

در [قسمت قبل](#) یک مثال ساده را کار کردیم. در این قسمت با jQuery Mobile آشنا شده و در پروژه‌ی خود استفاده خواهیم کرد.

توضیح تکمیلی در مورد ساختار فایل‌های پروژه

همان طور که در قسمت‌ها قبل گفته شد، تگ اسکریپت زیر

```
<script src="cordova.js"></script>
```

از استانداردهای Cordova است؛ وجود خارجی ندارد و بخشی از فرآیند ساخت برنامه است.

اگر توجه کنید فایلی با نام platformOverrides.js در فولدر scripts موجود در ریشه، خالی است اما در فولدر merges موجود در ریشه‌ی پروژه مربوط به هر پلتفرم و همان‌جا آن پلتفرم قرار دارد. برای مثال برای android، یک چنین دایرکتوری merges/android/scripts وجود دارد که درون آن فایلی به نام platformOverrides.js دیده می‌شود و اگر دقت کنید، همان‌جا فایلی موجود در فولدر scripts موجود در ریشه پروژه است که درون خود فایلی بنام android2.3-jscompat.js را فراخوانی می‌کند. (برای کمک به سازگاری کتابخانه‌های ثالث)

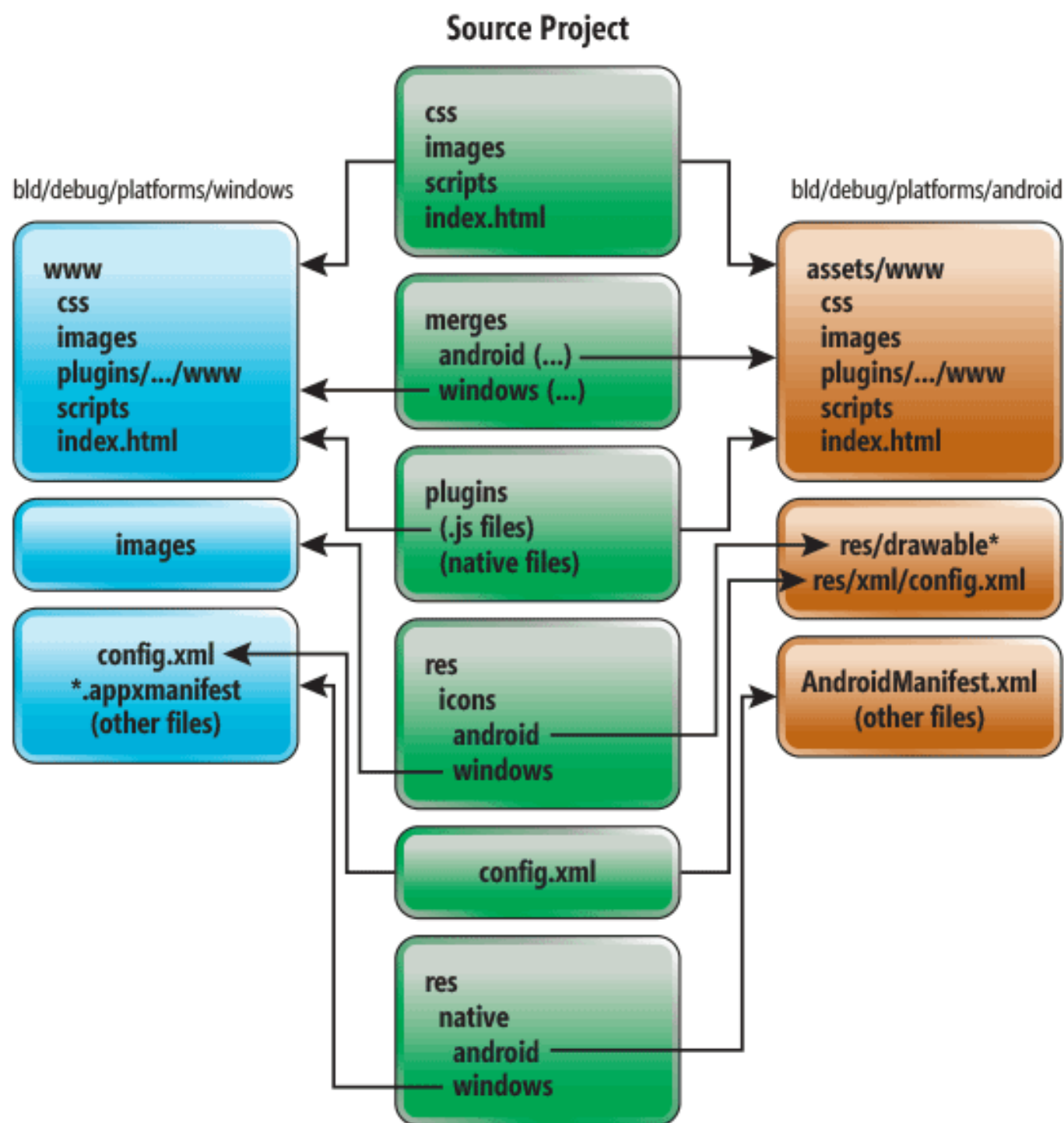
در زمان build، تمام فایل‌های موجود در "platformname" merges، در فولدرهای هم نامی در شاخه‌ی ریشه‌ی پروژه کپی شده و جایگزین فایل‌های قبلی خواهند شد.

