

# Windows Phone 8: le novità per gli sviluppatori (prima parte)

Cristian Civera

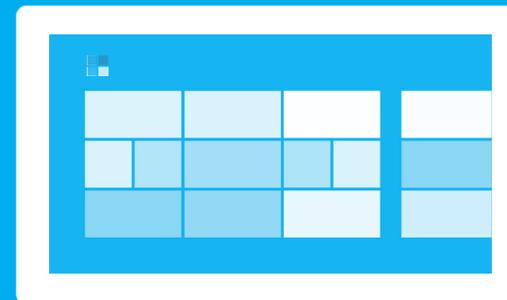
*Senior software architect*

[cristian@aspitalia.com](mailto:cristian@aspitalia.com) - Twitter @cristiancivera

<http://blogs.aspitalia.com/ricciolo/>

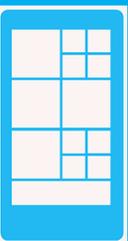


#aspilive



WINDOWS  
&  
WINDOWS  
PHONE

8



12/12/12 14:30  
#ASPILIVE

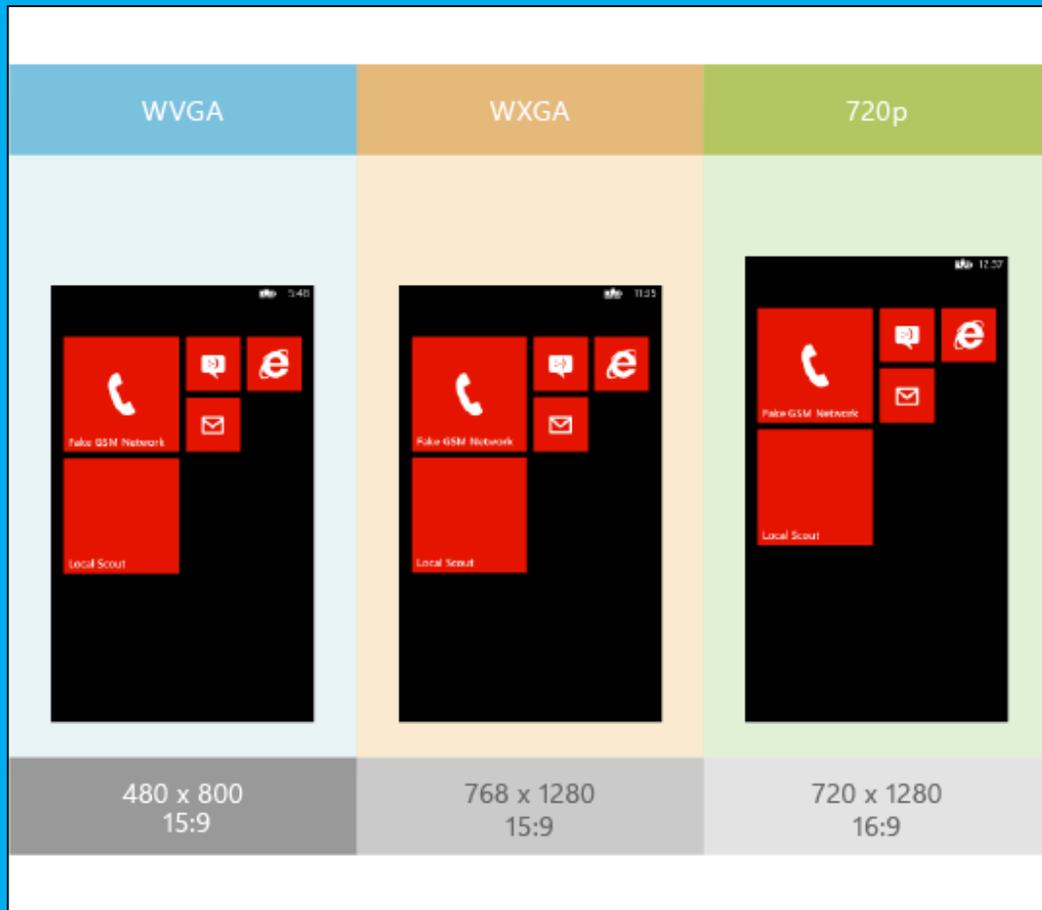
# Agenda

- Nuovo CoreCLR
- Nuove risoluzioni
- Novità emulatore
- Novità di sviluppo
- Nuovi formati tile
- Speech e voice command

