

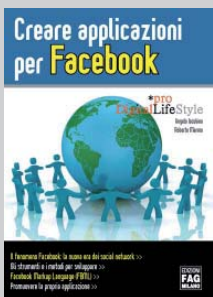
Creare applicazioni per Facebook

La recensione del libro

Autore: Redazione Come fare a...

Tratto dal sito: [Come fare a...](#)

Facebook non è soltanto un sito di socialnetwork, ma una vera e propria piattaforma di sviluppo in grado di far girare applicazioni web, da servire ai suoi utenti e di comunicare con altri siti web. In questa recensione vedremo il libro *Creare applicazioni per Facebook*, una guida completa per la programmazione di applicazioni per il famoso socialnetwork.



La scheda del libro:

Autore: Angelo Iacubino e Roberto Marmo

Editore: FAG

Prezzo: € 19,90

Caratteristiche: 224 pag - 17x24 bn

ISBN: 9788882338145

Anno di edizione: 2009

I capitoli del libro

La piattaforma più diffusa di socialnetwork è sicuramente Facebook, come sa chi lo utilizza, questa piattaforma web 2.0 è in grado di far girare vere e proprie applicazioni che possono essere servite agli utenti del sito. Sviluppare applicazioni per Facebook può essere una vera e propria opportunità per il proprio business. Per chi è interessato a scoprire come costruire queste applicazioni ecco la prima guida completamente in italiano su questo argomento. Il titolo del libro è *Creare applicazioni per Facebook*, composto da dieci capitoli, vediamo il contenuto.

Capitolo 1: Le applicazioni in Facebook

Il primo capitolo di questo libro fa una panoramica su cosa sono le applicazioni di Facebook, descrivendone le caratteristiche e i motivi che possono spingere allo sviluppo di applicazioni per questa piattaforma. Viene inoltre mostrata una guida all'uso generale delle applicazioni, come aggiungerle ai propri profili, come personalizzarle e le impostazioni per la privacy.

Capitolo 2: Il processo di sviluppo

Il secondo capitolo vi introdurrà al concetto di programmazione sulla piattaforma di Facebook, imparerete i concetti necessari allo sviluppo, come registrarla, come preparare l'ambiente di sviluppo e alcuni esempi che possono chiarire questi concetti.

Capitolo 3: FBML

In questo capitolo viene descritto il linguaggio usato in Facebook per la visualizzazione delle applicazioni. Si tratta di alcune estensioni proprietarie che sono simili all'HTML. Il linguaggio usato si chiama FBML (Facebook Markup Language), il capitolo vi spiegherà come usarlo attraverso numerosi esempi e una comoda tabella che riepiloga tutti i comandi disponibili.

Capitolo 4: FQL

Il quarto capitolo vi spiegherà come usare il database di Facebook, attraverso il linguaggio FQL. Questo linguaggio è molto simile a SQL per cui chi già lo conosce, troverà molto più semplice imparare a interagire con i database del network sociale.

Capitolo 5: FBJS

Nel quinto capitolo si descrive l'ultimo dei linguaggi disponibile per creare le applicazioni, l'FBJS che non è altro che una libreria di Java Script fornita da Facebook. Anche in questo capitolo, troverete una comoda tabella che riepiloga i comandi e alcuni esempi.

Capitolo 6: Applicazioni desktop

Il sesto capitolo, spiega come incorporare in applicazioni desktop le funzioni di Facebook. Il capitolo in verità è molto breve e richiederebbe l'approfondimento di altri linguaggi, ma apre sicuramente ad alcune opportunità agli addetti ai lavori.

Capitolo 7: Facebook Connect

Il capitolo sette è molto interessante per chi già possiede un sito, infatti spiega come far interagire un sito con Facebook, usando come unico sistema di autenticazione quello di Facebook. In questo modo gli utenti possono inserire i dati una sola volta e accedere al sito con una unico account.

Capitolo 8: Migliorare le prestazioni

Per chi si dedicherà seriamente allo sviluppo di applicazioni per Facebook in questo capitolo troverà degli utili suggerimenti per ottimizzare la propria applicazione e utilizzare delle funzioni più avanzate.

Capitolo 9: Casi di studio

Cercate qualche idea per sviluppare le vostre applicazioni? Prima di cominciare a pensare cosa fare con quanto appreso nel libro, può essere utile vedere quello che hanno fatto altri, attraverso una serie di casi di successo che verranno descritti nel nono capitolo.

Capitolo 10: Diffondere le applicazioni tra gli utenti

L'ultimo capitolo del libro, vi spiegherà attraverso una serie di suggerimenti, come promuovere la vostra nuova applicazione per diffonderla tra gli utenti di Facebook.

Gli esempi allegati

In questo volume non è allegato nessun cd-rom, ma i file degli esempi discussi nel libro sono disponibili online sui siti degli autori dove sono presenti anche materiali aggiuntivi:

<http://www.robertomarmo.net> e <http://www.disinformatica.com>.

Come acquistare il libro

Se desiderate acquistare questo libro, lo potete fare online direttamente dal sito di FAG all'indirizzo: <http://www.fag.it/scheda.aspx?ID=30365>.

Conclusioni

In questa recensione abbiamo visto una guida unica nel suo genere, la prima guida italiana alla creazione di applicazioni per Facebook. Un libro da avere per tutti coloro che vogliono sfruttare la popolarità di questo socialnetwork per promuovere il proprio business e per altri interessi.



Resta sempre aggiornato sulle novità del sito

Per mantenerti sempre aggiornato su nuovi contenuti interessanti, Come fare a... vi offre la possibilità di abbonarvi gratuitamente alla **Newsletter Come fare a...** all'indirizzo:

<http://www.comefarea.it/newsletter/> o, se usate Windows Live Messenger, di abbonarvi ai nostri **Windows Live Alerts** all'indirizzo <http://www.comefarea.it/abbonamenti.php>.

Per gli utenti di Mac OS X Leopard è anche disponibile gratuitamente un Widget che vi terrà sempre informati sulle ultime novità