
SPIS TREŚCI

WSTĘP	7
CZĘŚĆ I. UNIVERSAL APPS	9
1. Wprowadzenie do Universal Apps	11
Charakterystyka Windows Phone	11
Charakterystyka Windows Store	12
Budowa aplikacji	14
Widok aplikacji Windows Phone	14
Widok aplikacji Windows Store	15
2. Pierwsza aplikacja	17
Rozpoczynamy prace	19
Budowanie aplikacji	21
Funkcjonalność symulatora Windows Store	22
Możliwości symulatora Windows Phone	25
Dwie koncepcje tworzenia aplikacji	25
Tworzenie aplikacji z jednym widokiem	26
3. Wykorzystanie XAML do definiowania wyglądu aplikacji	29
Pozycjonowanie kontrolki	33
Marginesy	35
4. Wykorzystanie elementów graficznych	39
Praca z internetem	43
Tworzenie menu	43
Przechodzenie między stronami aplikacji	44
Kontrolka listy	46

5. Zapis i odczyt danych z pamięci aplikacji	51
Dane swobodnego dostępu	51
Dane aplikacji	54
6. Geolokalizacja	57
Tworzenie interfejsu aplikacji wykorzystującej geolokalizację	57
Wykorzystanie geolokalizacji	58
Korzystanie z symulatora lokalizacji	64
7. Multimedia	67
Odtwarzanie plików dźwiękowych i wideo	67
CZĘŚĆ II. ANDROID	73
8. Wprowadzenie do tworzenia aplikacji Android	75
Konfiguracja środowiska	75
Konfiguracja emulatora	76
9. Pierwsza aplikacja	81
Tworzenie nowego projektu	81
Hello World! i struktury plików	85
10. Wykorzystanie XML do definiowania wyglądu aplikacji	93
Relative Layout	93
Linear Layout	97
11. Wykorzystanie elementów graficznych	103
Operacje na kontrolkach	104
Praca z internetem	108
Tworzenie menu	109
Przechodzenie między aktywnościami	111
Kontrolka listy	113
12. Zapisywanie danych w pamięci telefonu	117
Korzystanie z pamięci lokalnej	117
Korzystanie z karty pamięci	119
13. Geolokalizacja	121
Tworzenie interfejsu aplikacji wykorzystującej geolokalizację	121
Wykorzystanie geolokalizacji	123
14. Multimedia	127
Odtwarzanie plików dźwiękowych	127
Odtwarzanie plików wideo	129

CZĘŚĆ III. IOS	131
15. Pierwsza aplikacja	133
Praca z symulatorem	135
Możliwości środowiska	136
Aplikacja Hello World!	137
16. Wykorzystanie elementów graficznych	143
Tworzenie interfejsu przeglądarki internetowej.....	143
Operacje na kontrolkach	145
Praca z internetem	147
Tworzenie menu i przechodzenie między stronami.....	149
Przekazywanie danych między kontrolerami widoku.....	150
Korzystanie z listy	154
17. Zapisywanie danych w pamięci telefonu	161
18. Usługa geolokalizacji	163
Tworzenie interfejsu aplikacji wykorzystującej geolokalizację	163
Wykorzystanie geolokalizacji.....	164
19. Multimedia	169
Odtwarzanie plików dźwiękowych i wideo	169
WYKAZ ŹRÓDEŁ.....	173
OBJAŚNIENIA SKRÓTÓW I TERMINÓW	175
WYKAZ RYSUNKÓW	177
WYKAZ LISTINGÓW	181