócenia. Jednak zwrócenie wyniku nie odbywa się w tradycyjny sposób (pamiętajmy, że metoda już zwróciła element typu `Task` w kroku 3.). Wynik jest przechowywany w obiekcie, który reprezentuje ukończenie metody, czyli w `PobierzKodStrony`. Operator `await` odbiera rezultat z `PobierzKodStrony`. Następuje skojarzenie wyniku ze zmienną `zawartoscURL`.
7. Kiedy `PobierzKodStrony` ma już przekazany wynik, oblicza jego długość. Wtedy metoda `PobierzKodStrony` również jest ukończona i oczekujące zdarzenie może kontynuować swoje działanie.

Podsumowując: metoda synchroniczna zwraca natychmiast wynik swojego działania i żadne inne prace nie mogą być wykonywane w tym samym czasie. Natomiast metody asynchroniczne (kroki 3. i 6.) zwracają numer zadania, kiedy ich praca jest wstrzymywana (w wyniku oczekiwania na ukończenie innej operacji). Kiedy metoda asynchroniczna kończy swoją pracę, zadanie jest oznaczane jako wykonane i jego ewentualny rezultat jest przechowywany w zadaniu.

## Cztery cechy systemu okiem użytkownika i programisty

System, a w szczególności platforma aplikacyjna, różni się od poprzednich wersji systemu Windows na wielu płaszczyznach. Oto cztery najistotniejsze cechy, które sprawiają, że system jest inaczej postrzegany nie tylko przez programistów, ale też przez użytkowników.

- 1. Nowy interfejs.** Tak zwany Modern UI lub styl projektu Microsoft to tak naprawdę zbiór wytycznych, które umożliwiają stworzenie pięknej i spójnej aplikacji. Wytyczne zawierają nie tylko informacje o układzie treści na stronie. To także opis zachowania się aplikacji w typowych sytuacjach, np. wykorzystanie animacji w sposób zwiększający intuicyjność oraz odpowiednie zapisywanie danych, aby użytkownik miał do nich dostęp w miarę możliwości na wszystkich swoich urządzeniach połączonych jednym kontem Microsoft.
- 2. Integracja z systemem.** Standardowe polecenia wykonywane w aplikacji są wykonywane z jednego, wspólnego miejsca dla systemu i innych aplikacji — prawego paska *Charms*. Znajduje się tam pięć podstawowych ikon, które dają dostęp m.in. do wyszukiwania, współdzielenia treści oraz ustawień aplikacji. Z jednej strony użytkownik wie, że tego typu opcje znajdzie właśnie w tym miejscu. Z drugiej strony, programista może przeznaczyć maksymalnie dużo miejsca w aplikacji na zasadniczą treść, a pozostałe elementy interfejsu, zwykle te, które są globalne dla całej aplikacji, zamieścić właśnie w pasku *Charms*.
- 3. Wszystkie aplikacje w jednym miejscu.** Sklep Windows umożliwia znalezienie aplikacji w nowym stylu w jednym, centralnym miejscu. Jeśli aplikacja jest płatna, użytkownik może także za nią zapłacić. Ułatwia to znacznie poszukiwanie i instalowanie aplikacji.
- 4. Responsywność aplikacji.** Ta cecha powoduje, że aplikacje muszą być zaprojektowane tak, aby użytkownik jak najmniej odczuł opóźnienia wynikające np. z ładowania się aplikacji, oczekiwania na pobranie danych itp. Wiąże się to z dwiema rzeczami. Po pierwsze: wykorzystaniem asynchroniczności w miejscach, gdzie kod wykonuje się dłużej. To powoduje, że aplikacja nie zawiesza swojego działania. Po drugie: aplikacja musi sprawiać wrażenie aktywnej i odpowiadającej na interakcję użytkownika. Służą do tego m.in. animacje oraz indykatory postępu.

# Specyfika aplikacji dla systemu Windows 8

W tradycyjnych aplikacjach dużą rolę odgrywała otoczka, która często przykrywała treść, jaką miała nieść aplikacja — pasek tytułowy aplikacji, menu, paski przewijania, a także komponenty nawigacyjne, jak np. wypukłe przyciski, które często bywały zbędne i nieprzemyślane. Dodatkowo dużo miejsca na ekranie z aplikacją zajmowały elementy systemowe, np. pasek startu.

