

Silverlight 3.0 Guida completa per lo sviluppatore e il designer

La recensione del libro

Autore: Emanuele Mattei

Tratto dal sito: dotNetRomaCestà

In questa recensione vedremo il primo libro disponibile in italiano dedicato alla tecnologia Silverlight 3, curato dallo staff di Aspitalia, esperti programmatori della piattaforma. Il manuale, che si intitola Silverlight 3.0 Guida completa per lo sviluppatore e il designer, è di carattere introduttivo ed è adatto a chi si avvicina a questo linguaggio per la prima volta grazie anche ai numerosi esempi che ne chiariscono l'uso.



La scheda del libro:

Autore: Daniele Bochicchio ; Cristian Civera ; Alessio Leoncini ; Marco Leoncini

Editore: Hoepli

Prezzo: € 38,00

Caratteristiche: 454 pag - 17x24 bn

ISBN: 9788820344122

Anno di edizione: 2009

I capitoli del libro

Il manuale che vedremo in questa recensione, edito della casa editrice Hoepli, è il primo libro in italiano sulla tecnologia Silverlight. Composto di ben venti capitoli, con esempi pratici su questa tecnologia scritti sia in Visual Basic .NET sia C#. Gli autori di questo manuale, hanno una vasta esperienza nel campo della programmazione e sono responsabili e gestori del portale Aspitalia. Ma vediamo in dettaglio cosa troverete nei capitoli che fanno parte di questo libro.

Capitolo 1: Introduzione a Silverlight

Nel primo capitolo viene fornita una breve ma valida introduzione sulla tecnologia Silverlight. Le prime pagine illustrano l'architettura di questo nuovo modo di scrivere applicazioni per il web, proseguendo si passa ad alcuni esempi pratici sul linguaggio di markup XAML, concludendo il capitolo con altri esempi scritti in VB.Net e C#. Questi brevi e semplici esempi, aiutano il lettore a comprendere il funzionamento di questa tecnologia.

Capitolo 2: Primi passi con Silverlight

Nel secondo capitolo, si passa al primo vero utilizzo di Silverlight. Le varie fasi guidano il lettore a comprendere le basi di questa tecnologia. L'utilizzo dell'ambiente di sviluppo Visual Studio 2008, la creazione di un'animazione durante la fase di caricamento e alcune nozioni sulla sicurezza. Un capitolo molto breve, che aiuta il lettore a comprendere questa tecnologia.

Capitolo 3: Lavorare con Express Blend 3.0

Il terzo capitolo è rivolto ad un altro ambiente per la creazione di soluzioni basate con Silverlight, Microsoft Expression blend. Un tool espressamente dedicato allo sviluppo di siti web con questo linguaggio, ricchi di grafica e multimedia.

Capitolo 4: La gestione del Layout

Nel capitolo quarto, viene illustrata la gestione della predisposizione degli oggetti nella pagina Silverlight, in particolare vedremo come gestire l'aspetto delle pagine create con questa tecnologia. Nel capitolo sono illustrati esempi di codice e di presentazione grafica, tramite l'uso di alcuni controlli come il pannello StackPanel, il controllo grid, il controllo WrapPanel e dockpanel. Nella parte conclusiva del capitolo viene illustrata la creazione di un pannello personalizzato.

Capitolo 5: Il supporto per testo, font ed effetti grafici

Il quinto capitolo riguarda la gestione del testo: font ed effetti grafici. Nelle prime pagine sono riportati alcuni esempi di codice, riguardanti effetti grafici da applicare al testo. Si passa poi ai controlli TextBox e PasswordBox applicando particolari effetti. Il capitolo fornisce le basi per comprendere le classi per la gestione della grafica del testo in Silverlight.

Capitolo 6: Oggetti per il disegno

Il capitolo sesto riguarda l'utilizzo di figure geometriche, in particolare vedremo come utilizzare gli oggetti messi a disposizione da questa tecnologia. Nel capitolo si trovano diversi esempi di codice, tra i quali l'oggetto rectangle, ellipse, line, polyline, polygon, rectangleGeometry, ellipseGeometry e altre interessanti tecniche di uso delle figure geometriche.

Capitolo 7: L'uso dei pennelli

Nel capitolo settimo, vengono illustrate alcune classi per la gestione della grafica, in particolare come applicare dei colori di riempimento. Le classi utilizzate sono VideoBrush, ImageBrush, RadialGradientBrush, LinearGradientBrush e solidColorBrush.

Capitolo 8: Le trasformazioni e gli effetti

Il capitolo ottavo, come anche i capitoli precedenti è breve e introduttivo su altri aspetti grafici. In questo capitolo vedremo come applicare l'effetto di rotazione degli oggetti. La possibilità di applicare un effetto visivo impostando l'oggetto in un certa inclinazione, per darle un effetto visivo.

Capitolo 9: Gestione dell'input

Nel capitolo nono vengono illustrate le tecniche di per utilizzare e gestire gli eventi del mouse e della tastiera. Nella parte conclusiva di questo capitolo viene illustrata anche la gestione del multi touch.

Capitolo 10: Gestione effetti speciali

Nel capitolo decimo, viene mostrato l'utilizzo di alcune tecniche per applicare effetti visivi alle immagini e agli oggetti.

Capitolo 11: Introduzione alle animazioni

Il capitolo undici, fornisce le basi per comprendere le animazioni in Silverlight. In questo capitolo vengono fornite nozioni di base su come applicare ad oggetti particolari animazioni.