مثال برای اندروید

در زمان ساخت (build) فایل scripts/platformOverrides.js با فایل merges/windows/scripts/platformoverrides.js جایگزین خواهد شد. این امکان برای فلدرهای css، images و بقیه‌ی آنها نیز امکان پذیر است. توجه داشته باشید این ادغام در سطح فایل‌ها و نه در سطح محتوای فایل‌ها انجام می‌شود.

نکته

برای محتوای موجود در فولدر res، قضیه فرق می‌کند. زیرا محتوای این resourceها برای اپلیکیشن پکیج ضروریست؛ پیش از آن که کدهای ما درون WebView یا host رندر شوند. باید توجه کرد که این فولدر به جهت اینکه منابع اصلی را (با توجه به پلتفرم باید از فایل‌های مشخص آن برای تشخیص ساختار فولدرهای اپلیکیشن پکیج استفاده کند) در بر دارد و این منابع باید در زمان ساخت پروژه تشخیص داده شوند.



رویدادهای بومی

در زیر تعدادی از رخدادهایی که در Cordova گنجانده شده‌اند تا اپلیکیشن ما از رخدادهای دستگاه با خبر شوند، نشان داده شده است. برای تست آنها به راحتی بعد از اجرای برنامه توسط شبیه ساز Ripple می‌توانید از قسمت Events، رخداد مورد نظر را شبیه سازی کنید:

```
(function () {
    "use strict";

    document.addEventListener( 'deviceready', onDeviceReady.bind( this ), false );

    function onDeviceReady() {
        // Handle the Cordova pause and resume events
        document.addEventListener( 'pause', onPause.bind( this ), false );
    }
})
```

```
document.addEventListener('resume', onResume.bind(this), false);
document.addEventListener('menubutton', onMenuButton.bind(this), false);
document.addEventListener('backbutton', onBackButton.bind(this), false);
//document.addEventListener('searchbutton', onResume.bind(this), false);
//document.addEventListener('endcallbutton', onResume.bind(this), false);
//document.addEventListener('offline', onResume.bind(this), false);
//document.addEventListener('online', onResume.bind(this), false);
//document.addEventListener('startcallbutton', onResume.bind(this), false);
//document.addEventListener('volumedownbutton', onResume.bind(this), false);
//document.addEventListener('volumeupbutton', onResume.bind(this), false);

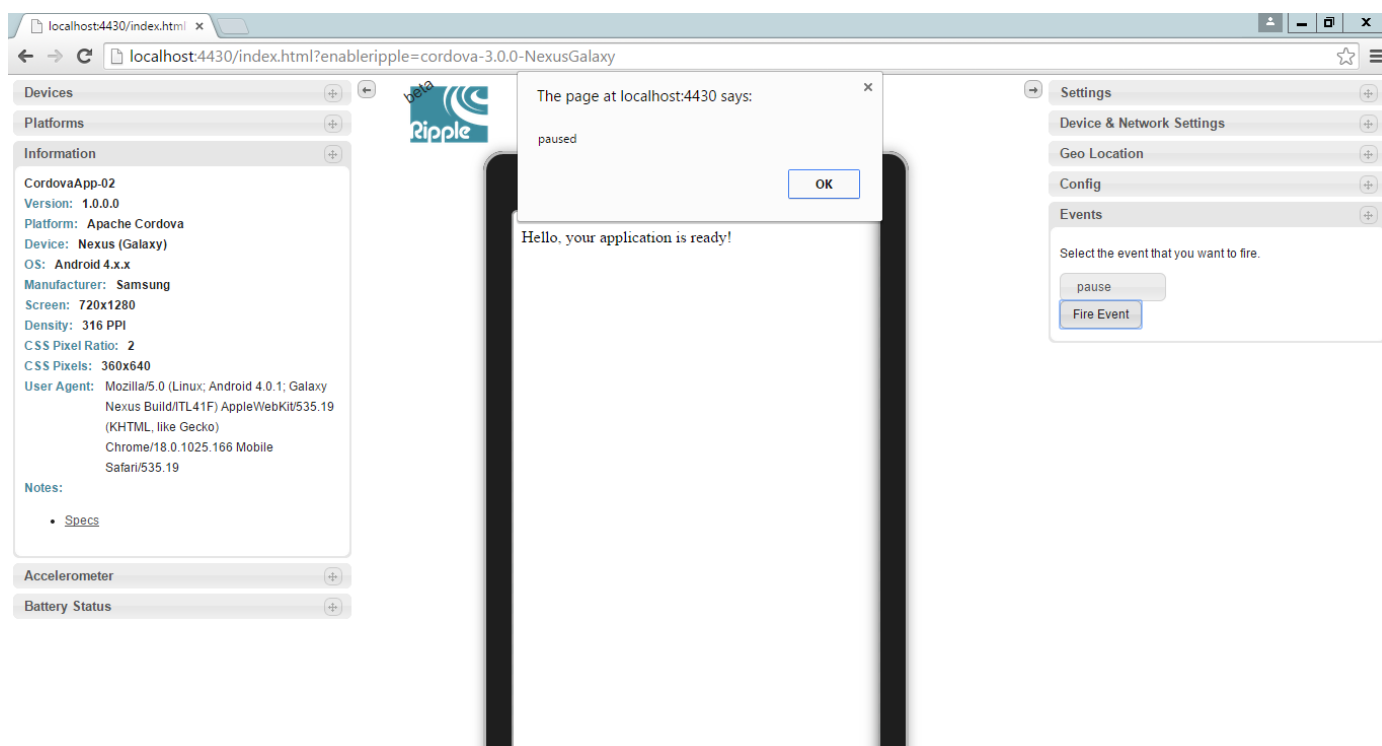
// TODO: Cordova has been loaded. Perform any initialization that requires Cordova here.
};

function onPause() {
    // TODO: This application has been suspended. Save application state here.
    alert("paused");
};

function onResume() {
    alert("resume");
};
function onMenuButton() {
    alert("menu");
};

function onBackButton() {
    alert("back button");
};

} )();
```