W aplikacjach dla systemu Windows 8 stawia się na przejrzystość aplikacji i ma to odzwierciedlenie w projekcie. Pierwszą zmianą jest to, że aplikacje są pełnoekranowe. Pozwala to użytkownikowi skupić się na jednej aplikacji. Jednak dla wygody użytkowników przyzwyczajonych do pracy z dwoma aplikacjami na ekranie wprowadzony został tryb *snapped*, który umożliwia zadokowanie aplikacji z lewej lub prawej strony ekranu.

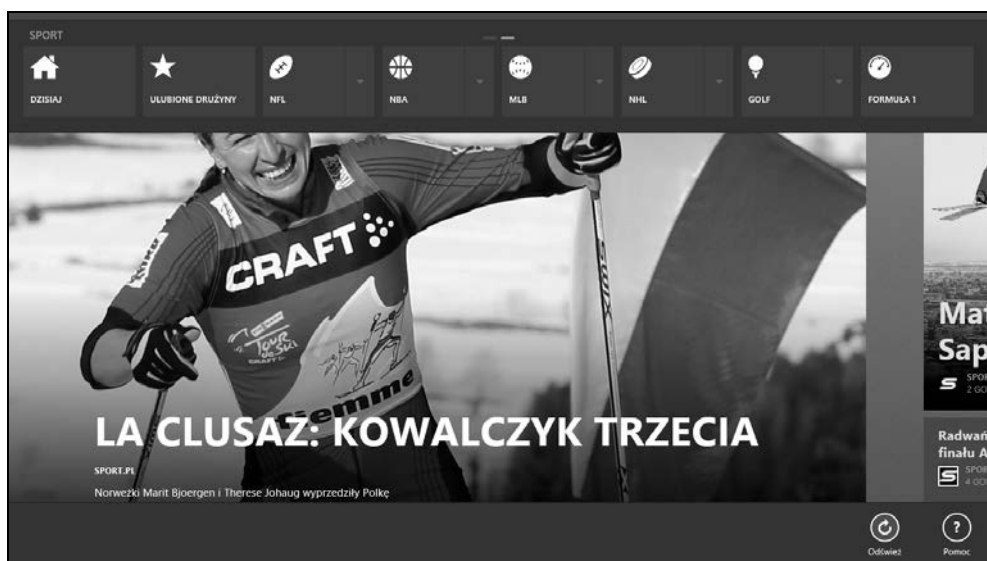
Aplikacje dla systemu Windows 8 w wielu aspektach różnią się od tradycyjnych aplikacji:

- ♦ mają mieć szybki i płynny interfejs użytkownika,
- ♦ są dostosowane do obsługi dotykiem,
- ♦ są pełnoekranowe,
- ♦ integrują się z systemem oraz łączą się z innymi aplikacjami dzięki kontraktom,
- ♦ działają nie tylko na procesorach x86 i x64, ale także na ARM.

Przede wszystkim wiąże się to ze zmianą podejścia do projektowania aplikacji. Dobra aplikacja jest nie tylko intuicyjna, ale także zapewnia bardzo dobry tzw. *user experience*, dzięki czemu jest łatwa w użyciu.

Zmienione są też zasady umieszczania elementów nawigacji. Gdzie tylko jest to możliwe, nawigację powinno integrować się z zawartością, a pozostałe elementy nawigacji powinny znajdować się w górnym pasku poleceń (ang. *navigation bar*). Są to paski wysuwane gestem przeciągnięcia z górnej lub dolnej krawędzi ekranu lub poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy w dowolnym miejscu na ekranie. Na rysunku 2.4 przedstawiona jest przykładowa aplikacja, która zawiera górny pasek nawigacji i dolny pasek poleceń aplikacji.

Dodatkowo istotnym elementem jest pasek *Charms*, który wysuwa się z prawej krawędzi ekranu (wyświetlany jest przez gest najechnania myszą w prawy górny lub dolny róg ekranu i przejechanie odpowiednio w dół lub w górę). Zawiera on przyciski odnoszące się do najczęściej wykonywanych funkcji w systemie, ale też w aplikacjach! Wszystkie przyciski (oprócz przycisku *Start*) zmieniają swój kontekst w zależności od aplikacji, w której został otwarty pasek *Charms*. Rysunek 2.5 przedstawia uruchomioną aplikację, dla której został wysunięty pasek *Charms*.