Capitolo 12: Immagini interattive con deep zoom

Nel capitolo dodici vedremo l'utilizzo dello strumento gratuito deep zoom. Gli esempi contenuti in questo capitolo permettono al lettore di acquisire le basi per utilizzare con dimestichezza questo strumento.

Capitolo 13: Supporto ad audio e video

Il capitolo tredici illustra la gestione del multimedia, in particolare si trovano esempi e tecniche per la gestione audio e video. In questo capitolo, vedremo come inserire in una pagina Silverlight un video e gestirne il flusso video e audio. Viene fornita anche una base di utilizzo del programma Expression Encoder.

Capitolo 14: Uso dei controlli

Nel quattordicesimo capitolo, sono fornite alcune nozioni di base sui controlli più comunemente utilizzati. L'utilizzo del controllo border, del controllo button, RadioButton e checkbox, listbox e combobox, scrollbar, GridView, GridSplitter, progress bar, in alcuni di essi viene fornita una spiegazione di base senza vero e proprio esempio di codice. Continuando a leggere il capitolo, l'argomento dei controlli continua con l'introduzione del Toolkit, che contiene diversi controlli non disponibili in Silverlight. Gli esempi di codice, riguardano il controllo TreeView, la creazione di una barra laterale simile a quella di Outlook, il controllo Chart ed Expander.

Capitolo 15: Gestione di risorse, style e template

Nel capitolo quindici, vedremo l'utilizzo delle risorse e degli stili in questa tecnologia. Nel capitolo si fa riferimento anche al programma Microsoft Expression Blend. Proseguendo a leggere vedremo come applicare ed utilizzare particolari stili ai nostri oggetti di Silverlight.

Capitolo 16: Data binding e tecniche di accesso ai dati

Il capitolo sedici, illustra un tema molto importante e al tempo stesso anche complesso, la gestione dei dati. In questo capitolo vedremo come associare ai controlli una fonte dati, tramite il data Binding. Il capitolo fornisce le basi di utilizzo dei dati nei vari controlli Silverlight. Nella parte conclusiva del capitolo, viene illustrata la gestione di una fonte dati tramite un servizio web in particolare tramite Windows Communication Foundation.

Capitolo 17: .Net Ria Services: Dal server a silverlight

Anche il capitolo diciassette illustra la gestione dei dati da una fonte dati. In questo capitolo però vengono fornite al lettore le basi di utilizzo della tecnologia ADO.NET Data Services. L'utilizzo del pacchetto .Net Ria Services, viene illustrato passo per passo, dall'installazione fino al suo utilizzo con esempi di codice riguardanti la gestione dei dati, come inserimento, cancellazione, aggiornamento e caricamento dei dati, e tecniche di visualizzazione dei dati.

Capitolo 18: Uso avanzato di Silverlight

Nel capitolo diciottesimo sono fornite indicazioni di tecniche di programmazione avanzata. In questo capitolo troviamo alcuni esempi di codice che possono tornare utili nello sviluppo di applicazioni basate con tecnologia Silverlight. Esempi di codice riguardante il thread, la gestione degli errori, gestire il settaggio della lingua dell'applicazione, predisponendolo in base alla cultura, la finestra di dialogo e il modello per la presentazione delle pagine. Tecniche molto interessanti che potrebbero tornarci utili nello sviluppo delle nostre applicazioni.

Capitolo 19: Progettare applicazioni a componenti con Silverlight

Nel penultimo capitolo sono fornite tecniche riguardanti l'architettura di Silverlight. Esempi di codice, molto utili che permettono di gestire le applicazioni Silverlight. La gestione dello storico di navigazione, il caricamento dinamico di un'applicazione Silverlight, ridurre le dimensioni del pacchetto XAP, e tante altre tecniche di programmazione.

Capitolo 20: Silverlight dentro e fuori dal browser

Nell'ultimo capitolo viene illustrato l'utilizzo di Silverlight anche fuori dal browser di navigazione. In questo capitolo sono fornite della valida linea guida riguardante l'utilizzo di Silverlight come applicazione Client non web, ossia come una normale applicazione che viene eseguita nel proprio computer.

Appendici

Terminati i vari capitoli, si trovano tre appendice che fornisco in maniera molto breve alcuni scenari. Nell'appendice A troviamo la creazione di un servizio, mentre nell'appendice B alcuni consigli sulla sicurezza. Infine nell'appendice C, sono elencati alcuni strumenti che possono tornarci utili nello sviluppo di applicazioni Silverlight.

Gli esempi allegati

In questo volume non è allegato nessun cd-rom, ma i file degli esercizi discussi nel libro sono disponibili online al seguente indirizzo: <http://books.aspitalia.com/Silverlight-3.0/demo/>

Come acquistare il libro

Se desiderate acquistare questo libro, lo potete fare online direttamente dal sito di Hoepli all'indirizzo: <http://www.hoepli.it/libro/silverlight-30.asp?ib=9788820344122&pc=000022007002001>.

Conclusioni

In questa recensione abbiamo visto un libro che fornisce le basi su alcune tecniche di utilizzo della tecnologia Silverlight. Molti capitoli trattano la parte grafica e sono molto brevi. Il libro è adatto per coloro che si stanno avvicinando per la prima volta a questa tecnologia. Interessanti gli esempi di codice, che sono scritti sia in Visual Basic .Net sia in C#. Nel libro non viene trattata la creazione di controlli personalizzati o componenti (DLL) in Silverlight, ma viene illustrata una breve introduzioni di utilizzo di alcuni dei controlli messi a disposizione da Silverlight.



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