

Introduzione alle Windows Store Universal App

Daniele Bochicchio

Network Manager @ ASPItalia.com | Lead Software Architect @icubedsrl

Microsoft Regional Director | Microsoft MVP per ASP.NET

daniele@aspitalia.com - Twitter @dbochicchio

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



//20 Maggio 2014
Visual Studio: what's next Live

#aspilive

Agenda

- Un solo store
- Un po' di dettagli tecnici
- Shared Project
- Novità di Visual Studio
- Migrazione di app esistenti

Universal app = tablet, desktop + smartphone

- Alla base di tutto c'è WinRT
 - Convergenza di app model, tool e store
- Si pubblica una sola app sullo store
 - Condividono il canale delle push, gli acquisti, etc
- Si sviluppano usando WinRT
- Un'app WinRT è potenzialmente già un'Universal App
- Un'Universal App è un'app WinRT
- In futuro ci sarà il supporto anche per Xbox One

- WinRT = Windows RunTime

Supporto per le Universal App

- Tablet + desktop:
 - Windows 8.1 (Update 1)
- Smartphone
 - Windows 8.1 (Developer Preview, disponibile per il mercato da giugno 2014)
- Xbox One
 - Ogni Xbox One è un dev kit, ma non ci sono date di rilascio
- Per sviluppare
 - Visual Studio 2013 Update 2
 - <http://aspit.co/auk>

Universal App = magia

- Un'Universal App è magia in fase di compilazione
- Il template aggiunge uno Shared Project in cui inserire il codice condiviso
- I file in questo progetto vengono automaticamente copiati nei progetti da cui è referenziato
- Consente di tenere condivisi qualsiasi tipo di risorsa
 - XAML/WinJS
 - Codice
- Supporta C#, C++ e JavaScript

Condividere il codice

- La condivisione è possibile grazie alle direttive di compilazione

```
#if WINDOWS_APP  
  \ codice per Windows  
#endif
```

```
#if WINDOWS_PHONE_APP  
  \ codice per Windows Phone  
#endif
```

- Oppure usando le partial class

Shared Projects vs Portable Class Library

- Shared Project = condivisione di sorgente
 - Supporta C#, C++ e JavaScript
 - Incluso e compilato localmente al progetto
- Portable Class Library = one binary
 - Supporta C# e VB
 - Compila una volta per ogni piattaforma e condivide il compilato

Quanto posso condividere?

- View: il Common XAML Framework consente una buona portabilità, grazie anche ai nuovi controlli
- Codice: grazie alle direttive di compilazione, quasi tutto
 - 90% delle API portate anche su Windows Phone
 - mancano WCF, CameraCaptureTask, Lock Screen, Rintone provider, VOIP, Lenses e altro
- Migliorie alle Portable Class Library se volete condividere il codice anche con
 - A tendere 100% di convergenza
 - Oggi per alcuni tipi di app per WP bisogna continuare ad usare Silverlight

Demo

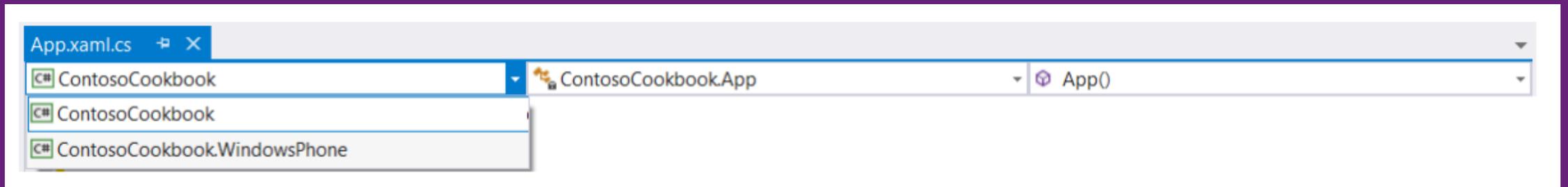
La prima Universal App

#aspilive

 aspitalia.com

Visual Studio: navbar

- Contesto dalla navbar



- Consente di cambiare al volo il contesto del codice e del designer

Visual Studio: Intellisense

- L'Intellisense avvisa di mancanze specifiche e/o differenze tra piattaforme

```
        Window.Current.CoreWindow.Dispatcher.AcceleratorKeyActivated +=
            CoreDispatcher_AcceleratorKeyActivated;
        Window.Current.CoreWindow.PointerPressed +=
            this.CoreWindow_PointerPressed;
    }
#if WINDOWS_PHONE_APP
    Windows.Phone.UI.Input.HardwareButtons.
#endif
};
```