Rysunek 2.4. Przykład aplikacji zawierającej górny i dolny pasek aplikacji



Rysunek 2.5. Aplikacja z wysuniętym paskiem Charms

# Skorowidz

## A

- adres URI, 129
- aktualizacja
  - treści kafelka, 115
  - współrzędnych, 79
- animacja, 54
- API Live Connect, 98
- API Windows Runtime, 15
- aplikacja Moje Spotkania, 29
- aplikacje ze Sklepu Windows, 15
- asynchroniczność, 19
- atrybut Launch, 113

## B

- baza danych SQLite, 87
- biblioteka
  - CharmFlyoutLibrary, 72
  - NotificationsExtensions, 11, 109, 125
  - SQLite, 87
  - Unit Test Library, 32
  - WinJS, 16
- błąd powiadomienia, 109

## C

- CharmFlyout, 12
- cykl życia aplikacji, 61

## D

- dane aplikacji, 82
- debugowanie wyzwalaczy, 140
- designer, 33, 36
- dodawanie
  - animacji, 55
  - elementów do kontraktu, 70, 73
  - kafelka pomocniczego, 123
  - kontraktu do aplikacji, 64
  - przestrzeni nazw, 70
  - spotkania, 89
  - strony wyszukiwania, 65
  - wskaznika, 125

- wydarzenia do kalendarza, 102
- wyzwalacza czasowego, 139
- zdjęcia na SkyDrive, 100
- dokument testowej licencji, 150
- dostęp do
  - bibliotek multimedialnych, 73
  - biblioteki użytkownika, 81
  - Charms, 63
  - ekranu blokowania, 121, 122
  - usług Live, 95
- dysk SkyDrive, 77
- działanie powiadomień, 126

## E

- edycja pliku manifestu, 36
- ekran
  - blokowania, 121
  - powitalny, Splash Screen, 34, 37
- element listy, 48
- elementy Flyout, 72

## F

- FIFO, First In First Out, 117
- folder
  - Assets, 33
  - Common, 33
- formularz
  - w języku C#, 42
  - w języku XAML, 42

## G

- glify, 125
- GPS, 77

## H

- Hotmail, 102

## I

- identyfikator
  - klienta, 92
  - pakietu aplikacji, 92

- SID, 128
- ikony, 34
- ikony wskaźników, badge, 13
- implementacja
  - kamery, 76
  - zadań w tle, 137
- interfejs
  - Modern UI, 20
  - użytkownika, 42

## J

- język
  - C#, 16
  - C++, 16
  - JavaScript, 16
  - LINQ, 87
  - Visual Basic, 16
  - XAML, 16, 41

## K

- kafelek, tile, 35, 107, 114
  - podstawowy, primary tile, 115
  - pomocniczy, secondary tile, 122
- kanał
  - informacyjny, 103
  - kontroli, 134
  - powiadomień, 128
  - RSS, 103
- klasa
  - ApplicationData, 84
  - FileOpenPicker, 75
  - KanalyRSS, 104
  - ObservableCollection<T>, 105
  - Spotkanie, 49, 88
  - SystemCondition, 136
  - SystemTrigger, 135
  - ToastNotifier, 114
  - Windows.Web.Syndication, 103
- kolekcja, 50
- konfiguracja aplikacji, 92
- konto
  - deweloperskie, 11, 91
  - Microsoft Account, 32

