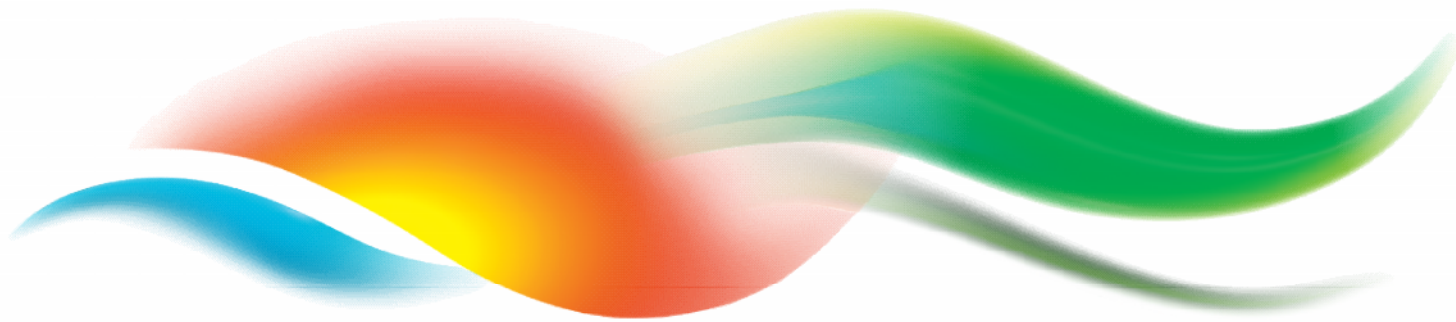




FPT POLYTECHNIC

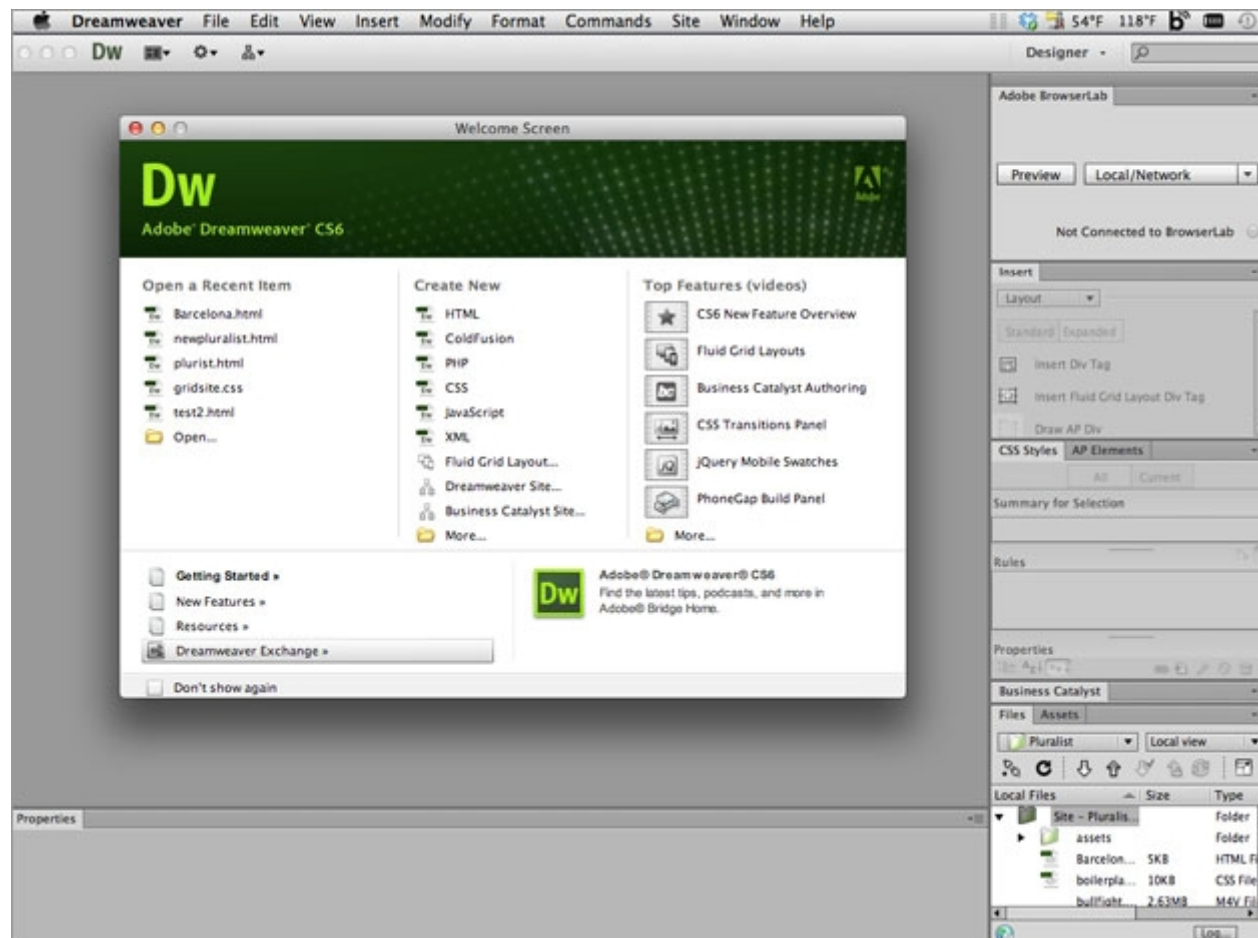


BÀI 5
T O APP CHO THI T B DI NG & M T S C I
TI N CHO WEB DI NG

- ✓ Kh i t o trang m i v i JQuery mobile
- ✓ Chèn các thành ph n:
 - Layout grid
 - Collapsible block
- ✓ S d ng các thành ph n form: input v i JQuery mobile:
 - Jump menu
 - Input form
 - Các thành ph n c bi t khác

- ✓ T ng quan v t o App trong Dreamweaver
- ✓ C u hình, tùy ch nh các App (ng d ng) cho thi t b di ng
- ✓ Xây d ng ng d ng
- ✓ M t s c i ti n cho web di ng:
 - T ng quan v k thu t web di ng
 - Webkit trong trình duy t web di ng
 - M t s trình duy t web trên các thi t b di ng

TỔNG QUAN VỀ DREAMWEAVER



- ✓ u i m c a App và web di ng:
 - S khác bi t:
 - App c vi t b i ngôn ng C
 - u i m c a web mobile c óng gói nh d ng app (ng d ng):
 - App (ng d ng) ch y trên thi t b di ng ngay c khi thi t b ang offline (t t)
 - App t i nhanh h n
 - Sau khi cài t, ng d ng d dàng truy c p trên thi t b di ng - ng d ng s hi n th trên màn hình thi t b và không c n ph i truy c p qua trình duy t
 - Có th bán các ng d ng thông qua các gian hàng tr c tuy n c a Apple, Android, ...

✓ PhoneGap và Dreamweaver:

- PhoneGap: là công nghệ có thể chuyển đổi HTML5, CSS & Javascript thành ứng dụng (app)
- PhoneGap có tích hợp vào Dreamweaver từ các phiên bản CS5.5, CS6:
 - Tạo ra ứng dụng Android cho việc thi đấu trên Windows hoặc trên máy Mac
 - Chỉ có thể tạo ra các ứng dụng cho iOS bằng cách sử dụng Dreamweaver trên máy Mac

C U HÌNH, TÙY CH NH APP

✓ Yêu c u tr c khi s d ng PhoneGap chuy n i app:

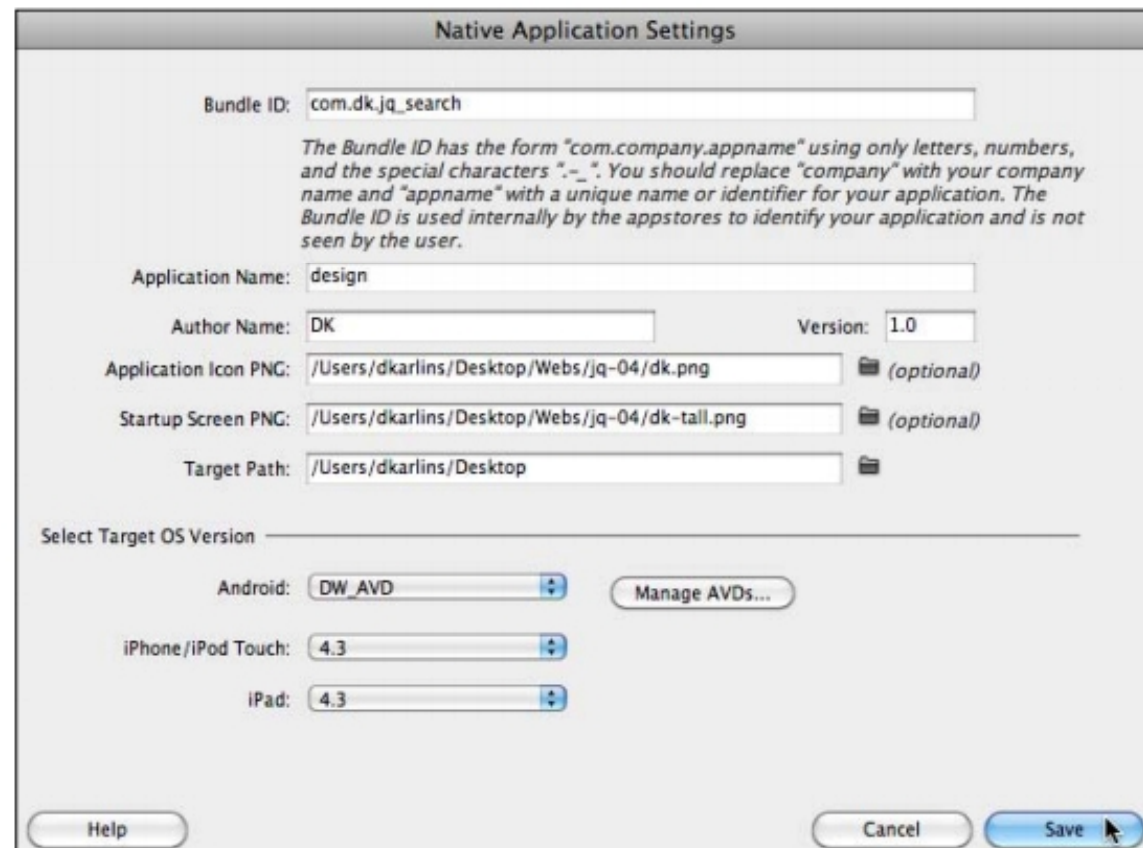
- Download **SDK** (Apple SDK, Android SDK)
- K t n i **SDK** v i Dreamweaver:
 - Site | Mobile Applications | Configure Application Framework.
 - H p tho i Configure Application Framework xu t hi n nh n nút Easy Install

Thực hiện các bước tương tự trên máy MAC, với Apple SDK



C Ụ HÌNH, TÙY CH ỌNH APP

- ✓ C ụ hình các ạng d ạng mobile:
 - Site > Mobile Applications > Application Settings

