

# NGHIÊN CỨU XÂY DỰNG ỨNG DỤNG CHO HỆ ĐIỀU HÀNH WINDOWS PHONE

LỜI MỞ ĐẦU .....	4
Chương 1: Tổng quan về Windows Phone.....	5
<b>1.1. Lịch sử phát triển.....</b>	<b>5</b>
<b>1.2. Chi tiết về Windows Phone .....</b>	<b>7</b>
1.2.1. <i>Phần cứng .....</i>	7
1.2.2. <i>Phần mềm cơ bản.....</i>	7
<b>1.3. Cấu trúc ứng dụng thi hành trên Windows Phone 7 .....</b>	<b>11</b>
<b>1.4. Hạn chế của Windows Phone.....</b>	<b>11</b>
<b>1.5. Nền tảng ứng dụng Windows Phone – Windows Phone Application Platform.....</b>	<b>12</b>
<b>1.6. Môi trường phát triển ứng dụng Windows Phone .....</b>	<b>13</b>
1.6.1. <i>Visual Studio .....</i>	13
1.6.2. <i>Expression Blend .....</i>	13
1.6.3. <i>Windows Phone Emulator .....</i>	14
1.6.4. <i>Cloud Service – Dịch vụ đám mây .....</i>	15
1.6.5. <i>Metro Design .....</i>	15
1.6.6. <i>Vòng đời phát triển ứng dụng Windows Phone .....</i>	16
CHƯƠNG 2: PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG WINDOWS PHONE .....	18
<b>2.1. Sử dụng Visual Studio 2010 .....</b>	<b>18</b>
<b>2.2. Sử dụng Expression Blend thiết kế giao diện ứng dụng Windows Phone 22</b>	<b>22</b>
<b>2.3. Sử dụng Cloud Service (Dịch vụ đám mây) đối với CSDL .....</b>	<b>24</b>
2.3.1. <i>Tạo mới tài khoản Cơ sở dữ liệu SQL Azure .....</i>	26
2.3.2. <i>Kết nối tới SQL Azure Project .....</i>	27
2.3.3. <i>Tạo CSDL SQL Azure .....</i>	28
2.3.4. <i>Tạo Database với SQL Azure .....</i>	30
2.3.5. <i>Tạo một Cloud Service (Dịch vụ đám mây) để kết nối đến CSDL Đám mây (Cloud Database).....</i>	31
2.3.6. <i>Tạo ra một mô hình đối tượng để truy cập cơ sở dữ liệu điện toán đám mây.....</i>	32

CHƯƠNG 3: XÂY DỰNG ỦNG DỤNG: “Game Calcoolation” .....	35
<b>3.1 Giới thiệu game “Calcoolation” .....</b>	<b>36</b>
<b>3.2. Mô tả chức năng của game .....</b>	<b>37</b>
<b>3.3. Xây dựng ứng dụng .....</b>	<b>38</b>
3.3.1. Thiết kế giao diện cho game .....	38
3.3.2. Xây dựng chức năng trong game.....	39
a) Chọn số ngẫu nhiên – Random Number Piking.....	40
b) Chọn nhóm ngẫu nhiên - Random Cage Formation .....	43
c) Xem đáp án đúng – Corect Answer.....	47
<b>3.4. Upload ứng dụng lên Marketplace và cài đặt ứng dụng .....</b>	<b>50</b>
3.4.1. Đăng ký Developers .....	50
3.4.2. Upload ứng dụng lên MarketPlace .....	57
3.4.3. Developer Unlock.....	59
3.4.4. Cài đặt ứng dụng .....	61
KẾT LUẬN .....	63
TÀI LIỆU THAM KHẢO .....	64