

# Guida a App Studio 9.3

# Indice

<b>App Studio</b> .....	<b>4</b>
<b>Novità di questa versione</b> .....	<b>5</b>
<b>Nota per gli utenti di App Studio 9.1</b> .....	<b>6</b>
<b>Nozioni di base su App Studio</b> .....	<b>7</b>
<b>Nozioni di base sui formati AVE-Mag e AVE-Doc</b> .....	<b>8</b>
<b>Nozioni di base sulle famiglie di layout</b> .....	<b>9</b>
<b>Nozioni di base su App Studio Publishing</b> .....	<b>10</b>
Nozioni di base sull'App Studio Publishing Portal.....	11
<b>Nozioni di base su App Studio Factory</b> .....	<b>14</b>
<b>Nozioni di base sulla lettura guidata</b> .....	<b>14</b>
<b>Creazione di una rivista di App Studio</b> .....	<b>16</b>
<b>Creazione di una rivista di App Studio per AVE-Mag</b> .....	<b>16</b>
<b>Creazione di una rivista di App Studio per AVE-Doc</b> .....	<b>17</b>
<b>Aggiunta di interattività a una rivista di App Studio</b> .....	<b>17</b>
Aggiunta di un'immagine interattiva a una rivista di App Studio.....	19
Aggiunta di una presentazione di immagini a una rivista di App Studio.....	20
Aggiunta di una presentazione di diapositive layout a una rivista di App Studio.....	23
Aggiunta di un filmato a una rivista di App Studio.....	27
Aggiunta di audio a una rivista di App Studio.....	29
Aggiunta di un pulsante a una rivista di App Studio.....	31
Aggiunta di una visualizzazione HTML a una rivista di App Studio.....	32
Aggiunta di un layout scorrevole a una rivista di App Studio.....	33
Rimozione dell'interattività da un elemento.....	37
<b>Utilizzo delle azioni di interattività</b> .....	<b>37</b>
Creazione di un'azione Modifica indice contenuto.....	38
Creazione di un'azione Vai a Web.....	38
Creazione di un'azione Vai a pagina.....	39
Creazione di pop-up.....	39
Creazione di un'azione Mostra schermo intero.....	40
Creazione delle azioni Riproduci, Pausa, Stop e Attiva/Disattiva riproduzione.....	41
<b>Creazione di sovrapposizioni di pagine</b> .....	<b>41</b>
<b>Utilizzo di doppi orientamenti</b> .....	<b>42</b>
Sincronizzazione dei contenuti tra gli orientamenti.....	43
<b>Impostazione pagina Sommario</b> .....	<b>43</b>

<b>Analisi dell'utilizzo degli asset di Digital Publishing</b> .....	<b>43</b>
<b>Esportazione di una rivista di App Studio</b> .....	<b>44</b>
Impostazione delle opzioni di esportazione del numero App Studio.....	45
Sostituzione di risorse in riviste di App Studio esportate.....	47
<b>Installazione dello strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark</b> .....	<b>48</b>
<b>Prova di una rivista di App Studio</b> .....	<b>49</b>
<b>Creazione di un'applicazione App Studio</b> .....	<b>52</b>
<b>Registrazione di dispositivi su App Studio Publishing Portal</b> .....	<b>52</b>
Registrazione con lo strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark....	52
Registrazione su App Studio Publishing Portal.....	53
<b>Creazione di un'applicazione App Studio</b> .....	<b>53</b>
Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio a Apple.....	53
Creazione di un'applicazione con App Studio Factory.....	61
Acquisto di una licenza per il modello di applicazione di App Studio.....	63
Esportazione di un'applicazione con App Studio Factory.....	64
<b>Prova di un'applicazione App Studio</b> .....	<b>65</b>
Installazione di un'applicazione App Studio sull'iPad.....	65
Prova di un'applicazione App Studio nel simulatore iOS.....	65
<b>Gestione delle riviste di App Studio</b> .....	<b>66</b>
<b>Creazione di un account App Studio Publishing Portal</b> .....	<b>66</b>
<b>Registrazione di un'applicazione App Studio</b> .....	<b>67</b>
<b>Creazione di un titolo o di una raccolta di App Studio Publishing Portal</b> .....	<b>68</b>
<b>Acquisto di una licenza per una rivista di App Studio</b> .....	<b>69</b>
<b>Pubblicazione di riviste di App Studio su un server Web</b> .....	<b>70</b>
<b>Pubblicazione di una rivista di App Studio</b> .....	<b>70</b>
<b>Impostazione di acquisti in-app</b> .....	<b>72</b>
Aggiunta di un nuovo acquisto in-app.....	73
<b>Impostazione di abbonamenti con rinnovo automatico</b> .....	<b>73</b>
<b>Creazione di un prodotto App Studio</b> .....	<b>74</b>
<b>Download del certificato di un'applicazione App Studio</b> .....	<b>75</b>
<b>Invio della propria applicazione a Apple</b> .....	<b>77</b>
<b>Note legali</b> .....	<b>78</b>

# App Studio

La funzione App Studio consente di creare un'applicazione personalizzata per iPad®, distribuirla in App Store di Apple® e, infine, creare e pubblicare contenuti che i clienti possono acquistare e scaricare direttamente nell'applicazione.

