

XAM01 - XAMARIN FORMS: APP PER IOS, ANDROID E WINDOWS PHONE



Corrado Cavalli
Software artisan @ Gaia

corrado@mvps.org -  @corcav

blog.corradocavalli.com



Grazie a

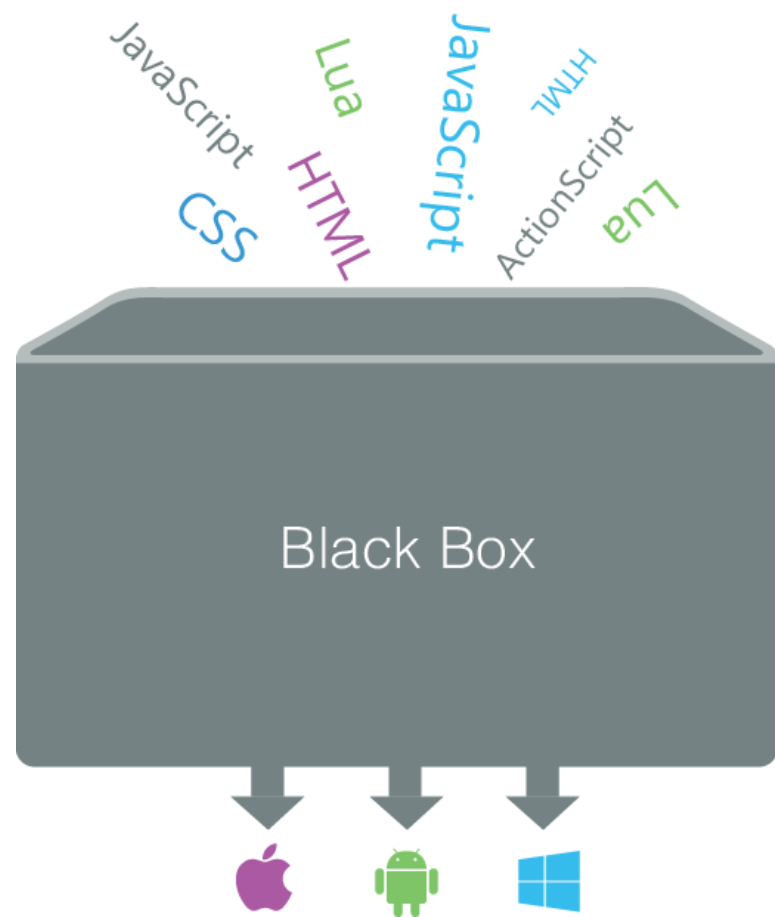


Sponsor



One source-Many app

- C'è una forte richiesta nel mondo delle App
- La stessa app deve essere presente su tutti gli stores
- 3 app indipendenti o soluzione «ibrida»
- Apache Cordova, PhoneGap, Titanium, AppBuilder, etc...
 - *'Our mistake was betting too much on HTML 5...'*
 - *'Why LinkedIn dumped HTML5 & went native for its mobile apps'*
- Xamarin