- kontrakt, 63
    - Udostępnianie danych, 67
    - Ustawienia, 69
    - Wyszukiwanie, 64, 67
  - kontrolka
    - AppBar, 57
    - Grid, 45, 49
    - GridView, 48
    - ListView, 47
    - PopUp, 55
    - StackPanel, 45
    - TextBlock, 43
    - typu Image, 77
  - korzyści, 155
- L**
- licencja deweloperska, 13, 32
  - LINQ, Language Integrated Query, 87
  - lista GridView, 51
  - listy, 48
  - Live SDK, 11
  - Live SDK 5.3, 91
  - logowanie do aplikacji, 98
- Ł**
- ładowanie treści do klas, 105
- M**
- mechanizm powiadomień, 109
  - metoda
    - GetAccessStatus, 121
    - LoadState, 65
    - RemoveAccess, 122
    - SaveState, 60
  - metody asynchroniczne, 17
  - model biznesowy Freemium, 151
  - modele zarabiania aplikacji, 148
  - moduł lokalizacji, 79
  - modyfikator sealed, 137
- N**
- należności, 155
  - narzędzie
    - Event Viewer, 140
    - Remote Debugger, 40
  - nawigacja
    - hierarchiczna, 52
    - płaska, 52
    - pośród stronami, 54
  - Notifications Extensions, 11
- O**
- obiekt
    - typu MediaElement, 74
    - typu DataPackage, 67
  - obsługa
    - bazy danych, 89
    - języka LINQ, 87
    - kamery, 76
    - kliknięcia, 66
    - lokalizacji, 78
    - multimediów, 73
    - testowej licencji, 150
    - wyskakujących powiadomień, 108
    - zadania w tle, 137
    - zakupu wewnątrz aplikacji, 152
    - zdarzenia, 51, 70
  - oceny i komentarze aplikacji, 153
  - odstępny pomiędzy elementami, 44
  - odwołanie wyzwalacza, 139
  - ograniczenia zadań, 133
  - okna wysuwane, 71
  - okno
    - FlyOut, 55, 71
    - Manage NuGet Packages, 72
    - Properties, 43
    - Quick Launch, 30
    - statystyk, 154
  - opcja Location, 78
  - operacje CRUD, 132
  - operator await, 129
  - otwieranie zewnętrznego linku, 69
- P**
- paczka z aplikacją, 33
  - panel Solution Explorer, 33, 34
  - pasek
    - aplikacji, 25, 56
    - Charms, 20–22, 63
    - nawigacji, 56
    - poleceń górny, 21
  - platforma tworzenia aplikacji, 16
  - plik
    - App.xaml, 33
    - App.xaml.cs, 33, 98
    - licencja.xml, 149
    - MainPage.xaml, 33, 57, 72
    - MainPage.xaml.cs, 33, 49, 70, 99
    - manifestu
      - opcja Toast capable, 108
      - zakładka Declarations, 120, 138
    - Package.appxmanifest, 33
    - Roaming.cs, 85
    - StandardStyles.xaml, 57
  - pliki
    - .mp4, 75
    - .pfx, 33
    - .wmv, 75
    - code behind, 16
  - płatności, 153
  - pobieranie
    - danych RSS, 105
    - listy spotkań, 89
    - współrzędnych, 79
  - pole RoamingStorageQuota, 83
  - powiadomienia
    - okresowe, 118
    - okresowe dla wskaźników, 126
    - planowane, 117
    - push, 126, 131
    - wyskakujące, 107
    - wyskakujące długoterminowe, 109
  - powiązanie, binding, 50, 109
  - procesory ARM, 15
  - programowanie
    - asynchroniczne, 17
    - dla Windows 8, 13
    - synchroniczne, 17
  - projekt WRC, 137
  - przechwytywanie
    - argumentów, 113
    - powiadomień, 131
    - zdjęć, 77
  - przekazywanie URI kanału, 129
  - przezeń na dane, 81
  - przesyłanie powiadomień, 129
  - publikowanie aplikacji, 143, 145
  - punkty końcowe, endpoints, 127
- R**
- referencje, 33
    - do biblioteki, 72
    - REST, 96
  - rejestracja
    - kontraktu udostępniania, 68
    - wyzwalacza, 139
    - zdarzenia, 70
  - rejestracje wielokrotne, 70
  - rejestrowanie
    - aplikacji, 93
    - konta, 91
  - reklamy, 24, 148
  - responsywność aplikacji, 20
  - REST, 96
  - roaming danych, 83
  - RSS, 103
- S**
- serializacja, 84
  - serwer WNS, 128
  - serwis
    - mobilny, 132
    - w chmurze, 127
  - SID, Package Security Identifier, 127
  - sideloading, 13
  - skalowanie, 58
  - Sklep Windows, 7, 20, 143
  - SkyDrive, 100
  - słowo kluczowe
    - async, 120
    - await, 18
  - snappowanie, 58
  - specyfika
    - aplikacji, 21
    - programowania, 13