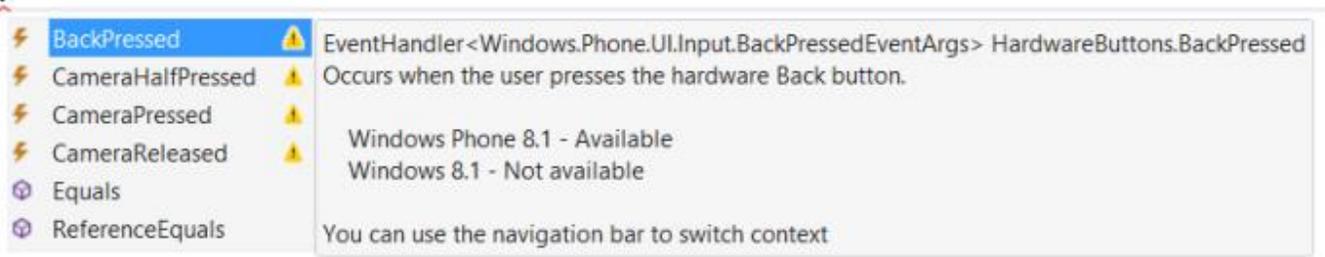


⚡	BackPressed	⚠	EventHandler<Windows.Phone.UI.Input.BackPressedEventArgs> HardwareButtons.BackPressed
⚡	CameraHalfPressed	⚠	Occurs when the user presses the hardware Back button.
⚡	CameraPressed	⚠	
⚡	CameraReleased	⚠	Windows Phone 8.1 - Available Windows 8.1 - Not available
⚙	Equals		
⚙	ReferenceEquals		You can use the navigation bar to switch context

Visual Studio: Intellisense

- L'Intellisense avvisa di mancanze specifiche e/o differenze tra piattaforme

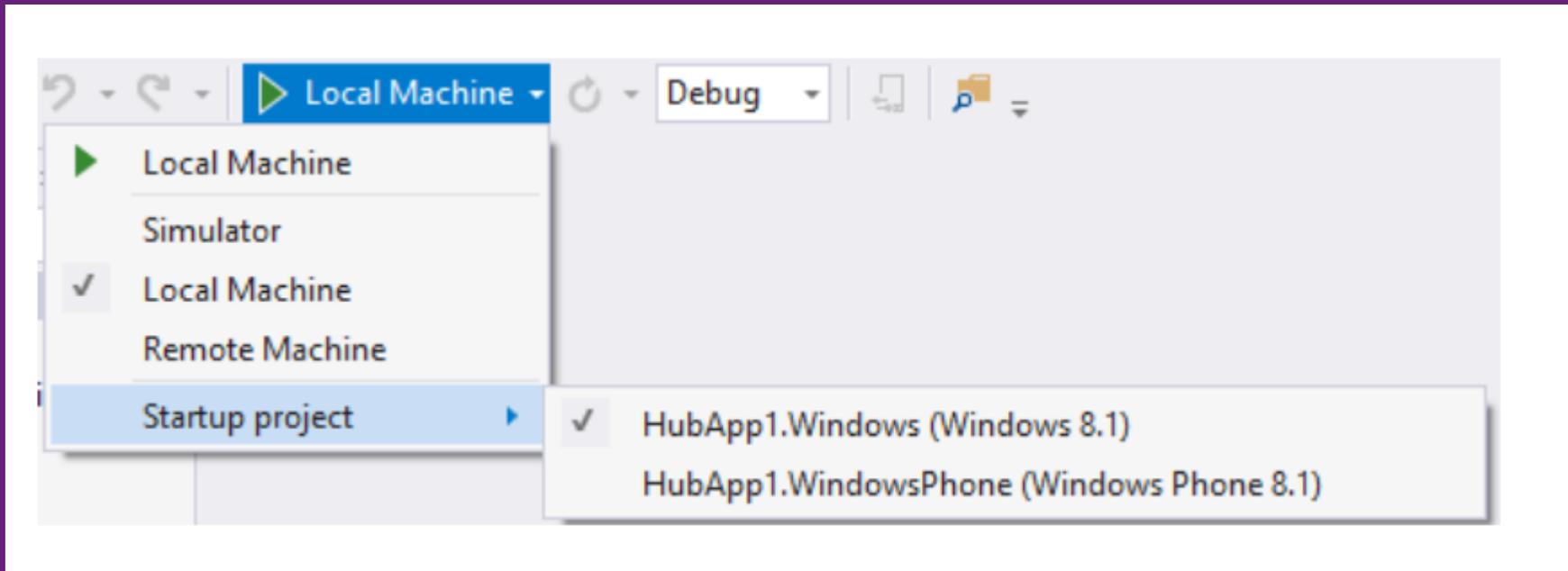
```
Window.Current.CoreWindow.Dispatcher.AcceleratorKeyActivated +=
    CoreDispatcher_AcceleratorKeyActivated;
Window.Current.CoreWindow.PointerPressed +=
    this.CoreWindow_PointerPressed;
}
#if WINDOWS_PHONE_APP
    Windows.Phone.UI.Input.HardwareButtons.
#endif
};
```



⚡	BackPressed	⚠	EventHandler<Windows.Phone.UI.Input.BackPressedEventArgs> HardwareButtons.BackPressed
⚡	CameraHalfPressed	⚠	Occurs when the user presses the hardware Back button.
⚡	CameraPressed	⚠	
⚡	CameraReleased	⚠	Windows Phone 8.1 - Available Windows 8.1 - Not available
⚙	Equals		
⚙	ReferenceEquals		You can use the navigation bar to switch context

Visual Studio: startup project

- Facilmente cambiabile dalla barra Run



- Visualizzato in caso di presenza di più di un progetto

Demo

Migrare un'app esistente

#aspilive

Recap

- Universal App è per eliminare l'effort di avere 2 app differenti per tablet e smartphone
- Universal App offre una serie di API per l'accesso alle funzionalità del sistema operativo
- Serve Visual Studio 2013 Update 2 per sviluppare
- Ci sono tante opportunità per condividere codice: non perdetevi la prossima sessione!
- Il materiale è disponibile subito su <http://aspit.co/VS14-live>