

# Obsah

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

## KAPITOLA 1

<b>Úvod do webového vývoje pro mobilní zařízení</b>	<b>21</b>
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

<b>Poznámka k prostředím</b>	<b>31</b>
<b>Vyhrňte si rukávy</b>	<b>33</b>
KAPITOLA 2	
<b>Návrh aplikace</b>	<b>35</b>
<b>Naprogramujte lepší myš</b>	<b>36</b>
Pozastavení ukazatele myši	37
Malé obrazovky	38
Kognitivní zátěž	39
<b>Na ramenou obrů</b>	<b>40</b>
Karusel	41
Panel karet	42
Seznamy	43
Shrnutí	45
<b>Praktické využití</b>	<b>45</b>
Kladte si vždy ty nejvyšší cíle	45
Sestavení profilu uživatele	46
Volba hlavní sady funkcí	47
<b>Náčrty</b>	<b>47</b>
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
<b>Definice vizuálního stylu</b>	<b>62</b>
Dotykové rozhraní	64
Ikony uživatelského rozhraní	66
Typografie	67
Výkon aplikace	68
<b>Testování návrhu</b>	<b>71</b>
<b>Revize návrhu</b>	<b>72</b>
<b>Ikony aplikace</b>	<b>75</b>
<b>Připraveno k implementaci</b>	<b>78</b>

## KAPITOLA 3

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

## KAPITOLA 4

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

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

## KAPITOLA 5

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

## KAPITOLA 6

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

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

## KAPITOLA 7

<b>Úvod do prostředí PhoneGap</b>	<b>231</b>
<b>Vestavba webových stránek do nativních aplikací</b>	<b>232</b>
<b>Prostředí PhoneGap</b>	<b>233</b>
<b>Specifické vlastnosti a negativa</b>	<b>234</b>
Zpětná volání	234
Hledání chyb je velmi obtížné	235
Tajemný val	235
Distribuce aplikace pomocí tržišť může být komplikovaná	236
<b>Alternativy</b>	<b>236</b>
<b>Instalace sad SDK</b>	<b>237</b>
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
<b>Instalace prostředí PhoneGap</b>	<b>247</b>
Propojení s prostředím Xcode	247
Propojení s prostředím Eclipse	248
BlackBerry	251
webOS	251
<b>Shrnutí</b>	<b>252</b>

## KAPITOLA 8

<b>Zrození nativní aplikace</b>	<b>253</b>
<b>Anatomie aplikace založené na prostředí PhoneGap</b>	<b>253</b>
<b>Ikony, uvítací obrazovky a názvy</b>	<b>255</b>
iOS	255
Android	259
BlackBerry	260
webOS	261
<b>Ladění</b>	<b>261</b>
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
<b>Nasazení</b>	<b>270</b>
iOS	270
Android	271
BlackBerry	272
webOS	273
<b>Prodej aplikace</b>	<b>273</b>
Apple App Store	273
Android Market	276
BlackBerry App World	277
HP App Catalog	278
<b>Můžete začít slavit</b>	<b>280</b>
PŘÍLOHA A	
<b>Testovací server</b>	<b>281</b>
<b>Využití prostředí jazyka Python</b>	<b>281</b>
<b>Využití prostředí jazyka Ruby</b>	<b>282</b>
<b>Vestavěné servery: Server IIS v systému Windows</b>	<b>282</b>
<b>Vestavěné servery: Server Apache v systému Linux</b>	<b>282</b>
<b>Rejstřík</b>	<b>284</b>