



OpenLaszlo: Una breve introduzione

Cos'è OpenLaszlo?

- ❑ E' la **piattaforma di sviluppo** di riferimento per la progettazione di RIA
- ❑ E' basato su un **linguaggio di marcatura** per la descrizione dell'interfaccia
- ❑ E' composto da un **server** che "legge" queste descrizioni e "costruisce/compila" l'interfaccia "disegnata" dall'utente

Cos'è OpenLaszlo?

- ❑ E' la **piattaforma di sviluppo** di riferimento per la progettazione di RIA
- ❑ E' basato su un **linguaggio di marcatura** per la descrizione dell'interfaccia
- ❑ E' composto da un **server** che "legge" queste descrizioni e "costruisce/compila" l'interfaccia "disegnata" dall'utente

Perchè proprio OpenLaszlo?

★ **Open-source**

(ma la licenza permette di rivendere le applicazioni create senza problemi)

★ **Basato su Adobe Flash plugin**

- *Si stima che Flash Player plugin sia installato su circa il 97% dei pc*
- *Identica resa grafica/funzionale su qualsiasi web-browser*

★ **Server multi-piattaforma**

Il server per “compilare” le GUI gira su Windows, Linux e Mac Os X

★ **Prodotto maturo**

Prodotto stabile, ottima documentazione, comunità molto attiva

Cosa si può ottenere

❑ OpenLaszlo demo:

- [World Clock](#)
- [LxPix](#)
- [eCommerce Store](#)

❑ Altre RIA degne di nota:

- <http://book.orzar.net>, interfaccia per Amazon
- <http://www.cooqy.com>, interfaccia ad eBay
- www.gliffy.com, *disegno di diagrammi / flow-chart*
- <http://g.ho.st>, *vero e proprio sistema operativo online*

Come funziona in breve

1. Si “*disegna*” l’interfaccia grafica per mezzo di un **linguaggio di marcatura** (*LZX*) basato sullo standard XML
2. Si “*passa*” questa descrizione al **server OpenLaszlo** il quale la “*compila*” e crea l’interfaccia in uno dei seguenti formati:
 - file **SWF** (formato di Adobe Flash);
 - classica pagina **DHTML** (HTML + DOM + JAVASCRIPT).

3. L'oggetto così creato, cioè la nostra interfaccia, viene quindi caricata su un **qualsiasi web-server** (es. Apache, Tomcat, IIS)

4. A questo punto è possibile utilizzare la nostra interfaccia grafica attraverso un **qualsiasi web-browser:**

- ★ *raggiungendo quindi il 97% dei pc connessi in rete;*
- ★ *ottenendo una visualizzazione coerente e corretta indipendentemente dal browser utilizzato;*
- ★ *risparmiando il tempo speso abitualmente per ottenere gli stessi effetti/layout su browser diversi e non compatibili.*

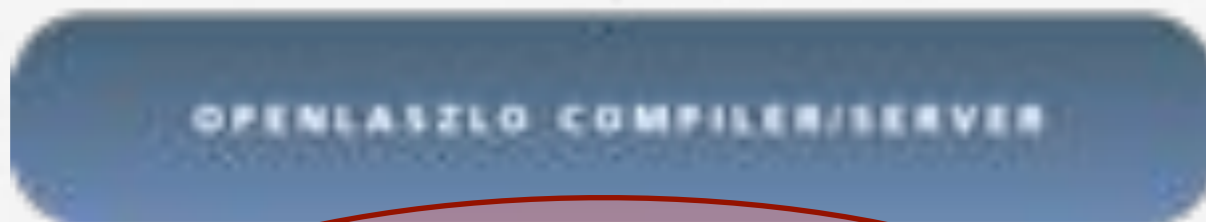
Generazione della GUI

DEPLOYMENT OPTIONS

1



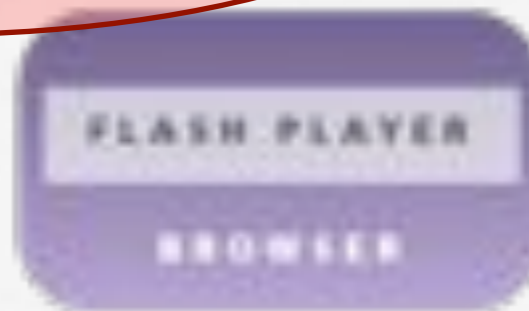
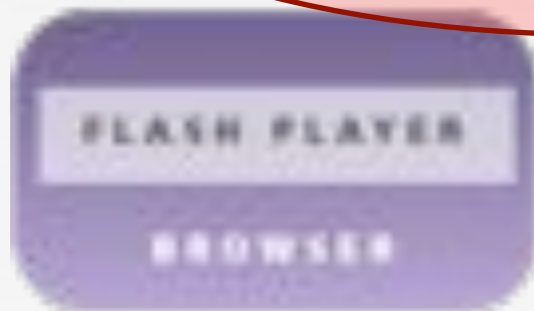
2