# CoreCLR

- Abbandono di NETCF
- Nuovo CoreCLR
  - Engine di Silverlight
  - Lo stesso di ASP.NET, Windows 8, .NET Full
  - Security model, loader e binder, CodeGen
- Precompilazione MDIL nel cloud
  - Le app 7.x sono già migrate
- Vantaggi
  - Supporto a codice nativo
  - Condivisione codice tramite portable library
  - Maggiori prestazioni di startup e fluidità

# Risoluzioni



- WXGA: 1,6 stesse proporzioni
- 720p: 1,5 – 80 pixel più alto
- App.Current.Host.Content.ScaleFactor:
  - 100: WVGA
  - 150: 720p
  - 160: WXGA
- Se le supportiamo
  - Usare asset WXGA
  - Via codice si differenzia
  - SplashScreenImage.Screen-WVGA.jpg,  
SplashScreenImage.Screen-WXGA.jpg,  
SplashScreenImage.Screen-720p.jpg

# Emulatore

- Hyper-V
  - Requisiti: SLAT, DEP, DHCP
  - <http://aspit.co/agp>
- Supporto risoluzioni
- Scheda di rete
  - Simulation dashboard
- Tutte le funzionalità

# demo 01

Emulatore

#aspilive

# Novità di sviluppo

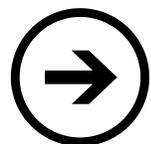
- Codice nativo
  - C++ e Direct3d
  - XAML e Direct3D
  - Solo Direct3D
- Windows Phone Runtime component
  - Componenti nativi da usare da C# e VB
- HTML5 app
  - Una app XAML con WebBrowser
  - Diverso dalle Windows Store app
- XAML è solo per C# e VB
- Template con localizzazione

# demo 02

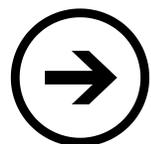
Template

#aspilive

# I feedback sulle tile della versione 7.5



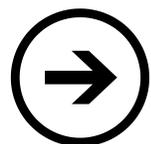
Il limite di 30 endpoint è... limitante! :)