در مقالات آینده از افزونه‌های موجود، برای مدیریت رخدادهای باتری سیستم استفاده خواهیم کرد. **jQuery Mobile جی کوئری موبایل**، یک فریمورک (UI Framework) جدید با قابلیت استفاده‌ی آسان برای ساخت اپلیکیشن‌های چند سکویی موبایل است. با استفاده از این فریمورک شما قادر خواهید بود اپلیکیشن‌های موبایل بهینه شده برای اجرا بر روی تمام تلفن‌ها، دسکتاپ و تبلت‌ها را بسازید. علاوه بر این، جی کوئری موبایل می‌تواند یک فریمورک ایده آل برای توسعه دهندگان و طراحان وب که قصد ساخت اپلیکیشن‌های غنی وب برای موبایل را دارند، باشد.

Supported Devices

Phones/Tablets
 Android 1.6+
 BlackBerry 5+
 iOS 3+
 Windows Phone 7
 WebOS 1.4+
 (Symbian (Nokia S60
 Firefox Mobile Opera Mobile 11+
 Opera Mini 5+
 Desktop browsers
 Chrome 11+
 Firefox 3.6+
 Internet Explorer 7+
 Safari

برای نصب jQuery Mobile کافی است دستورات زیر را در package manager console ویژوال استودیو استفاده کنید:

```
PM>install-package jquery
```

```
PM>install-package jquery.mobile.rtl
```

