

Ralf Ehlert · Gregor Woiwode · Jörg Debus

Windows Phone 8

Grundlagen und Praxis der App-Entwicklung



dpunkt.verlag

Lektorat: Dr. Michael Barabas
Copy Editing: Ursula Zimpfer, Herrenberg
Herstellung: Nadine Thiele
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, www.exclam.de
Druck und Bindung: M.P. Media-Print Informationstechnologie GmbH, 33100 Paderborn

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-86490-068-6

1. Auflage 2013
Copyright © 2013 dpunkt.verlag GmbH
Ringstraße 19B
69115 Heidelberg

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.

Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

Vorwort

Herzlich Willkommen in der Welt der Apps. In diesem Buch erfahren Sie, wie Sie Anwendungen für die Plattform Windows Phone 8¹ mit Silverlight und DirectX entwickeln und vertreiben können. Zunächst erhalten Sie eine Einweisung in die wichtigen Werkzeuge, die Sie zum Programmieren und Designen einer App benötigen. In einem leichten Einstieg werden Ihnen Grundlagenkenntnisse vermittelt. Sie lernen die Struktur von Apps kennen sowie deren Lebenszyklus und deren Bestandteile.

Um eine App im Marketplace gewinnbringend zu verkaufen, sind ein benutzerfreundliches Design sowie eine intuitive Steuerung der App unabdingbar. Dieses Buch vermittelt Ihnen die erforderlichen Kenntnisse, um Ihrer App eine individuelle Note zu verleihen.

Darüber hinaus lernen Sie die programmierbaren Sensoren des Windows Phone 8 kennen und zu steuern. Dazu zählen beispielsweise der GPS- oder der Bewegungssensor.

Das Rad muss nicht immer neu erfunden werden. Zum Ausführen, wie dem Versenden von Mails, oder dem Anzeigen von Webseiten bietet Windows Phone 8 fertige Anwendungen, die Sie in Ihre App nahtlos integrieren können.

Sollten sich Funktionen in Apps verändern oder neue Anforderungen nachträglich implementiert werden, ist es ratsam, sich mit einer soliden Softwarearchitektur die Grundlage für qualitativ hochwertige Anwendungen zu schaffen. Dabei hilft Ihnen dieses Buch ebenfalls in den fortgeschrittenen Kapiteln.

Für die Fans der Spieleentwicklung ist auch gesorgt! Lernen Sie die Grundkonzepte der DirectX-Schnittstelle kennen, wie beispielsweise die Gameloop und das Einbinden verschiedener Spielressourcen.

Jedes Thema des Buches ist mit einfachen und später fortgeschrittenen Beispielen ausführlich erläutert.

Viel Spaß beim Entwickeln!

1. Die Inhalte dieses Buches beziehen sich auf Windows Phone 8.