La nuova back tile è un inizio, ma i dev vogliono molto altro



Le API sono facili, ma inconsistenti in certi scenari



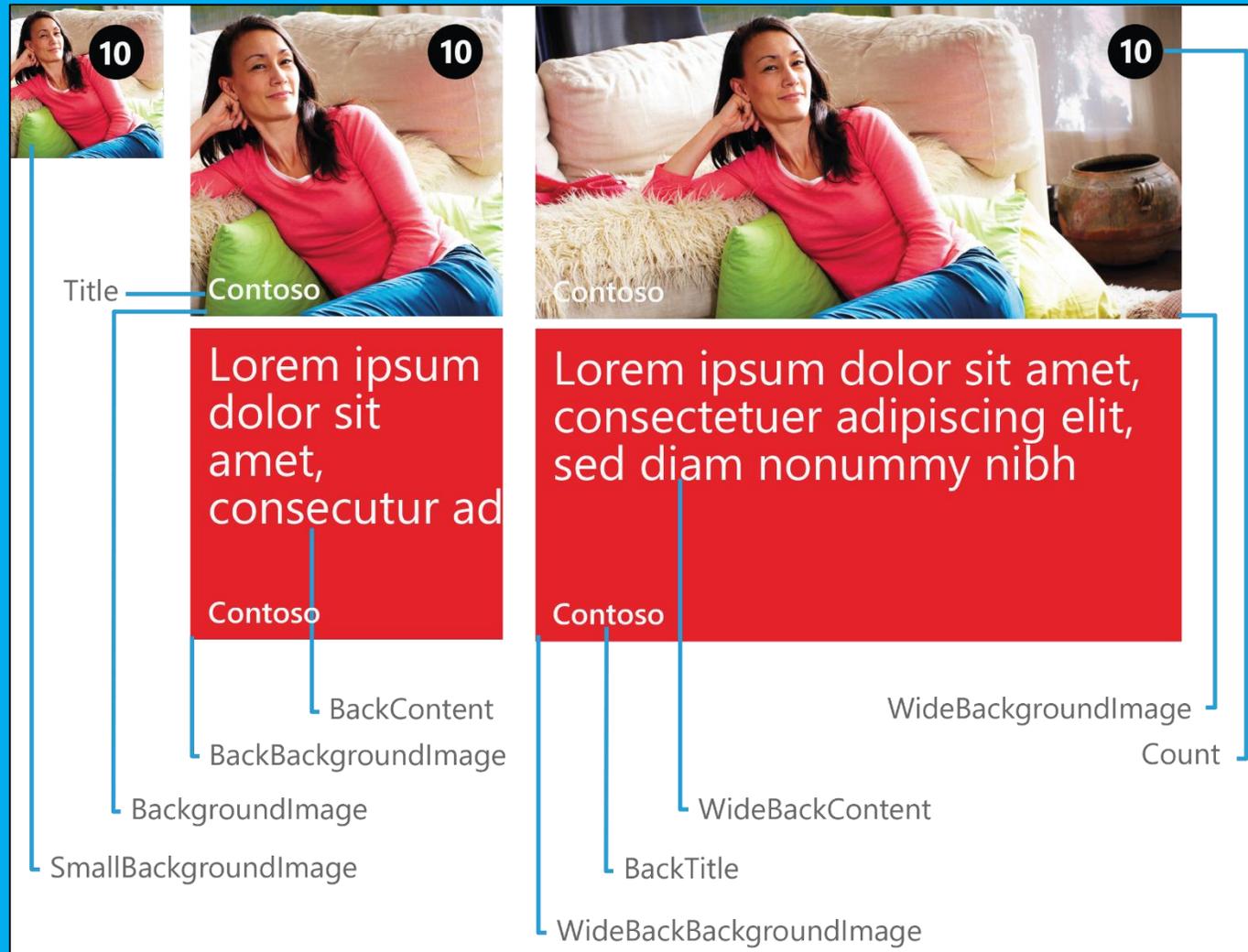
I dev vogliono emulare di più alcuni comportamenti nativi

# Update locali alle Tile

- Consistenza
- Con ShellTileSchedule possiamo aggiornare tutte le proprietà
- ShellTile può accettare anche URL remoti alla creazione
- ShellTileData accetta XML
- Come le Push di Windows 8

API	Front Count	Front Title	Front Image	Back Content	Back Title	Back Image	Multi Tile	XML
Push	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
ShellTile	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si
ShellTileSchedule	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si