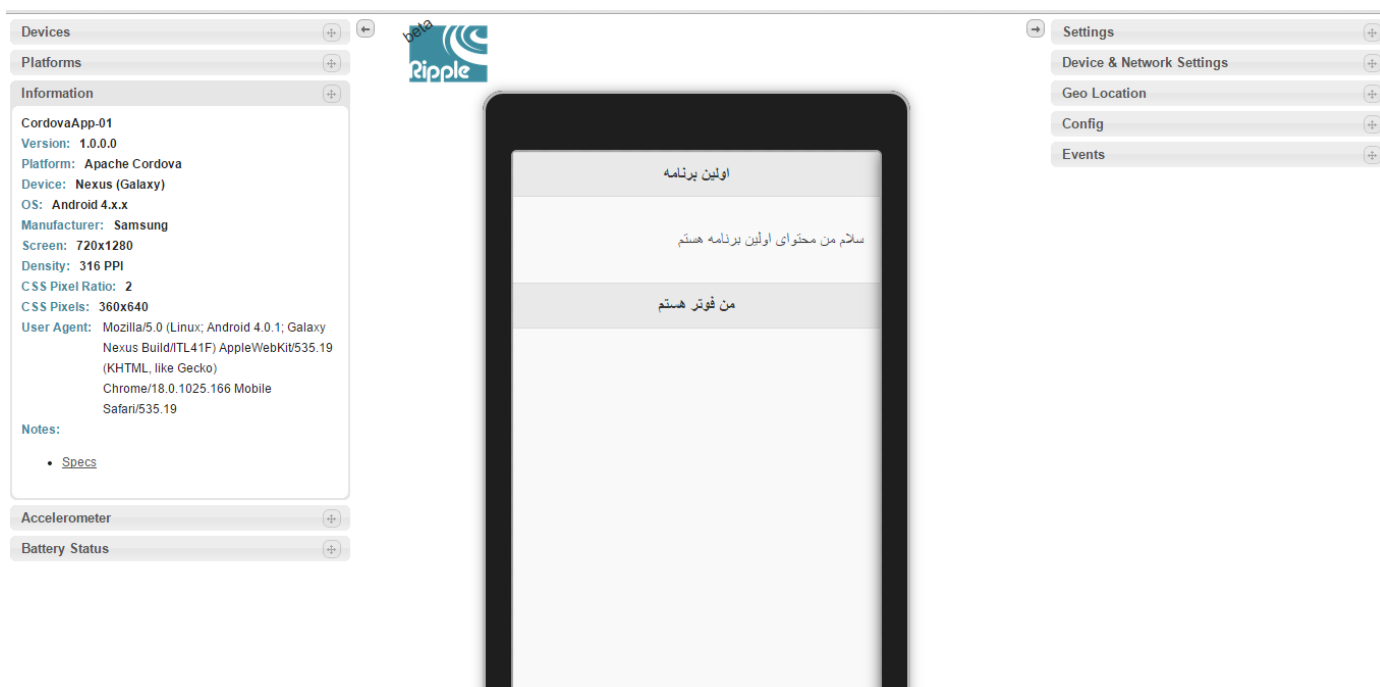
بعد از دانلود فایل‌های مورد نظر خود، فولدري بنام jquery.mobile.rtl در ریشه پروژه ایجاد خواهد شد. به ترتیب فایل‌های rtl.jquery.mobile-1.4.0.js و rtl.jquery.mobile-1.4.0.css موجود در زیر شاخه‌های فلدر مذکور را به head و آخر body فایل index.html اضافه کنید.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <title>CordovaApp01</title>

  <!-- CordovaApp01 references -->
  <link href="css/index.css" rel="stylesheet" />
  <link href="jquery.mobile.rtl/css/themes/default/rtl.jquery.mobile-1.4.0.css" rel="stylesheet" />
</head>
<body>
  <div data-role="page" id="page1">
    <div data-role="header">
      <h1>اولین برنامه</h1>
    </div>
    <div data-role="content">
      <p>سلام من محتوای اولین برنامه هستم</p>
    </div>
    <div data-role="footer">
      <h1>من فوتر هستم</h1>
    </div>
  </div>
  <!-- Cordova reference, this is added to your app when it's built. -->
  <script src="scripts/jquery-2.1.3.min.js"></script>
  <script src="cordova.js"></script>
  <script src="scripts/platformOverrides.js"></script>
  <script src="scripts/index.js"></script>

  <script src="jquery.mobile.rtl/js/rtl.jquery.mobile-1.4.0.js"></script>
</body>
</html>
```

در تکه کد بالا ما یکی از ویجت‌های jQuery Mobile را استفاده کردیم و با استفاده از ویژگی data-role که برای div اصلی با page مقدار دهی شده است، یک کانتینر (page container) برای ویجت page جی کوئری موبایل تعریف شده است. نتیجه‌ی نهایی به شکل زیر خواهد بود:



در مقاله‌ی بعد به استفاده از plugin‌ها خواهیم پرداخت.

ادامه دارد...