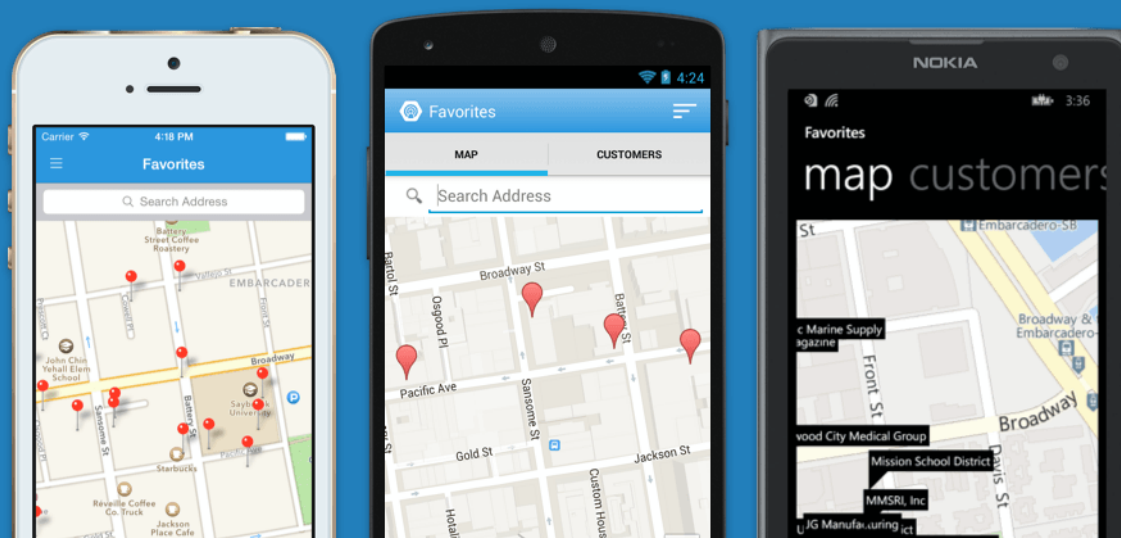
No limits!

- Tutto quello che è possibile fare usando Objective-C/Swift o Java, può essere realizzato usando Xamarin.
- Non solo applicazioni mobile
 - Google Glass
 - Andoid Wear
 - Amazon Fire TV
 - ...

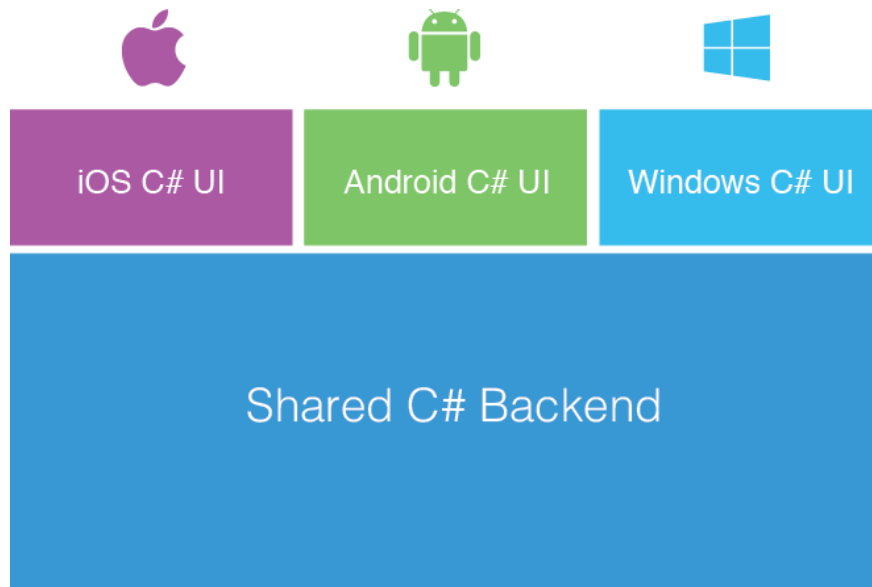
Xamarin Forms

Meet Xamarin.Forms

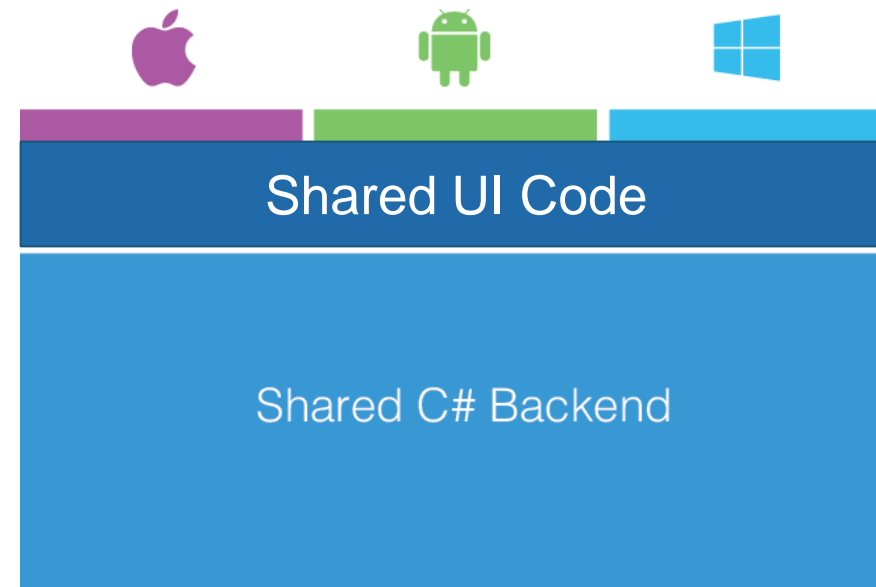
Build native UIs for iOS, Android and Windows Phone from a single, shared C# codebase.



