

Tartalomjegyzék

Előszó	xiii
Bevezetés.....	xv
Kiknek szól a könyv?.....	xv
Miről szól a könyv?	xvi
Kiadás előtti szoftver.....	xvii
További tartalom.....	xvii
Hardver- és szoftverkövetelmények.....	xviii
A könyv támogatása	xviii
Kíváncsiak vagyunk a véleményére.....	xviii
Köszönetnyilvánítás	xix
1. Ismerkedés a Windows 7-tel.....	1
Mi változott a Windows Vista óta?	1
A Windows 7 hét csodája	2
Tálca.....	3
Könyvtárak	5
Érintés, többes érintés és gesztusok	7
Érzékelő és helyzet	9
Szalag	10
Továbbfejlesztett grafikai platform.....	12
A Windows 7 előtt.....	12
A Windows 7 újdonságai.....	13
Fejlettebb alapokon	14
Összefoglalás	17
2. Integráció a Windows 7 tálcájával: az alapszolgáltatások.....	19
A Windows 7 tálcájának tervezési céljai	21
A Windows 7 tálca szolgáltatásainak áttekintése.....	21
Ugrólisták.....	22
A tálca fedőikonjai és folyamatjelzői.....	25
Míniatűr-eszköztárak.....	26
Élő ablakmíniatűrök.....	27
Kompatibilitás lefelé.....	28
Együttműködés a Windows 7 tálcájával	29
Az alkalmazásazonosító.....	30
Ablakok és tálcagombok különböző kombinációi	30
A tálca folyamatjelzői és fedőikonjai.....	34
A tálca épített folyamatjelző-vezérlőelem	36
Összefoglalás	40

3. Integráció a Windows 7 tálcájával: a fejlett szolgáltatások.....41

Ugrólistamenük	41
Az ugrólisták szerkezete	42
Előzmények és gyakori célpontok.....	44
Az alkalmazásunk társítása fájltypussal	44
Egyéni célpontok.....	47
A felhasználók által eltávolítható elemek.....	48
Az ugrólista törlése.....	51
Felhasználói feladatok	51
Miniatűr-eszköztárak	54
Tálcaüzenetek közvetítése a felhasználói felület-előjog elkülönítésén keresztül	55
A miniatűrök testreszabása.....	57
A miniatűr-eszközleírások testreszabása	58
A miniatűrök vágása.....	58
Egyéni miniatűrök	60
A miniatűrök dimenziói.....	61
Egyéni élő betekintők	63
Ablakváltók	64
Összefoglalás	68

4. Az adatok szervezése: könyvtárak a Windows 7-ben69

A Windows Intéző.....	69
Ismert mappák azonosítója.....	70
A Windows Intéző újdonságai a Windows 7-ben.....	71
Ismerkedés a könyvtárakkal.....	73
Könyvtárak rangrejtve.....	75
A könyvtárak használata	79
Az alkalmazás könyvtártudatossá tétele	79
A helyes CFD kiválasztása a könyvtárakhoz	81
A Shell névtér használata	84
A könyvtár tartalmának feldolgozása	87
Az új Libraries API használata	89
A Managed Code API (felügyelt kódú API) használata.....	93
Könyvtár törlése	94
A felhasználó adatainak szinkronizálása.....	95
Összefoglalás	96

5. Érints meg: Bevezetés a többérintős felületek programozásába97

Többérintő a Windows 7-ben.....	97
A Windows 7 többérintős programozásának modelljei.....	100
A jó modell: a régi alkalmazások támogatása	100
A jobb modell: az érintőképernyős felület hatásosabb kihasználása	101