# Flip Tile Template (TemplateFlip, FlipTileData)

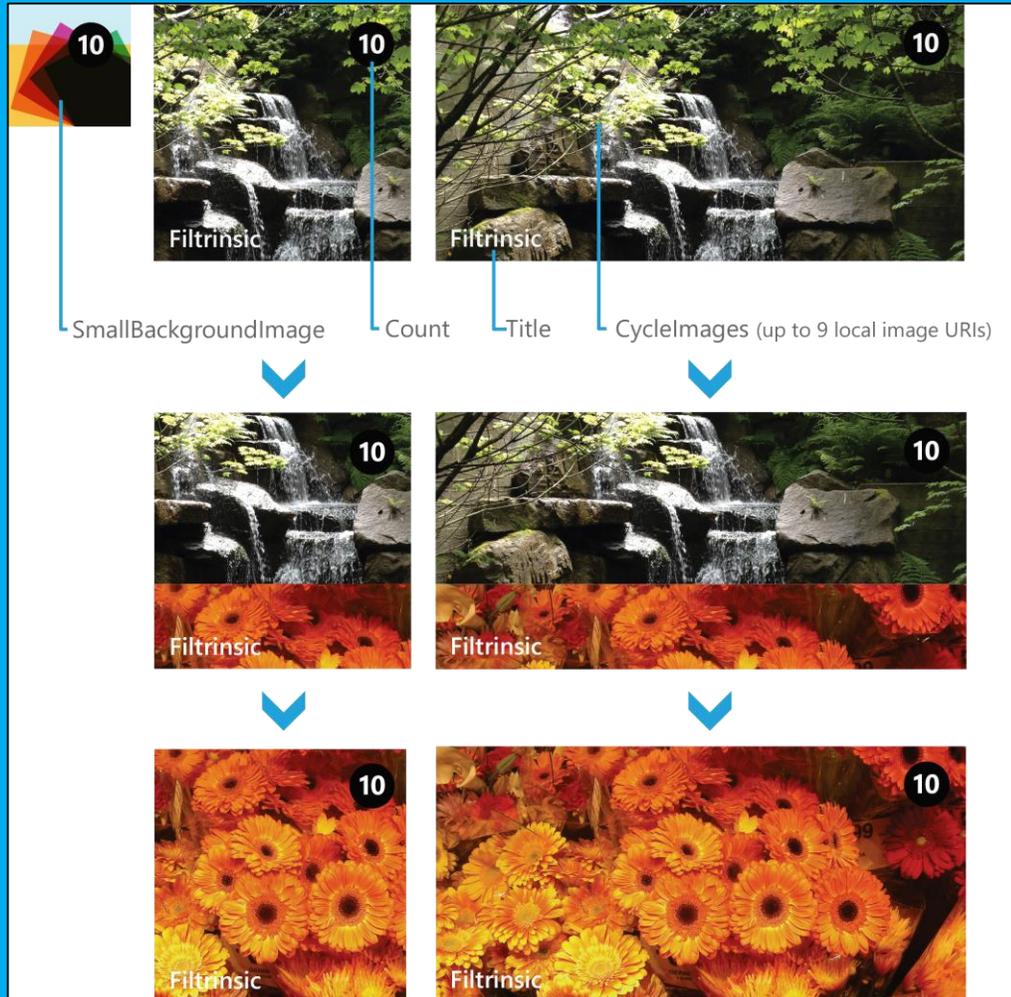


small: 159x159  
medium: 336x336  
wide: 691x336

#aspilive



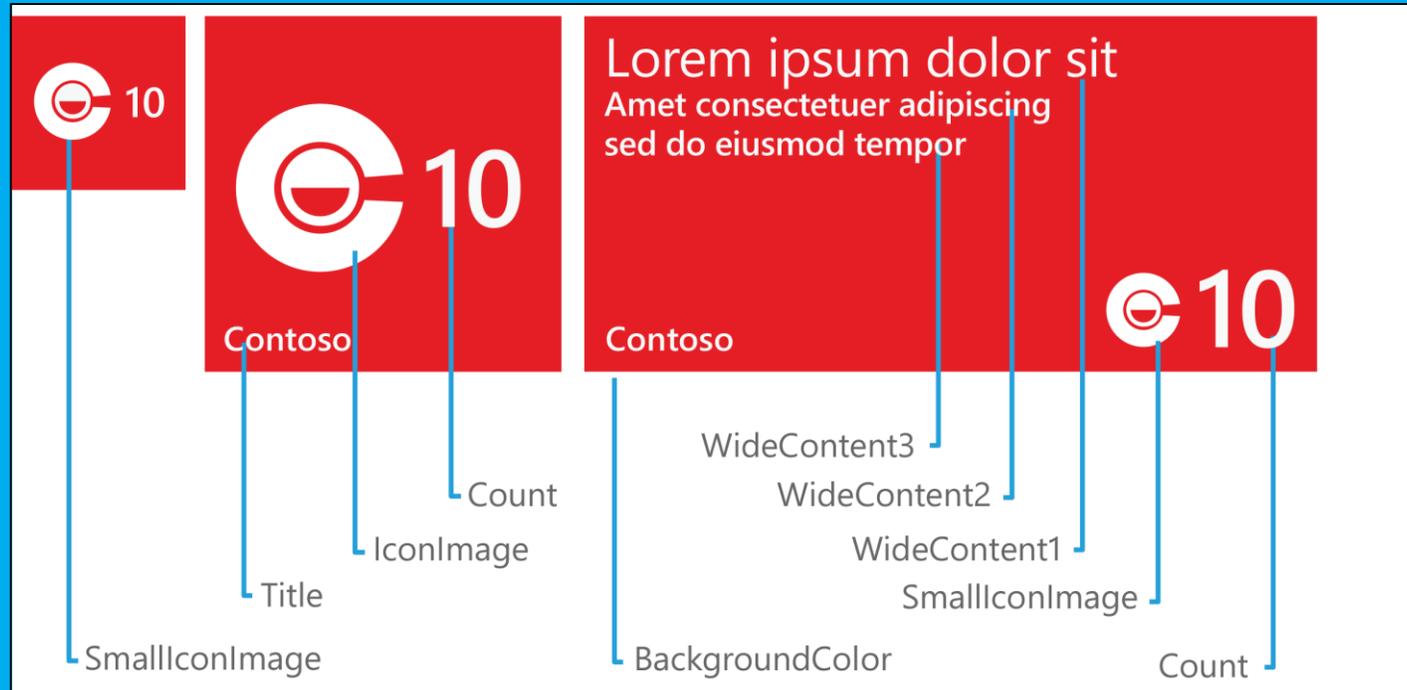
# Cycle Tile Template (TemplateCycle, CycleTileData)



