

<<实时用户体验>>

图书基本信息

书名：<<实时用户体验>>

13位ISBN编号：9787302294559

10位ISBN编号：7302294550

出版时间：2013-4-1

出版时间：清华大学出版社

作者：Ted Roden

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<实时用户体验>>

### 内容概要

网站的实时动态特性呈现出增长的态势。

Facebook和Twitter之类的社交网站是这方面的先驱，在他们的带动下，用户越来越期望所有网站都能够向所有终端提供实时的体验，不管是智能手机，还是计算机。

《实时用户体验》展示了如何构建实时的用户体验，这一切并不复杂，增加聊天功能和流媒体内容，逐渐增加网站的功能，这些简单的技术根本不需要触及现有网站的基础架构。

《实时用户体验》包含若干个实用性很强的Java Script和Python实例，读者可以现学现用，马上在网站上动手实现。

在《实时用户体验》最后一章，将引导读者综合应用书中讨论的所有技术来构建一个感知地理位置的游戏。

## <<实时用户体验>>

### 作者简介

作者:(美)罗登

Ted Roden, 是Vimeo.com聘用的第一个全职开发者, 现就职于《纽约时报》的研究和开发小组。

他研究和设计的与本书内容密切相关的主题被哈佛大学Nieman Journalism实验室收录。

在《纽约时报》他还做了“大选之夜”和“疯狂三月”(March Madness)的新闻报道, 并在移动网站上进行更新。

他还是社交书签网站enjoysthin.gs的创始人。

## <<实时用户体验>>

### 书籍目录

- 前言
- 第1章 导论
  - 什么是实时
  - 交互方式的改变
  - “推”(Push)与“拉”(Pull)
  - 前提条件
  - Python
  - JavaScript
  - JavaScript Object Notation
  - Google的App Engine
  - 其他
- 第2章 实时内容聚合
  - 简单更新协议(suP)
  - SUP文件
  - 通过suP订阅
  - 用SUP发布
  - PubSubHubbub
  - 协议介绍
  - 用PubsubHubbub订阅
  - 用PubsubHubbub发布
- 第3章 动态主页(伪实时的组件)
  - 基本组件
  - HTML(超文本标记语言)
  - 建立JavaScript
  - 实时的FriendFeed
  - 实时图片
  - 一切才刚刚开始
  - 旧与新
- 第4章 内容流
  - 服务器推送技术速成
  - 长轮询
  - Bayeux协议
  - Cometd
  - 设置Cometd环境
  - 前期准备
  - 实时直播博客
  - 两个连接限制
  - 服务端过滤器(Java实现)
  - 将cometd整合到基础框架中
- 第5章 用Tornado调控Fi rehose
  - Tbrnado
  - 安装Tbmado
  - 基本框架
  - 构建应用程序
  - 实时异步Tbrnado

<<实时用户体验>>

Twitter的实时流式API  
从Firehose到网络浏览器  
Tbmado中的模板  
创建模板  
Javascript部分  
第6章 聊天  
准备基本代码  
基本HTML框架  
Python框架  
基本Javascript代码  
检查当前进展  
登录  
在服务器端  
JaVaScript  
基本的聊天功能  
在服务器端实现聊天  
发送消息  
接收消息  
表现得自然  
第7章 实时消息  
使用Google App Engine  
创建一个账户  
用SDK(软件开发工具包)创建应用程序  
利用Google  
随时跟踪用户  
Deploy按钮  
仪表板  
接收即时消息  
发送即时消息  
智能响应  
基本的指令  
通过即时消息验证身份  
引入第三方  
建立一个API  
第8章 SMS  
SMs概览  
通过邮件发送sMs消息  
SMS API  
创建基本应用  
拓展即时通信应用  
SMsS服务类库  
基本处理机制  
准备接收信息  
设置服务器  
发送和接收消息  
TextMarks  
Zeep Mobile

## <<实时用户体验>>

用户认证

建立一个SMS API

第9章 衡量用户参与：实时网络分析

实时分析服务

Chartbeat

Woopra

定制的分析

使用Javascript发送ping跟踪命令

获取服务器上的统计数据

挖掘流量的意义

查看流量

跟踪后端流量及自定义数据

发送警告

第10章 汇总所有功能

游戏简介

附加说明

着手准备

Google App Engine

Google地图的API Key

Ec2或者其他托管服务器

GeoModel

一些基本模型

UserInfo类

Disease类

Germ模型

commandcenter类

Textmark

Messenger类

UserThreats类

GameUtils类

构建游戏主体

用户身份验证

Geolocation

传播病毒

加载病毒

威胁一

传播病毒

病毒之间的搏斗

实时内容聚合

控制中心

基本网站

回顾

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>