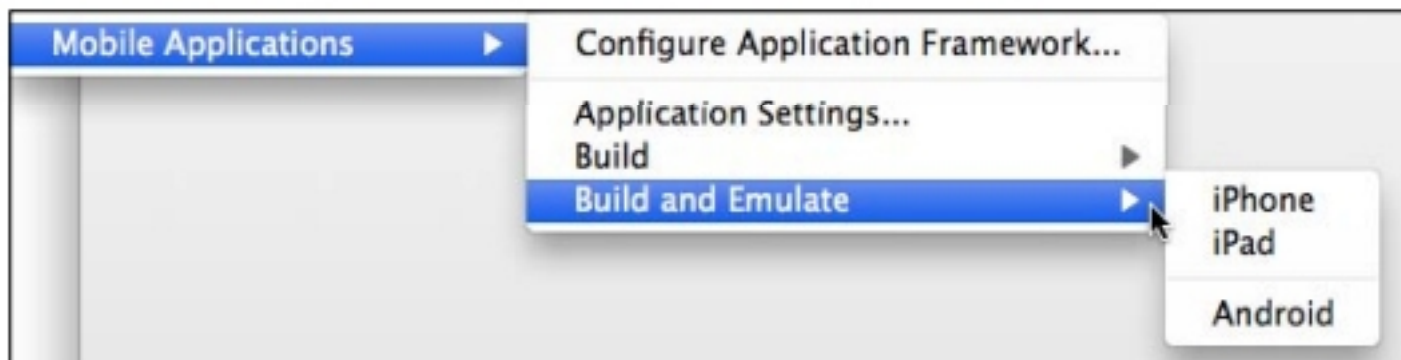


C U HÌNH, TÙY CH NH APP

- Tr ng Bundle ID: áp ng yêu c u k thu t cho c Android và các ng d ng iOS
- Tr ng Application Name: tên ng d ng
- Target Path: s d ng bi u t ng Browse i u h ng n và ch n m t th m c u ra.

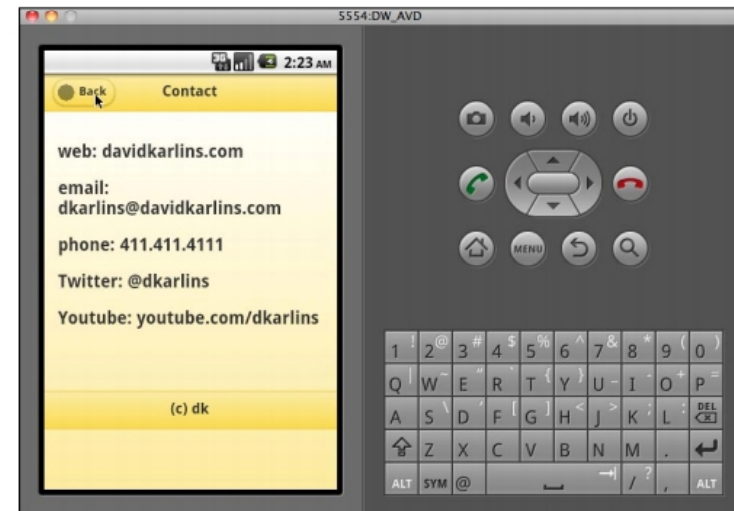
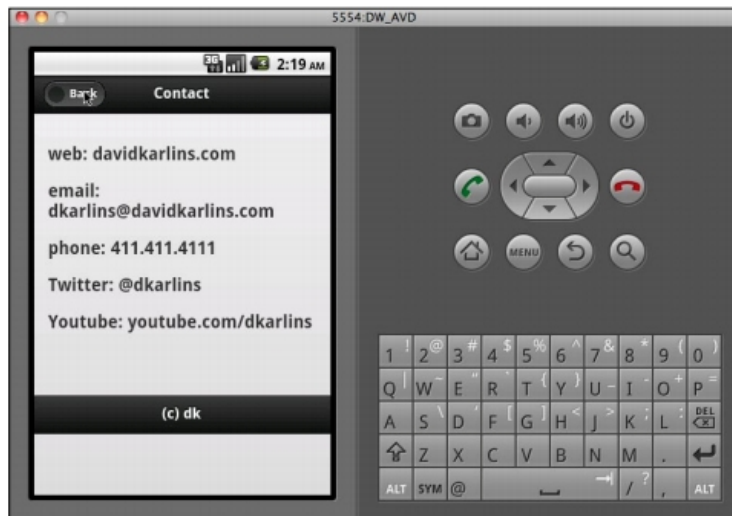
XÂY DỰNG NG D NG

- ✓ Khi cài đặt SDK cho Android/ iOS, chọn trình emulation sẽ có thể cài đặt
- ✓ Hoặc có thể sử dụng Site | Mobile Applications | Build and Emulate



Hiển thị các thiết bị phù hợp để chuyển đổi

- ✓ Kiểm tra ứng dụng trên máy tính:
 - Sau khi thực hiện chuyển đổi, các kiểm thử xuất hiện
 - Các kiểm thử mô phỏng các thiết bị di động



C I T I N CHO WEB DI NG

✓ K thu t web thông d ng cho trình duy t trên i n tho i thông minh:

- Th Meta Viewport:

- Nhi u trình duy t i n tho i thông minh i u ch nh t l trang web theo r ng c a c a s hi n th (viewport)
- Th <meta> Viewport cho phép l p trình viên cho di ng thi t l p gi i h n v t l và kích th c hi n th t t nh t cho tài li u web cho di ng
- Giá tr content c a th <meta>Viewport là m t danh sách các ch th và giá tr c phân cách v i nhau b i d u ph y

```
<meta name="viewport" content="width=240, height=320, user-scalable=yes, initial-scale=2.5, maximum-scale=5.0, minimum-scale=1.0" />
```

- width và height | n | t xác nh chi u r ng và chi u dài logic cho màn hình hi n th :
 - width s d ng mã thông báo device-width
 - height s d ng mã thông báo device-height
- user-scalable xác nh xem ng i dùng có th phóng to/thu nh c a s hi n th và i u ch nh t l hi n th c a trang web hay không
- initial-scale thi t l p h s t l h o c h s thu phóng ban u c s d ng cho trang web
- maximum-scale và minimum-scale thi t l p gi i h n dành khi thu phóng hay thay i t l trang web

- Phát hi n s thay i h ng màn hình b ng Javascript:
 - Trình duy t i n tho i thông minh phát hi n thông qua s ki n **onresize** ho c **onorientationchange** c a i t ng **window** trong **JavaScript**
 - iPhone h tr c hai s ki n này, nh ng các l p trình viên th ng ch x lý s ki n **onorientationchange** phát hi n s thay i h ng màn hình.
 - Android và nh ng trình duy t d n xu t t WebKit khác l i ch h tr s ki n **onresize**.
 - BlackBerry h tr s ki n **onresize** c a i t ng **document**;

- Lập trình viên iPhone có thể sử dụng thuộc tính `window.orientation` để tích hợp sự kiện trong JavaScript

```
switch (window.orientation) {  
  case -90:  
    // Hướng ngang quay theo chiều kim đồng hồ  
    break;  
  case 0:  
    // Hướng dọc  
    break;  
  case 90:  
    // Hướng ngang quay ngược chiều kim đồng hồ  
    break;  
}
```

- Có thể sử dụng các thuộc tính **screen.width** và **screen.height** tích hợp sẵn trong JavaScript và thực hiện các phép tính toán để biết được xác định hình dạng màn hình của thiết bị

```
var width = parseInt(screen.width);  
var height = parseInt(screen.height);  
if (width > height) {  
    // Hướng ngang  
}  
else {  
    // Hướng dọc  
}
```

- ✓ WebKit trong trình duyệt trên di ng:
 - WebKit là b engine render và t o b c c cho trình duyệt web
 - WebKit cung c p s t ng thích chu n web m t cách nghiêm ng t mà không nh h ng n hi u n ng c a vì c hi n th trang web
 - WebKit ban u c vi t b ng C++ sau ó c chuy n th sang m t s framework phát tri n trong môi tr ng tính toán trên máy tính và trên thi t b di ng

- B engine WebKit g m hai th vi n chính là Webcore và JavaScript Core, h tr nh ng chu n web sau:
 - Mã ánh d u: HTML 4.01, XHTML 1.0, m t ph n c a HTML 5
 - nh d ng: CSS 2.1 và m t ph n c a CSS3
 - Mã k ch b n: JavaScript 1.8, AJAX và các DOM m c 1, 2, 3

- WebKit gi i thi u m t vài tính n ng CSS m r ng cung c p các hi u ng hình nh cao c p trong trình duy t

Tên thuộc tính	Giá trị thuộc tính	Mô tả
-webkit-border-radius	giá trị số nguyên thể hiện số pixel	Thiết lập bán kính bo tròn cho góc của box
-webkit-box-shadow	Độ rộng bóng (shadow) thể hiện bằng số pixel và một giá trị màu sắc	Xác định bóng đổ cho hình ảnh

```
<head>
<meta name="viewport" content="width=device-width,user-
scalable=no" />
<title>Ví dụ 7-3: Mở rộng CSS trong WebKit </title>
<style type="text/css">
#content { width: 89px; height: 89px; padding: 10px; margin: 10px;
border: 2px solid #333; -webkit-border-radius: 5px; -webkit-transform:
rotate(15deg);
}
#tulips { width: 79px; height: 79px; margin: 5px; }
</style>
</head>
<body>
<h1> Mở rộng CSS trong WebKit </h1>
<div id="content">
</div>
</body>
</html>
```