Sviluppo Xamarin 'tradizionale'



Xamarin.Forms: più code-sharing, controlli nativi



- Componente che permette di realizzare app cross-platform da un unico sorgente C#
- Xamarin.Forms mappano su controlli nativi
- E' possibile usare Xamarin.Forms con le API native di ogni piattaforma

demo

Hello Xamarin Forms!



Design della UI

- Via codice
- Via XAML
 - No Designer
 - Parziale intellisense in Xamarin Studio, No in Visual Studio.
- XAML syntax compatibile al 95% con Microsoft
 - Custom Types
 - Markup Extensions {StaticResource,x:Type, x:Name, x:Key...}
 - Generics {x:TypeArguments}
 - Databinding {x:Reference} vs ElementName, BindingContext
- MVVM? **YES!** 😊

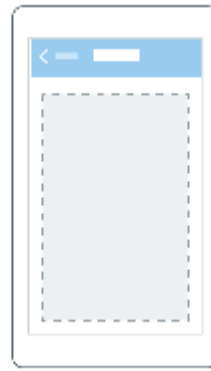
Pages



Content



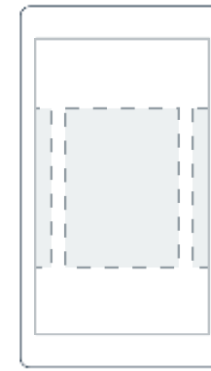
MasterDetail



Navigation

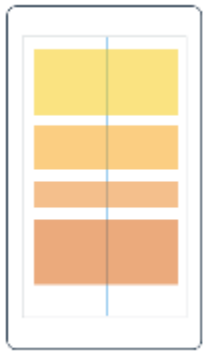


Tabbed

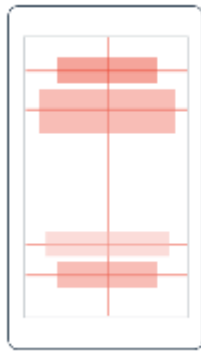


Carousel

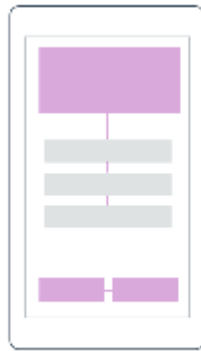
Layouts



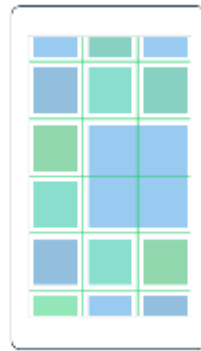
Stack



Absolute



Relative



Grid



ContentView



ScrollView



Frame

View/Controls

ActivityIndicator	BoxView	Button	DatePicker	Editor
Entry	Image	Label	ListView	Map
OpenGLView	Picker	ProgressBar	SearchBar	Slider
Stepper	TableView	TimePicker	WebView	EntryCell
ImageCell	SwitchCell	TextCell	ViewCell	

