

《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

出版社：清华大学出版社

作者：Ted Roden

页数：287

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.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。

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Firehose
 - Tbrnado
 - 安装Tbmado
 - 基本框架
 - 构建应用程序
 - 实时异步Tbrnado
 - 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
- 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

《实时用户体验》

精彩短评

1、被名字骗咧。。。

《实时用户体验》

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:www.tushu000.com