✓ M t s trình duy t trên thi t b di ng:

- Trình duy t Safari Mobile cho iPhone:

- Trình duy t Safari Mobile là trình duy t web m c nh c cài t trên i n tho i iPhone
- Th c t , trình duy t Safari Mobile tuy không h tr WML - ngôn ng ánh d u mạng tính k th a c a web cho di ng - nh ng trình duy t này l i hi n th r t t t n i dung web cho di ng hi n có
- Safari Mobile s d ng công c WebKit t ng t v i trình duy t web cho máy tính Safari c a Apple

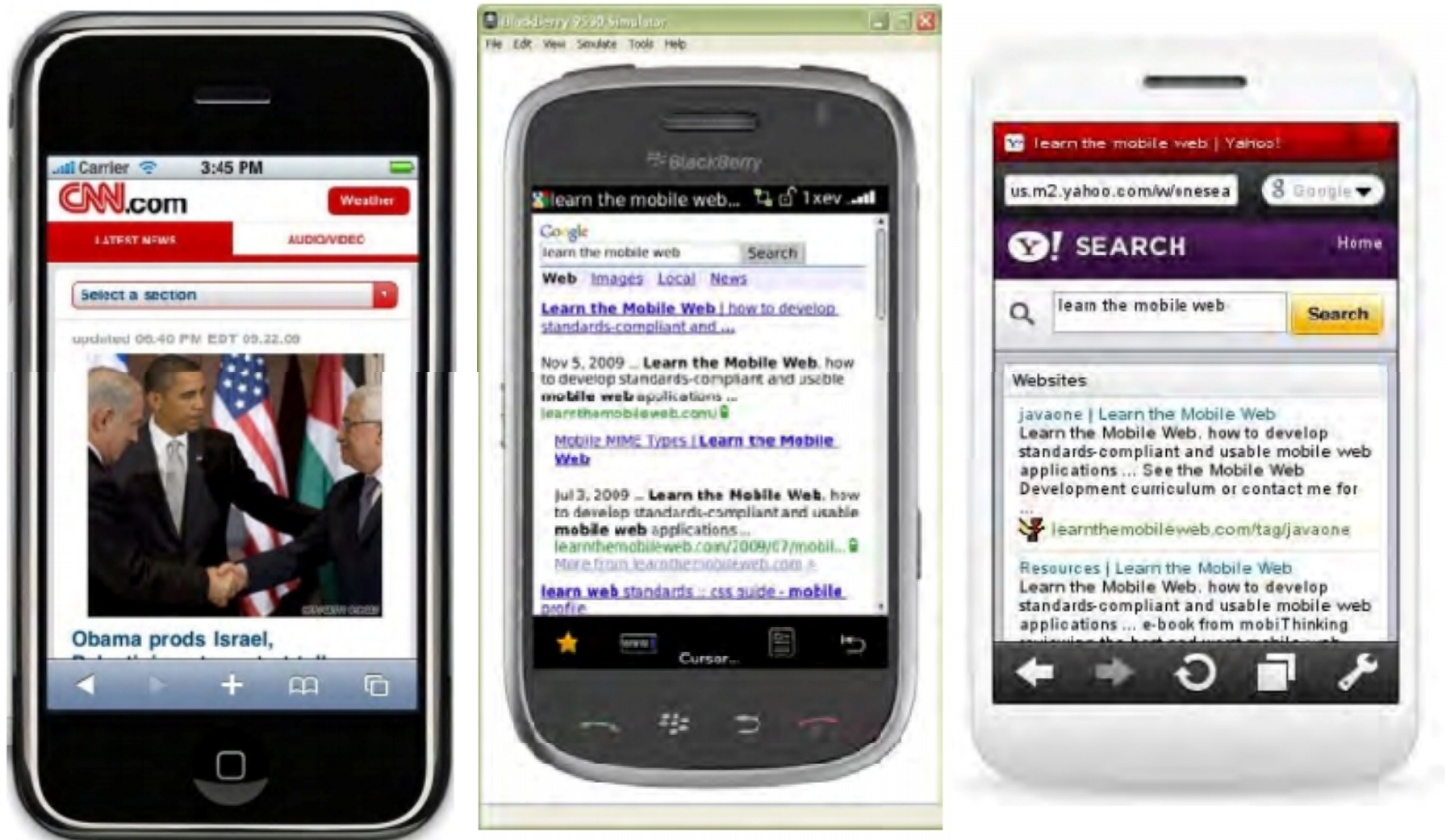
- Trình duyệt cho thiết bị di động Android:
 - Trình duyệt trên thiết bị di động Android sử dụng bộ engine WebKit phiên bản của Apple
 - Vì các thiết bị WebKit trên điện thoại thông minh Android hỗ trợ chuẩn web đầy đủ và hỗ trợ cho các thành phần HTML 5 (bao gồm các cơ sở dữ liệu cục bộ cho phép duyệt web offline)
- Trình duyệt webOS cho Palm Pre:
 - Trình duyệt webOS trong điện thoại thông minh Palm Pre (và Pixi) sử dụng bộ engine WebKit
 - Trình duyệt webOS cũng hỗ trợ một vài tính năng HTML5 bao gồm một phần chức năng của element canvas và cơ sở dữ liệu cục bộ, là công nghệ cho phép duyệt web offline trên các ứng dụng web cho di động