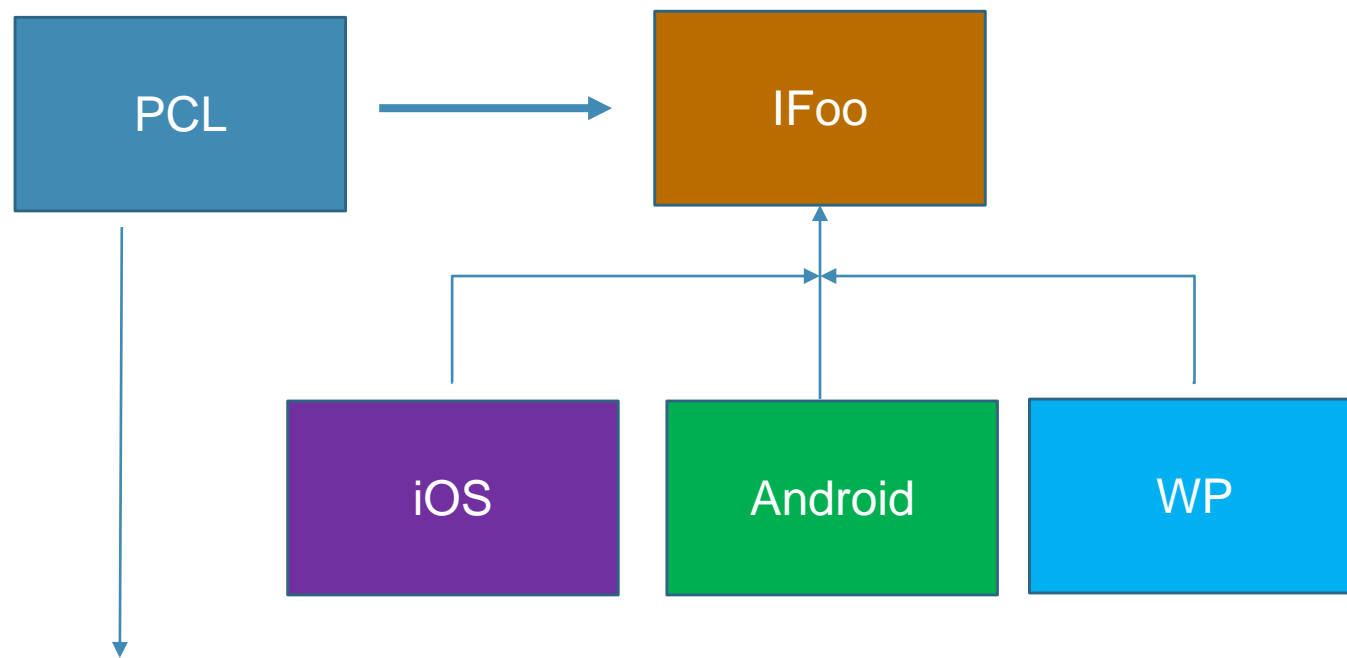
<https://github.com/XForms/Xamarin-Forms-Labs>

Cross-Platform

- Shared Project
 - `#if __IOS__ / __ANDROID__ / WINDOWS_PHONE`
 - Stessa classe in ogni progetto
- Device class
 - Device.**Idiom**
 - Device.**OS**
 - Device.**OnPlatform**