SQLite for Windows Runtime, 12  
 SSO, 98  
 standard PCI DSS, 26  
 stany aplikacji, 60, 62  
 status weryfikacji aplikacji, 148  
 statystyki, 153  
 sterowanie aplikacją, 113  
 strona SpotkaniaStrona.xaml, 52, 76  
 styl elementu, 49  
 style przycisków, 57  
 symulator testowania aplikacji, 39  
 szablon  
 aplikacji  
 Blank App, 31  
 Grid App, 31  
 Split App, 31  
 powiadomienia, 109  
 strony, 45, 46

## Ś

ścieżki dostępu, 96–98  
 środowisko  
 programistyczne, 10  
 uruchomieniowe, 10

## T

tabele, 88  
 tajny klucz klienta, 92  
 technologia WCF, 126  
 testowanie aplikacji, 62  
 na symulatorze, 38  
 na zdalnym urządzeniu, 40  
 trial  
 czasowy, 149  
 funkcjonalny, 149  
 tryb  
 Filled, 59  
 Snapped, 13, 21, 41  
 tworzenie  
 aplikacji  
 dostęp do usług, 94  
 korzyści, 155  
 model biznesowy, 147  
 ograniczenia, 13  
 oprogramowanie, 10  
 podstawowe elementy, 34  
 projektowanie wyglądu, 41  
 wymagania, 10  
 wymagania certyfikacyjne, 23  
 zakres działania, 94  
 zewnętrzne komponenty, 11  
 dokumentów XML, 109  
 dynamicznych powiadomień, 114  
 ekranu powitalnego, 37

interfejsu użytkownika, 41  
 kanału powiadomień, 129  
 listy, 50  
 listy przewijanej, 47  
 nowego projektu, 31  
 powiadomienia okresowego, 118  
 szablonu powiadomienia  
 DOM, 111, 112  
 NotificationsExtensions, 109  
 szablonu strony, 45, 46  
 wskaźnika, 125  
 zaplanowanego powiadomienia,  
 117  
 typy  
 powiadomień, 120  
 zapisywanych danych, 81

## U

udostępnianie  
 danych, 67  
 treści, 68  
 układ  
 aplikacji, 47  
 strony, 46  
 uruchamianie projektu, 11  
 usługi Live, 91  
 ustawienia  
 lokalne, 82  
 roamingowe, 83, 84  
 tymczasowe, 86  
 ustawienie  
 adresu zewnętrznego, 71  
 HighPriority, 84  
 strony, 71  
 usuwanie  
 kafelka, 124  
 obiektu ze SkyDrive, 101  
 powiadomienia, 113  
 spotkania, 90  
 wydarzenia, 103  
 uwierzytelnienie aplikacji, 92, 128

## V

Visual Studio 2012, 30

## W

wersja trial, 23, 149  
 widok Snapped, 58  
 Windows  
 Azure Mobile Services, 132  
 Notification Service, WNS, 127  
 Push Notification Service, 26  
 Runtime, 16, 31

wirtualna maszyna, 30  
 wskaźnik dla kafelka  
 pomocniczego, 125  
 wskaźniki, Badge, 107, 124  
 wybór  
 typu powiadomień, 120  
 zadań, 121  
 wygląd aplikacji, 44  
 wyjątek LiveConnectException, 98  
 wymagania certyfikacyjne  
 aplikacji, 143  
 funkcjonalność, 23, 26  
 polityka prywatności, 25  
 przewidywalność, 24  
 reklamy, 24  
 wysuwany interfejs ustawień, 73  
 wyszukiwanie danych, 66  
 wyświetlanie  
 pliku multimedialnego, 75  
 treści kafelka, 119  
 współrzędnych, 78  
 wyzwalacz, Trigger, 133  
 ControlChannelTrigger, 134  
 MaintenanceTrigger, 136  
 PushNotificationTrigger, 136  
 SystemTrigger, 135  
 TimeTrigger, 136