- Trình duyệt BlackBerry:
 - Trình duyệt BlackBerry tích hợp trong môi trường thông minh BlackBerry
 - Bản đồ trình duyệt này hỗ trợ chuẩn web cho di động (XHTML-MP, WML và Wireless CSS)
- Trình duyệt Nokia Web cho môi trường thông minh sê-ri 60:
 - Môi trường thông minh phiên bản thứ ba và thứ năm của Nokia sê-ri 60 cài đặt trình duyệt Nokia Web có sử dụng bộ engine WebKit để chuyển đổi cho nền tảng Symbian sê-ri 60

- Trình duyệt IE Mobile cho Windows Mobile:
 - Trình duyệt Internet Explorer Mobile (IE Mobile) là trình duyệt được cài đặt mặc định trên tất cả các thiết bị Windows Mobile
 - Internet Explorer 6 (thường đi kèm trong Windows Mobile 6) hỗ trợ những chuẩn web sau:
 - Mã nguồn: HTML 4.01, XHTML 1.0 và 1.1, XHTML MP, XHTML Basic và WML.
 - Nhúng: CSS 2.1, CSS Mobile Profile 1.0 và Wireless CSS 1.1.
 - Mã kịch bản: Script 5.6 (thường thích với ECMAScript 3); DOM cấp 1 và một phần của DOM cấp 2 và DOM cấp 3; AJAX.
 - Các chuẩn khác: Google Gears (IE Mobile 4.01 và các phiên bản sau đó)

- Các trình duyệt Opera Mini và Opera Mobile:
 - Opera Mini là ứng dụng trình duyệt g n nh phía máy khách c vi t trên nền tảng Java phiên bản Micro (Java ME hay J2ME) c tri n khai cho i n tho i thông th ng s n xu t hàng loạt trên th tr ng
 - Trình duyệt Opera Mini là m t ph n c a gi i pháp client – server cho phép thi t b di ng thông th ng có th duyệt b t k website cho máy tính hay cho di ng nào (ngay c khi website s d ng tính n ng nâng cao dành cho máy tính khi n trình duyệt c tích h p s n c a thi t b không th duyệt website ó c)

- Trình duyệt Opera Mobile hỗ trợ chuẩn web y g m:
 - Mã ánh d u: XHTML 1.0, HTML 4.01 và m t ph n c a HTML 5, WML 1.3 và WML 2.0.
 - nh d ng: CSS 2 và CSS 3
 - Mã k ch b n: JavaScript, DOM c p 2 và AJAX.
 - Các chu n khác: Google Gears (Opera Mobile 9.5 và các phiên b n v sau)



- ✓ Sử dụng PhoneGap để chuyển đổi webpage thành ứng dụng cho thiết bị di động
- ✓ Trước khi chuyển đổi, phải cài đặt SDK và kết nối với Dreamweaver
- ✓ Sử dụng ví dụ chuyển đổi thành ứng dụng cho thiết bị di động Apple, cần phải chuyển đổi trên máy MAC