- ➔ App Studio per Windows richiede .NET Framework 3.5 SP1 per Windows XP. Tutte le edizioni di App Studio richiedono il plug-in Flash più recente.

# Novità di questa versione

Sono stati aggiunti due nuovi diagrammi di panoramica alla sezione "[Nozioni di base su App Studio Publishing](#)".

Le istruzioni per avviare lo Strumento di anteprima della rivista App Studio nel simulatore iOS sono state aggiornate per Xcode 4.3. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Installazione dello strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark](#)".

È ora necessario aggiungere manualmente l'icona di ogni singola app in App Studio Factory, anche se l'icona viene visualizzata automaticamente una volta trascinato il Certificato AVE.

È ora necessario impostare i prodotti che utilizzano acquisti in-app su **In revisione**, prima di inviare l'app che utilizza tali acquisti in-app alla Apple per la revisione. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Aggiunta di un nuovo acquisto in-app](#)".

A seguito delle modifiche al regolamento di Apple, non è più possibile utilizzare acquisti in-app consumabili con riviste di App Studio. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione di acquisti in-app](#)".

È ora possibile consentire ai clienti di scaricare la rivista corrente di un titolo subito dopo aver acquistato l'abbonamento. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un prodotto App Studio](#)".

# Nota per gli utenti di App Studio 9.1

In seguito a modifiche apportate alle politiche di Apple relative all'iCloud, quando si crea un'applicazione che utilizza riviste non incorporate nella versione 9.1 di App Studio Factory, è necessario ricreare tale applicazione con App Studio 9.1.2 e inviarla a Apple come nuova versione dell'applicazione.

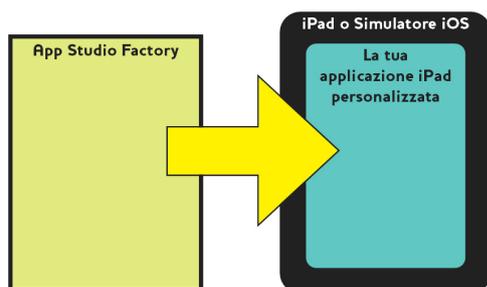
Se si riceve una e-mail da Apple in cui si dichiara che l'applicazione contiene una certa quantità di dati nella Cartella del documento e che è necessario archiviare i dati nel bundle dell'applicazione, nella directory cache o nella directory temporanea, ricreare l'applicazione con App Studio 9.1.2 per risolvere il problema.

# Nozioni di base su App Studio

La funzione App Studio presenta diverse parti.

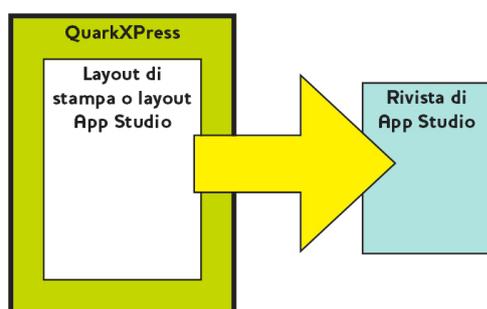
Ci sono due parti per ogni soluzione App Studio:

- Un'*applicazione App Studio* è un'applicazione che viene creata con un'applicazione denominata App Studio Factory o con App Studio Framework (App Studio Factory è incluso con QuarkXPress. Se si desidera sviluppare le proprie applicazioni App Studio, è possibile acquistare la licenza di App Studio Framework). Dopo aver creato e provato l'applicazione App Studio, è possibile inviarla all'App Store di Apple. In caso di approvazione, verrà resa disponibile ai clienti nell'App Store.



È possibile utilizzare App Studio Factory per creare applicazioni personalizzate per iPad.

- Una *rivista di App Studio* è l'equivalente digitale di un libro o di una rivista. QuarkXPress consente di creare ed esportare riviste di App Studio.

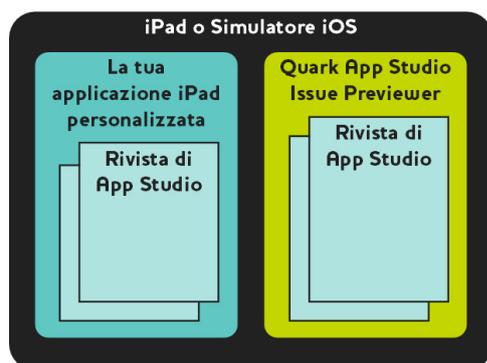


QuarkXPress consente di creare riviste di App Studio.

