

---

# COME CREARE UNA APP MOBILE PER PROMUOVERE I CONTENUTI CULTURALI IN BIBLIOTECA

---

---

## Test finale

---

Cosa sono i metadati?

1. Un linguaggio di programmazione
2. Dati che descrivono altri dati (o, più semplicemente, metadati = descrizione)
3. API per esporre i contenuti

Le applicazioni per il mobile web si distinguono in:

1. Web app, app native, app ibride
2. Web app, app in JSON, app in XML
3. App ibride, app dinamiche, giochi

JSON è:

1. Il linguaggio più indicato per scrivere applicazioni native
2. Un semplice formato per lo scambio di dati
3. La rappresentazione degli oggetti XML

La sintassi del seguente oggetto JSON è corretta:

```
{  
<titolo>I promessi sposi</titolo>  
<autore>Alessandro Manzoni</autore>  
<lingua>Italiano</lingua>  
}
```

1. Vero
2. Falso

## A cosa servono gli application container come Phonegap Build?

1. A racchiudere app scritte in HTML5, CSS e Javascript in contenitori nativi per i diversi sistemi operativi mobile
2. A scrivere i metadati
3. A usare meglio Javascript e le librerie di funzioni

## Grazie ai developer tools già inclusi nei browser come Chrome è possibile:

1. Ispezionare il codice sorgente delle pagine web
2. Salvare la propria applicazione in cloud
3. Recuperare i metadati da Europeana

## Con il solo linguaggio HTML possiamo accedere alle funzioni hardware e software dei dispositivi mobile

1. Vero
2. Falso

## Bootstrap è

1. Un framework HTML, CSS e Javascript per il web
2. Un linguaggio di programmazione
3. Una app mobile

## Il risultato della query

**`https://www.europeana.eu/api/v2/search.json?wskey=api2demo&query=Brunelleschi&qf=where:Firenze`**

## sarà:

1. La ricerca di oggetti contenenti il termine “Brunelleschi” il cui luogo o soggetto rappresentato sia legato a “Firenze”
2. La ricerca di oggetti contenenti i termini “Firenze” e “Brunelleschi”
3. La ricerca di oggetti contenenti il termine “Brunelleschi” digitalizzati da istituzioni di Firenze

Per finalizzare lo sviluppo di una app e renderla pronta per i diversi app store online è necessario:

1. Compilare la app racchiudendola in un unico codice nativo uguale per tutti gli store (iOS, Android, Windows, ecc.)
2. Compilare il codice nativo della app per ciascuna piattaforma (iOS, Android, Windows), eventualmente delegando questa operazione a un “builder automatico” come Phonegap Build (Adobe) o altri
3. Eseguire l’upload dei file zip su iTunes, Play Store o Windows Store