A legjobb modell: a többérintőre optimalizált érintőképernyős felület	102
A többérintő működése a Windows 7-ben	102
Az architektúra áttekintése: az üzenetek adatfolyama	103
A régi alkalmazások támogatása	104
A gesztusok kezelése	106
A WM_GESTURE üzenet kezelése	106
Objektum mozgatása az elfordulásgeztussal	109
Objektum méretezése nagyításgeztussal	111
Objektum elforgatása az elforgatásgeztussal	113
Egérkattintás utánzása a kétujjas érintéssel	115
Jobb gombbal kattintás utánzása a lenyomás-érintés geztussal	116
A Windows 7-es gesztusok beállítása	117
Haladó gesztusbeállítás	118
Összefoglalás	120
6. Érints meg: A többérintős felületek haladó programozása	121
Nyers érintésüzenetek feldolgozása	121
A Windows beállítása érintőképernyős működésre	122
A WM_TOUCH üzenetek kicsomagolása	123
Érintőpont-azonosítók nyomon követése	126
A manipulációs és inerciamotorok használata	129
A többérintős architektúra: A teljes kép — 1. rész	130
A manipuláció használata	132
A manipulációk beállítása	132
A manipulációk használata	136
Az inercia használata	138
A többérintős architektúra: A teljes kép — 2. rész	139
Az inercia beállítása	140
Az inercia használata	144
Összefoglalás	144
7. Többérintős alkalmazások fejlesztése felügyelt kódban	145
Az első érintőképernyős alkalmazás létrehozása	145
Objektum mozgatása a Windows 7 Touch segítségével	147
Objektum méretezése a Windows 7 Touch segítségével	150
Objektum elforgatása a Windows 7 Touch segítségével	151
Az inercia használata gesztusokkal	153
Tovább lépés több objektumra	154
Gesztusokkal kezelhető képvezérlőelem létrehozása	156
A gesztusokkal kezelhető képvezérlőelem felhasználása	158
Az érintő- és gesztuskezelést támogató osztályok	161
Az UIElement új elemei	161
Összefoglalás	162

8. A Windows 7 Touch használata Silverlighttal..... 163

A Silverlight bemutatása.....	163
Az első Silverlight-alkalmazás létrehozása	166
Böngészőn kívüli alkalmazás létrehozása Silverlightban.....	169
A Silverlight InkPresenter vezérlőelemének használata.....	172
Példa a kézi annotálásra Silverlighttal	173
A Silverlight Ink osztályai JavaScript-programozóknak.....	174
A StrokeCollection típus	174
A StrokeCollection tulajdonságai.....	175
A StrokeCollection metódusok	175
A Stroke típus.....	175
A Stroke tulajdonságai.....	175
A Stroke metódusok	176
A StylusPointCollection típus.....	176
A StylusPointCollection tulajdonságai	176
A StylusPointCollection metódusok.....	176
A StylusPoint típus.....	176
A StylusPoint tulajdonságai.....	176
Egéresemény-argumentumok és a kézírás.....	177
A MouseEventArgs tulajdonságai.....	177
A MouseEventArgs metódusok.....	177
Kézírás programozása Silverlightban	178
Az érintőfelületek használata Silverlightban	183
Az alkalmazás kiterjesztése többérintős működésre	185
Összefoglalás	188

9. Az érzékelő- és helymeghatározás-platform bemutatása 189

Miért alkalmazunk érzékelőket?.....	189
Néhány szó a biztonságról	191
Az érzékelő- és helymeghatározás-platform architektúrája.....	192
Mi az érzékelő?	193
Az érzékelők használata	195
Érzékelők beépítése az alkalmazásba.....	195
Az érzékelők felfedezése.....	196
Az érzékelők adatainak kiolvasása felügyelt kóddal	199
Érzékelőengedélyek kérése.....	201
Érzékelőengedélyek kérése felügyelt kóddal.....	205
Együttműködés az érzékelőkkel	206
Az érzékelők tulajdonságainak kiolvasása és beállítása	208
Az érzékelő adatainak szinkron visszakeresése	210
Az érzékelőadatok aszinkron kiolvasása, az érzékelőtől származó események kezelése	213