3



4



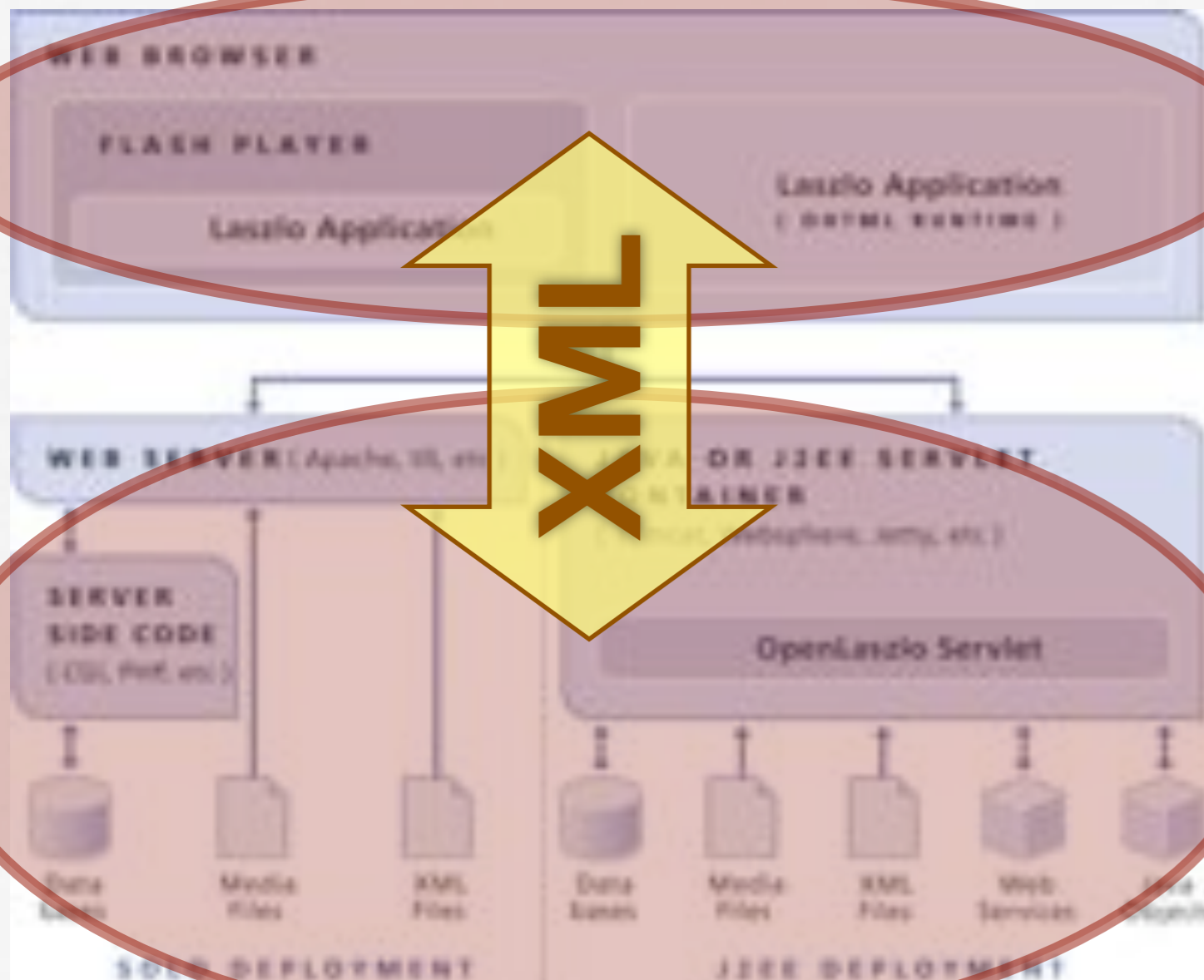
Proxied Deployment:
Bi-directional communication
between LZX Client Application
and OpenLaszlo Server

SOLO Deployment:
Once the Application
is deployed, no further
communication to
OpenLaszlo Server

PROXIED
(sviluppo)

SOLO
(distribuzione)

Architettura



front-end
=
OpenLaszlo RIA

back-end
=
QUALSIASI !!!!

Il linguaggio LZX

- ❑ **Linguaggio di marcatura** proprietario usato per descrivere l'interfaccia in *OpenLaszlo*
- ❑ LZX = **LasZlo XML**
- ❑ Estensione di **XML**, quindi attenzione a maiuscole/minuscole, spazi, caratteri di escape (es. <) ecc
- ❑ Linguaggio **OO**: *classi, oggetti, metodi, ereditarietà*
- ❑ **Programmazione ad eventi**
(es. *onclick, onload, onerror* ecc)

❑ Permette di descrivere sia il **layout** della GUI ma anche la sua **logica** di funzionamento:

★ **Layout** = “*com'è la mia interfaccia?*”

- quali componenti ha la mia interfaccia?
(finestre, pulsanti, griglie, slider, menù ecc)
- quali caratteristiche hanno?
(colore, dimensione, posizione, trasparenza ecc)

★ **Logica** = “*cosa succede se...*”

- ...se l'utente clicca sul pulsante?
- ...quando l'immagine è stata caricata?
- ...se nel caricamento si è verificato un errore?

Documentazione

- ❑ Sul sito **www.openlaszlo.org** è presente una vasta e dettagliata documentazione:

- ★ **Developer's Guide**

Guida ai concetti principali e allo sviluppo con OpenLaszlo

- ★ **Reference Manual**

Manuale di riferimento per il linguaggio LZX

- ❑ C'è inoltre un **forum di discussione** in cui si possono trovare consigli molto utili