small: 159x159  
medium: 336x336  
wide: 691x336

Crop al centro

# Iconic Tile Template (TemplatelConic, IconicTileData)



small: 110x110

medium: 202x202

Solo bianco e  
trasparenza

Crop orizzontale

# Lock screen notification



Si configura da settings o da link dentro l'app

Lo stato dettagliato è preso dalla primary tile

Il quick status è letto dal count

Funziona anche se l'app non è pinnata

Ci vuole una dichiarazione nel manifest

# demo 03

Nuove tile

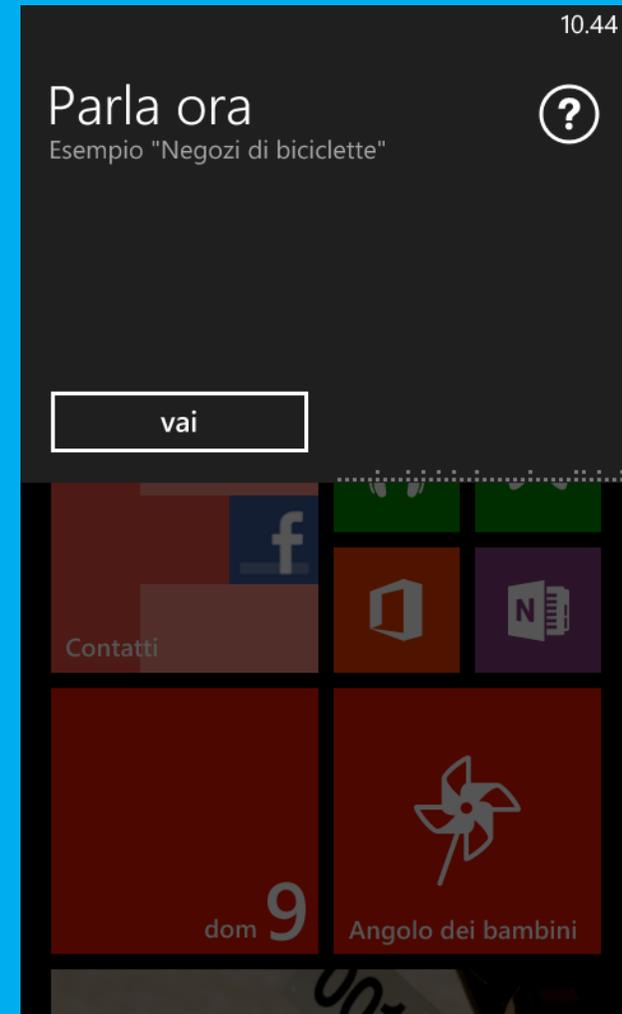
#aspilive

# Speech e voice command

- Voice command
  - Attivazione della nostra app
- UI standard per il riconoscimento
- API per riconoscimento vocale
  - Locale, tramite grammar, oppure remoto
  - Classe SpeechRecognizer
- Text-to-speech
  - Riproduzione testo o SSML
  - Classe SpeechSynthesizer
- Esperienza unificata

# Voice command

- Definizione del file VCD
- Prefisso per lanciare l'app
- Possiamo definire più comandi
- Parametri di ogni frase
- Riceviamo la frase riconosciuta
  - Parametri voiceCommandName e le altre chiavi definite
- Per ogni lingua



# demo 04

Voice command e speech

#aspilive

 [aspitalia.com](https://aspitalia.com)

# Recap

- Nuovo SDK e tool, simulatore completo
- Unificazione delle API per le tile
- Tile del sistema utilizzabile anche dai dev
- Migliore integrazione nel sistema
- Comandi vocali integrati nel sistema e interfaccia unificata