



EDIZIONI  
**FAG**  
MILANO

**\*pro**  
DigitalLifeStyle

*Al centro non c'è la macchina, ci siamo noi. Con la nostra voglia di capire e di fare. Informazione essenziale ma completa, raccolta direttamente sul campo. Ecco i libri Digital Lifestyle Pro, uno strumento nuovo, per nuovi lettori, che nel digitale trovano la loro passione e la loro professione.*

DigitalLifeStyle  
**\*pro**

# Creare applicazioni per **Facebook**

## Creare applicazioni per **Facebook**

L'opera spiega come usare la Facebook Platform per programmare applicazioni, sia per sviluppare nuove forme di business sia per tenere in contatto gli amici, per organizzare eventi, scambiare materiale, eccetera. Questo libro, primo fonte di documentazione completa in lingua italiana, contiene le nozioni necessarie alla programmazione di un'applicazione sociale per farla diffondere in maniera virale tra gli utenti, grazie alle funzioni orientate alla creazione di amicizie ed alla diffusione dei contenuti insieme ad un piano mirato di comunicazione. Sono riassunti con chiarezza i concetti chiave della programmazione in generale, dopo di che viene esposta la programmazione per Facebook con ampia casistica di esempi, in modo da accompagnare lo sviluppatore passo per passo lungo il percorso. L'ampia raccolta di link ed il gruppo su Facebook consentono approfondimenti continui. Sono richieste conoscenze di PHP, HTML, XML, XHTML.

### Tro gli argomenti trattati

- Caratteristiche di una applicazione
- Chiamate API FBML, FQL, FBJS
- Diffondere le applicazioni create

### Gli autori

Angelo Iacolino è consulente informatico e Project Manager presso il Dipartimento di Scienze della Cultura, Politiche e dell'Informazione - Università dell'Umbria. Ha già pubblicato il libro "Informatica e Musica, la Scienza si fa Arte" ed è autore di alcuni articoli su riviste di informatica. Roberto Marmo è consulente informatico e professore a contratto in varie materie presso l'Università di Pavia e la Università dell'Umbria. Ha già pubblicato il libro "Introduzione alla visualizzazione scientifica" ed è autore di varie pubblicazioni scientifiche sulla visualizzazione delle informazioni e l'elaborazione numerica delle immagini digitali.

Creare applicazioni per **Facebook**

A. Iacolino  
R. Marmo



**\*pro**  
DigitalLifeStyle

Angelo Iacolino  
Roberto Marmo

Edizioni FAG srl  
Via Garibaldi, 5 - 20090 Assago (Mi)  
tel. 02 4885241 - [www.fag.it](http://www.fag.it)

[www.digital-lifestyle.it](http://www.digital-lifestyle.it)

€ 19,90



EDIZIONI  
**FAG**  
MILANO

Il fenomeno Facebook: la nuova era dei social network >>  
Gli strumenti e i metodi per sviluppare >>  
Facebook Markup Language (FBML) >>  
Promuovere la propria applicazione >>

EDIZIONI  
**FAG**  
MILANO

## INDICE DEL LIBRO

Introduzione .....	—
Chi dovrebbe leggere questo libro .....	
Cosa contiene questo libro .....	
Cosa non contiene questo libro .....	
Altri testi di supporto .....	
Consigli di lettura .....	
Aggiornamenti e codice di esempio .....	
Ringraziamenti .....	
1. L'applicazione in Facebook .....	
Gli attori in gioco .....	
Cosa è un'applicazione .....	
Le caratteristiche sociali .....	
Perché creare un'applicazione .....	
Chi sono gli utenti .....	
Certificazione d'origine .....	
Aggiungere un'applicazione .....	
Impostazioni delle applicazioni installate .....	
Informazioni sulle applicazioni installate .....	
Rimuovere un'applicazione installata .....	
Messaggi di errore .....	
Evitare gli inviti indesiderati .....	
Contro le applicazioni bufale .....	
Gestione della privacy .....	
Opportunità per le aziende .....	

	Opportunità per la politica .....
	Widget .....
	Facebook e blog .....
	Le ultime tendenze.....
2.	Processo di sviluppo .....
	Architettura dell'applicazione .....
	Le API.....
	Come nasce un'applicazione .....
	Trovare la documentazione .....
	L'ambiente di sviluppo.....
	Definire il problema e trovare idee.....
	Scomporre il problema .....
	Progettare un algoritmo .....
	Creare l'interfaccia utente .....
	Fase di registrazione .....
	Implementare la soluzione.....
	Ottimizzare le prestazioni.....
	Deploy .....
	Fare le prove .....
	Aggiornare il programma .....
	Cancellare la propria creazione .....
3.	FBML .....
	Obiettivi di FBML .....
	Il canvas.....
	Interazione con le pagine.....
	Link verso l'esterno .....
	Semplici esempi di software.....
	Creazione del primo file .....
	Gestione di amicizie .....
	Gestione dati di eventi .....
	Gestione dati dei gruppi.....
	Gestione delle foto.....
	Gestione delle pagine.....
	Gestione dati di utente .....
	Gestione utenti applicazione.....
	Notifiche e News .....
	Una prima applicazione completa. ....
4.	FQL.....
	Il database relazionale .....
	La struttura di FQL .....
	Esempi di query .....
5.	FBJS.....
	Javascript e FBJS.....
	Applicare gli stili .....
	Animation Library .....
	Debug.....
6.	Applicazioni Desktop .....
	Facebook desktop .....
	Un Fantasma fra di noi .....
	Implementare una libreria client.....
	Esempio in C++ .....
	Raccolta di esempi.....
7.	Facebook Connect .....

Cosa può fare Connect.....	
Costruire la pagina sociale.....	
Condividere l'esperienza .....	
Altra documentazione.....	
Esempi di uso.....	
8. Migliorare le prestazioni.....	
Ottimizzare le prestazioni.....	
Potenziare i server .....	
Farsi aiutare dalla memoria cache .....	
Gestione della sessionkey.....	
Sfruttare i cookie .....	
Sviluppo per dispositivi mobili.....	
Data Store API.....	
Greasemonkey .....	
Accorciare le URL.....	
9. Casi di studio .....	
Recensioni di applicazioni esistenti.....	
Profile Web Address.....	
Local Picks .....	
iLike.....	
iRead.....	
DefineMe .....	
Giochi .....	
Elaborazione di immagini.....	
Language Exchange.....	
In Love.....	
Gestione degli eventi .....	
10. Diffondere tra gli utenti .....	
Il piano di comunicazione.....	
Creare una identità.....	
Dove trovare gli utenti.....	
Scambio di link.....	
Creazione di un gruppo.....	
Creazione di badge .....	
Scrivere articoli.....	
Diffondere un comunicato stampa.....	
Creare sito e blog.....	
Comunicare con gli utenti.....	
Creazione di video .....	
Rendere accessibile la pagina all'esterno.....	
Facebook Application Directory .....	
Servizi a pagamento.....	
Misurare il successo.....	
Le cose da non fare.....	
Conclusioni .....	
Bibliografia.....	
Indice analitico .....	