Az érzékelő eseménynyelőjének beállítása	214
Az érzékelők adatainak kiolvasása felügyelt kóddal	215
Az érzékelőesemények kezelése felügyelt kóddal	217
Háttérvilágítás-érzékelő alkalmazás.....	218
Összefoglalás	220
10. Mondd meg, hol vagyok: Helymeghatározást használó alkalmazások.....	221
Miért fontos figyelembe venni a helymeghatározást?	221
A helymeghatározási platform architektúrája	222
A helymeghatározó eszközök: szokásos Windows 7-beli érzékelők.....	225
A helymeghatározási információ bizalmas	226
A helymeghatározási programozói felület használata	226
A helymeghatározási programozási felület működése	227
Az ILocation interfész használata	229
A helymeghatározási interfész elérése	229
Helymeghatározási engedély kérése.....	230
Az alapértelmezett hely.....	231
Együttműködés a helymeghatározási interfésszel.....	231
A helymeghatározási jelentések típusai	232
A helymeghatározási jelentés állapotának értelmezése	234
Helymeghatározási jelentések olvasása.....	236
A helymeghatározási eseményekről szóló értesítések regisztrálása.....	238
A helymeghatározási események kezelése.....	239
A részek összeillesztése.....	241
Helymeghatározást használó alkalmazások írása .NET-ben	242
Helymeghatározási jelentések kiolvasása és helyfüggő események kezelése.....	244
Tesztelés a fejlett alapértelmezett helymeghatározás-szolgáltató eszközzel	246
Összefoglalás	247
11. Fejlesztés a Windows-szalagra – 1. rész.....	249
A történeti háttér.....	249
Hogyan nem maradtam le az Office 2007 első bemutatójáról?.....	251
A szalag használata	253
A Windows-szalagkeretrendszer programozása.....	259
Párbeszédsablon	261
A szalag felcímkézése	261
Az Application.Commands szakasz.....	268
Szalagképerőforrás-formátum	274
Magas DPI.....	275

Tartalomjegyzék

A szalag lokalizálása.....	275
A parancsok megjelenítése.....	275
A szalag felépítése.....	287
A csoport-vezérlőelem elrendezésének beállítása.....	288
A méretezési viselkedés szabályozása.....	289
Egyéni méretdefiníció sablonok meghatározása.....	290
Összefoglalás.....	292
12. Fejlesztés a Windows-szalagra – 2. rész.....	295
A szalag programozása.....	295
A minimális szalagról – ismét.....	296
Az inicializálás fázisa.....	303
A szalagerőforrás megadása.....	303
A szalag visszahívásainak kezelése.....	304
Kerüljük a Switch utasítást.....	305
A tulajdonságrendszer.....	306
Tulajdonságok közvetlen vagy közvetett beállítása.....	308
A vezérlőelemek szabályozása.....	311
A CheckBox és a ToggleButtons logikai értékek manipulálása.....	311
A Spinner vezérlőelem manipulálása.....	312
A kép módosítása.....	312
Gyűjtemények kezelése.....	316
Az élő előnézet használata.....	326
A legördülő színválasztó használata.....	328
A FontControl használata.....	334
Az alkalmazás-üzemmód beállítása: környezetfüggő lapok és felugró ablakok megjelenítése.....	334
A Gyors hozzáférés eszköztár manipulálása kód segítségével.....	337
A leggyakrabban használt fájlok manipulálása kód segítségével.....	338
Játék a szalagszínekkel.....	339
Ajánlott szalagszín-beállítás.....	339
A szalagállapot rögzítése.....	340
Összefoglalás.....	341
13. Az alapok újraértékelése: középpontban a teljesítmény.....	343
Windows 7 a netbookon.....	343
Műszerezés és diagnosztika.....	344
Teljesítményszámlálók.....	344
Teljesítményszámláló-napló létrehozása.....	347
A Windows felügyeleti műszerezése.....	350
A Windows-események nyomon követése.....	353
A Windows Performance Toolkit.....	353
Teljesítményelemzők.....	354

A hibakeresési platform.....	357
Fejlesztői hibaelhárító csomagok	358
Teljesítmény és hatékonyság.....	359
Háttérszolgáltatások és a szolgáltatások elindításának kiváltása	360
Windows-szolgáltatások és ütemezett feladatok.....	360
Windows-szolgáltatások tervezési céljai.....	361
Szolgáltatásbiztonsági funkciók.....	364
Energiaigazdálkodás	366
Időzítők és multimédiaidőzítők.....	367
Összefoglalás	369
Tárgymutató	371
Köszönetnyilvánítás	377
A szerzőkről.....	378

