

*pro
DigitalLifeStyle

Creare applicazioni per Facebook

Seconda edizione

**Roberto Marmo
Daniele Ghidoli
Angelo Iacubino**

EDIZIONI
FAG
MILANO

Creare applicazioni per Facebook - Seconda edizione

Autori: Roberto Marmo, Daniele Ghidoli, Angelo Iacubino

Collana:

***pro**
DigitalLifeStyle

Publisher: Fabrizio Comolli

Progetto grafico: escom - Milano

Coordinamento editoriale, pre stampa e stampa: escom - Milano

ISBN: 978-88-6604-000-0

Copyright © 2011 **Edizioni FAG Milano**

Via G. Garibaldi 5 – 20090 Assago (MI) - www.fag.it

Finito di stampare in Italia presso Rotolito Lombarda - Seggiano di Pioltello (MI) nel mese di novembre 2011

Nessuna parte del presente libro può essere riprodotta, memorizzata in un sistema che ne permetta l'elaborazione, né trasmessa in qualsivoglia forma e con qualsivoglia mezzo elettronico o meccanico, né può essere fotocopiata, riprodotta o registrata altrimenti, senza previo consenso scritto dell'editore, tranne nel caso di brevi citazioni contenute in articoli di critica o recensioni.

La presente pubblicazione contiene le opinioni dell'autore e ha lo scopo di fornire informazioni precise e accurate. L'elaborazione dei testi, anche se curata con scrupolosa attenzione, non può comportare specifiche responsabilità in capo all'autore e/o all'editore per eventuali errori o inesattezze.

Nomi e marchi citati nel testo sono generalmente depositati o registrati dalle rispettive aziende. L'autore detiene i diritti per tutte le fotografie, i testi e le illustrazioni che compongono questo libro.

Sommario

INTRODUZIONE.....	9
1. L'APPLICAZIONE IN FACEBOOK.....	19
Cosa è un'applicazione.....	19
Chi sono gli utenti.....	21
Le caratteristiche sociali.....	22
Diffusione virale dell'applicazione tra utenti.....	27
Modello di business creato dall'applicazione.....	29
Perché creare un'applicazione.....	31
Il ruolo del social media manager.....	36
Gestire le applicazioni installate nel profilo.....	37
Pericoli per la sicurezza informatica.....	41
Gestione della privacy.....	43
Le ultime tendenze.....	46
2. CASI DI STUDIO.....	49
Analisi di applicazioni interessanti.....	49
Phrases.....	52
AIRC.....	56
Social Memories.....	58
Pic Badges.....	62
Profile Web Address.....	62
Local Picks.....	69
iLike.....	71
iRead.....	73
Giochi.....	74
Elaborazione di immagini.....	85
Language Exchange.....	85
In Love.....	87
Dada Music Player.....	88
Pubblicizzare un marchio.....	93
3. PROCESSO DI SVILUPPO.....	97
Architettura dell'applicazione.....	97
Le API.....	100
FBML.....	101
Come nasce un'applicazione.....	102
Elenco delle proprie creazioni.....	144

Cancellare la propria creazione	144
Creare la prima applicazione	145
Strategie da non usare.....	147
4. LE GRAPH API	149
Il grafo sociale.....	149
Come funzionano le Graph API.....	150
Setup dell'applicazione	153
Gestione dei permessi di accesso.....	154
Lettura dati nei nodi.....	165
Lettura dati nelle relazioni.....	167
Graph API Explorer	170
Ricavare l'email dell'utente.....	172
Pubblicare post in bacheca.....	173
Cancellare un oggetto	177
Commentare un oggetto.....	177
Gestione album di fotografie.....	178
Gestione di video	184
Messaggi di errore.....	186
5. JAVASCRIPT SDK.....	191
Obiettivo della libreria	191
Caricamento e inizializzazione	191
Autenticazione.....	193
Chiamate API.....	197
Finestre di dialogo.....	203
Metodi Canvas.....	209
Altri metodi.....	210
6. FACEBOOK PER I SITI WEB	213
Rapporti tra Facebook e siti Internet.....	213
Registrare il sito con Facebook	214
Open Graph.....	215
Social Plugin.....	225
7. ALTRE TECNICHE DI PROGRAMMAZIONE	243
Dialogare con il database di Facebook.....	243
Gestione di cookie.....	261
Facebook e Flash.....	261
XFBML e Graph API.....	261
Pagina pubblica con grafica personalizzata.....	263
Ottimizzare le prestazioni.....	270
Farsi aiutare dalla memoria cache	272
Una classe PHP per ridurre il lavoro con Graph API.....	275

8.	APPLICAZIONI SU DISPOSITIVI IOS.....	279
	Organizzazione del capitolo	279
	iOS SDK: il kit di sviluppo di Apple.....	280
	Facebook iOS SDK.....	282
	Come si realizza un'applicazione per dispositivi iOS.....	296
	Un esempio di applicazione per mobile.....	313
9.	DIFFONDERE TRA GLI UTENTI.....	317
	Cercare utenti e soprattutto farsi trovare dagli utenti	317
	Il piano di comunicazione.....	317
	Misurare il successo della diffusione	334
10.	FACEBOOK TIMELINE.....	339
	Facebook Timeline.....	339
	Open Graph App.....	340
	CONCLUSIONI.....	355
	BIBLIOGRAFIA.....	357
	INDICE ANALITICO.....	361