# Mở đầu

## Nội dung bài toán

## Đặc điểm bài toán

## Hướng giải quyết

# Giới thiệu về Windows Phone 7

## Phần cứng thiết bị

Trong phần này chúng ta sẽ tìm hiểu được về tiêu chuẩn phần cứng tối thiểu dành cho hệ điều hành WP7, từ đó chúng ta sẽ có thể nắm được những giới hạn về nội dung và hiệu ứng khi lập trình trong WP7.

**Nền tảng W7 như một máy tính**

Ngày nay thiết bị công nghệ thông tin thay đổi với tốc độ chóng mắt và các thiết bị cầm tay như cellphone cũng không nằm ngoại lệ. Hiện nay các cell phone không những phát triển về phần cứng mà phần mềm cũng thay đổi với tốc độ chóng mặt.

WP7 được coi như một chiếc vi tính thực thụ vì những khả năng không hề thua kém của nó. Một thiết bị WP7 có con chip xử lý tối thiểu khá mạnh, có khả năng lưu trữ cục bộ, hỗ trợ đồ họa 3D và bộ nhớ khá lớn với đơn vị lên tới hàng Gigabyte.

WP7 đã được viết lại từ nhân hệ điều hành mới và hoàn toàn khác với hệ điều hành windows mobile trước. WP7 viết dựa trên nhân chủ yếu từ môi trường Silverlight và XNA. Có thể nói hệ điều hành WP7 là nỗ lực lớn của Microsoft trong việc làm nên một hệ điều hành thực thụ dành cho cellphone hoạt động dựa trên chủ yếu vào màn hình cảm ứng.

**Bàn về nền tảng phần cứng của WP7**

Trước khi lập trình với WP7 chúng ta sẽ phải có cái nhìn sơ lược về phần cứng của nó. Tất cả thiết bị chạy hệ điều hành WP7 điều phải thỏa mãn cấu hình tối thiểu được đề xuất từ Microsoft. Vì vậy khi bạn cầm trên tay một chiếc WP7 bạn chắc chắn rằng sẽ tận hưởng được các hiệu ứng cũng như tốc độ xử lý ở mức độ chấp nhận được của WP7.

Thế nhưng bạn có thể dễ dàng thấy trên thị trường có các nhà sản xuất điện thoại cho ra các sản phẩm mạnh hơn đề xuất của Microsoft rất nhiều nhằm làm thỏa mãn các tín đồ về game, video cần các hiệu ứng đỉnh cao như bộ vi xử lý rất mạnh, màn hình cảm ứng lớn hơn, bộ nhớ nhiều hơn.

**Bộ vi xử lý**

The Central Processing Unit (CPU) là nơi mọi công việc điều được giải quyết tại đây. Hệ điều hành WP7 cần bộ vi xử lý vào khoảng 1GHz. So sánh với CPU thật ra không chỉ khác đơn thuần về tốc độ mà còn khác rất nhiều về cách thức hoạt động của chúng.

* thứ nhất: CPU trên PC có thể có đa nhân hỗ trợ chạy đa nhiệm, còn trên CPU WP7 thường chỉ có 1 nhân và đa nhiệm trên WP7 thường chỉ hỗ trợ ở mức tối thiểu nhằm đảm bảo thích hợp với bộ vi xử lý đi kèm.
* Thứ hai: CPU trên PC có tốc độ xử lý vượt trội với cellphone. Để đánh đổi với điều đó ta sẽ phải trả giá về nhiệt độ và lượng pin và phải cần một bộ nhớ RAM lớn.

Vì vậy khi lập trình với WP7 ta sẽ phải xem xét tới giới hạn của nó để có thể có những hướng phát triển tốt nhất.

**Hệ điều hành WP7**

**hệ điều hành WP7 còn được gọi là Windows CE (“Compact Edition”), được thiết kê riêng cho thiết bị di động, tối ưu cho pin và tốc độ chip của thiết bị. Hệ điều hành WP7 dựa trên nhân của silverlight, một nhân tối ưu cho các hiển thị animations một cách mợt mà nhất với các hình ảnh vector không bị bể màu khi nằm trên các thiết bị có kích thước màn hình khác nhau. Vì vậy các chương trình chạy được trên WP7 hoàn toàn có thể chạy được trên PC.**

**Đồ họa**

**WP7 được thiết kế để hiển thị tốt các hình ảnh có chất lượng cao với mật độ pixel lớn. Trên WP7 chúng ta có thể thấy các dòng chữ được hiển thị với độ mịn cao. Thế nhưng để hiển thị càng nhiều pixel ảnh ta sẽ phải hao tổn bộ nhớ ram cũng như hao tốn pin hơn. WP7 biết sẽ làm cho màn hình hiển thị ảnh thích hợp nhất với màn hình và pin của cellphone. Vì vậy bạn có thể mở những file ảnh lớn mà không lo về chất lượng hiển thị cũng như sử ảnh hưởng tới thời lượng pin.**

**Đa chạm**

**Các thiết bị di động đời cũ có màn hinh cảm ứng thì thường là cảm ứng điện trở dựa vào lực tác động lên màn hình. Còn các thế hệ cellphone chạy WP7 thì thường dùng màn hình cảm ứng điện dung, nó hoạt động dựa trên các electron âm trên đầu ngón tay của người sử dụng. Vì vậy màn hình điện dung dễ dàng hỗ trợ đa chạm trên màn hình từ đó đem lại cho người dùng trải nghiệm hoàn toàn**

## Môi trường giao tiếp

## Hệ điều hành

## Phát triển phần mềm

## Tóm tắt

# Giới thiệu về Silverlight trên Windows Phone 7

## Lập trình giao diện với Siverlight

## Hiểu về XAML

## Tạo ứng dụng với Silverlight trên Windows Phone 7

## Tóm tắt

# Giới thiệu về XNA trên Windows Phone 7

## XNA là gì

## Tạo chương trình với XNA

## Sử dụng bộ gia tốc trong XNA

## Xử lý âm thanh trong XNA

## Làm việc với màn hình trong XNA

# Lập trình trên Windows Phone 7

## Các thành phần cơ bản trong WP7

### Ứng dụng đầu tiên với WP7

### Sự điều hướng

### Giới thiệu về Touch Event

### Bitmap hay Textures trên WP7

### Bộ gia tốc và kết nối Service

### Đôi nét về kiến trúc ứng dụng

## Ngôn ngữ XAML

## Các Element và Property trong XAML

## Layout

## AppBar và Control trong WP7

## DataBinding

## Vector Graphics

## Raster Graphics

## Animations

## Template

## Items Controls

## Pivot and Panorama

# Framework MVVM (Model-View-ViewModel) lập trình trên Windows Phone 7

(<http://msdn.microsoft.com/en-us/magazine/dd419663.aspx>)

## Lịch sử ra đời và quá trình phát triển MVVM

## Tại sao dùng MVVM

## Ứng dụng Demo

# Đánh giá và kết luận

## Tóm tắt

## Thử nghiệm

## Đánh giá

## Hướng phát triển

Phụ Lục:

* Các thành phần cơ bản website du lịch
* Các chức năng chính của WP7 Travel