Cross-Platform

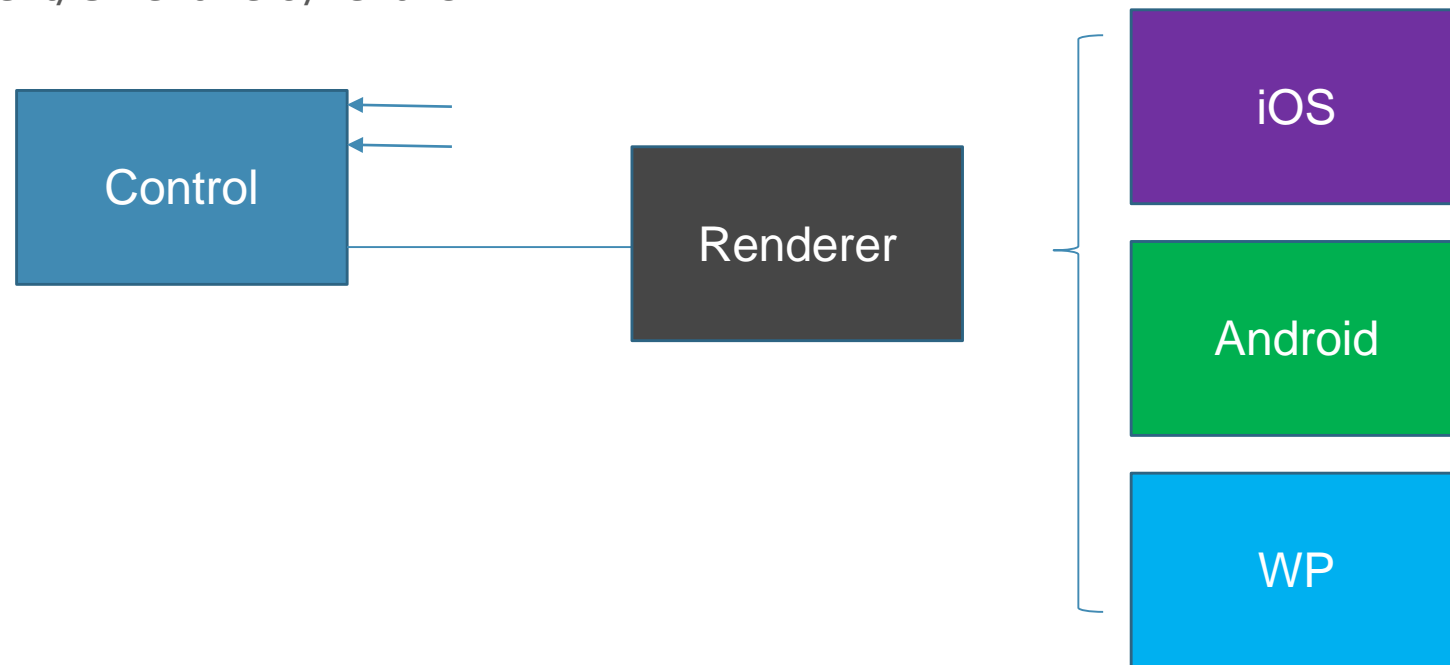
- DependencyService
 - Astrazione di servizi implementati nativamente



IFoo service = DependencyService.Get<IFoo>()

Renderers

- Ogni controllo è renderizzato in modo diverso per ogni piattaforma
 - Entry= EditText/UITextField/TextBox



Renderers

- **Portable Project**
 - Create classe che eredita da View / [Specialized]View
- **Platform specific** projects
 - Creare classe che eredita da NativeRenderer/[SpecializedRenderer]
 - Usare [assembly: ExportRenderer (typeof (CustomType),
typeof (CustomRenderer))]
 - Non è necessario creare un renderer per tutte le piattaforme

Concludendo...

- **E' una v 1.0**
 - Integrazione parziale con VS
 - NuGet issues, Falsi errori di runtime etcc
 - Windows Phone 8.0 (no 8.1) non disponibili in Xamarin Studio
 - A volte Xamarin Studio e VS 2013 rompono la solution.
- XAML
 - no 1:1 con Windows (StackLayout vs StackPanel)
 - No designer, XAML intellisense.
- PCL vs Shared
 - In base esperienza personale PCL, maggiore stabilità.
- Posso sviluppare senza conoscere le 3 piattaforme? NO
- E' un alternativa allo sviluppo per ogni piattaforma? Dipende
- Posso mixare sviluppo nativo con Forms? SI
- <http://bit.ly/freexamarinbook> / <http://bit.ly/xamarinbehaviors>

Q&A

Tutto il materiale di questa sessione su

<http://www.communitydays.it/>

Lascia il feedback su questa sessione dal sito,
potrai essere estratto per i nostri premi!

Seguici su

Twitter @CommunityDaysIT

Facebook <http://facebook.com/cdaysit>

#CDays14