## Z

zablokowany ekran, 119  
 zadanie w tle, Background Tasks  
 implementacja, 137  
 ograniczenia, 133  
 warunki wystąpienia, 136  
 zakres  
 dostępu do usług, 95  
 podstawowy, 96  
 programisty, 96  
 rozszerzony, 96  
 zapisywanie  
 multimediiów, 87  
 na dysku SkyDrive, 77  
 ustawień roamingowych, 84  
 zdarzenie  
 handler, 68  
 CommandRequested, 69  
 Tapped, 51  
 zmiany danych, 85  
 zmiana stanu aplikacji, 61, 62  
 zrzutowanie wartości, 83  
 żądanie HTTP, 130

## Ż

żądanie HTTP, 130



# PROGRAM PARTNERSKI

GRUPY WYDAWNICZEJ HELION



1. ZAREJESTRUJ SIĘ
2. PREZENTUJ KSIĄŻKI
3. ZBIERAJ PROWIZJĘ

Zmień swoją stronę WWW  
w działający bankomat!

**Dowiedz się więcej i dołącz już dzisiaj!**

<http://program-partnerski.helion.pl>

GRUPA WYDAWNICZA

 **Helion SA**

# Tworzenie aplikacji dla systemu Windows 8

Zaprojektuj, napisz i opublikuj swoją aplikację

Tworzenie aplikacji dla nowego systemu operacyjnego firmy Microsoft to całkiem ciekawa (a czasem także intratna) perspektywa dla programistów chcących dotrzymać kroku zmieniającym się technologiom i wyjść naprzeciw potrzebom użytkowników. Platforma Windows 8, z zupełnie odmienionym interfejsem, oferuje nowe możliwości, m.in. w zakresie wykorzystania ekranów dotykowych czy integracji między aplikacją i systemem, ale jednocześnie wymaga od projektantów dostosowania się do nowych reguł gry, by pisane przez nich aplikacje nie odbiegały jakością, wyglądem i sposobem działania od reszty elementów charakterystycznych dla tej wersji systemu Windows.

Jeśli chcesz pisać takie programy i umieszczać je w Sklepie Windows, koniecznie musisz zacząć od tej książki. Dzięki niej zbudujesz od podstaw własną aplikację! Znajdziesz tu informacje na temat platformy tworzenia aplikacji dla systemu Windows 8, nauczysz się budować układ aplikacji, projektować jej wygląd i zapewniać funkcjonalność. Zrozumiesz, jak ważne są kwestie zarządzania danymi i ich wymiany, jak wykorzystać potęgę internetu do wspomaganie pracy Twojej aplikacji, jak działają zadania w tle. Dowiesz się także, jak opublikować gotową aplikację w Sklepie Windows. Prawda, że warto?

- Platforma tworzenia aplikacji w systemie Windows 8
- Wymagania certyfikacyjne aplikacji dla systemu Windows 8
- Tworzenie aplikacji dla systemu Windows 8
- Wygląd aplikacji
- Możliwości aplikacji dla systemu Windows 8
- Zarządzanie danymi i synchronizacja z chmurą
- Współpraca z usługami online
- Powiadomienia
- Zadania w tle
- Publikacja w Sklepie Windows

**Bądź na bieżąco, twórz aplikacje dla systemu Windows 8!**

**helion.pl**  
księgarnia internetowa

Nr katalogowy: 13844



Księgarnia internetowa:  
<http://helion.pl>



Zamówienia telefoniczne:  
**0 801 339900**



**0 601 339900**



**Helion**

Sprawdź najnowsze promocje:  
• <http://helion.pl/promocje>  
Książki najchętniej czytane:  
• <http://helion.pl/bestsellery>  
Zamów informacje o nowościach:  
• <http://helion.pl/nowości>

Helion SA  
ul. Kościuszki 1c, 44-100 Gliwice  
tel.: 32 230 98 63  
e-mail: [helion@helion.pl](mailto:helion@helion.pl)  
<http://helion.pl>

sięgnij po **WIĘCEJ**



KOD KORZYŚCI

ISBN 978-83-246-7093-2



Cena: 37,00 zł

Informatyka w najlepszym wydaniu