Indipendentemente dal modello di business, i due componenti devono essere prodotti separatamente e i clienti utilizzeranno l'applicazione App Studio per visualizzare le riviste di App Studio. L'utente e i suoi clienti possono inoltre visualizzare e provare le riviste di App Studio in un'applicazione denominata Strumento di anteprima della

## NOZIONI DI BASE SU APP STUDIO

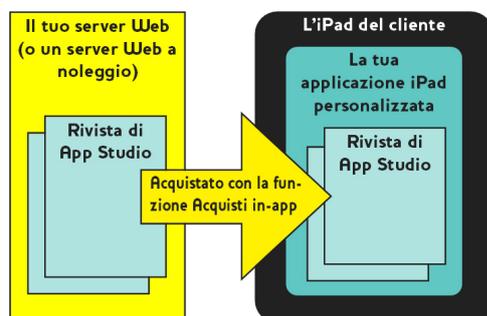
rivista App Studio di Quark, disponibile nell'App Store di Apple. È inoltre possibile eseguire questa applicazione nel simulatore iOS sul computer Mac OS.



Le riviste di App Studio possono essere visualizzate nella propria applicazione personalizzata o nello Strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark.

In seguito alla creazione dell'applicazione e delle riviste, è possibile rendere disponibili le riviste su un server Web, impostare acquisti in-app per ogni rivista sul sito Web di Apple Developer e inviare l'applicazione all'App Store di Apple.

Dopo l'approvazione da parte di Apple dell'applicazione e dei relativi contenuti, i clienti potranno scaricare l'applicazione App Studio dall'Apple Store e utilizzarla per navigare, acquistare e leggere le riviste di App Studio. E non c'è nemmeno bisogno di impostare la soluzione di eCommerce personale: il denaro dell'acquisto delle riviste verrà trasferito direttamente sul conto personale grazie alla funzione Acquisti in-app di Apple.



I clienti possono comprare le riviste all'interno dell'applicazione personale dell'utente. Quando lo fanno, le riviste vengono scaricate sull'iPad dal server Web dell'utente (o da un server Web in affitto).

Per ulteriori informazioni sulla pubblicazione di riviste di App Studio, consultare la sezione "[Nozioni di base su App Studio Publishing](#)".

### Nozioni di base sui formati AVE-Mag e AVE-Doc

Per la creazione di una rivista di App Studio si possono utilizzare due formati:

- Il formato AVE-Mag supporta layout scorrevoli e diversi layout per l'orientamento orizzontale e quello verticale. Non supporta, però, la visualizzazione distesa e l'ingrandimento. Questo formato adatto soprattutto per la creazione di layout a partire da zero per la visualizzazione sull'iPad.
- Il formato AVE-Doc supporta la visualizzazione distesa e l'ingrandimento, ma non supporta layout scorrevoli e diversi layout per diversi orientamenti. Questo formato è

adatto soprattutto quando si desidera convertire layout esistenti per la visualizzazione sull'iPad.

L'esportazione di una rivista di App Studio può essere eseguita da due diversi tipi di layout:

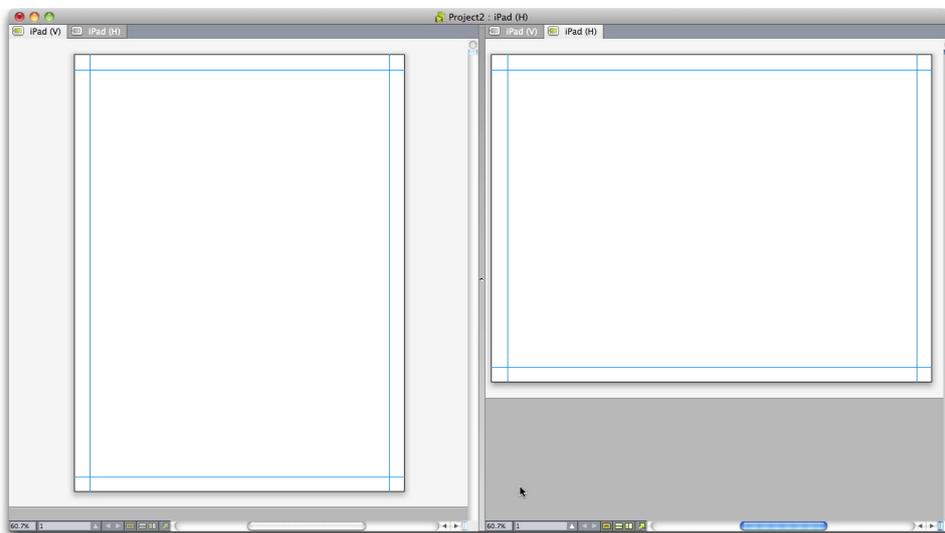
- Si può esportare un layout di stampa come rivista AVE-Mag o AVE-Doc. Tuttavia, se si utilizza un layout di stampa, non si possono utilizzare doppi orientamenti.
- Si può esportare un layout App Studio solo in formato AVE-Mag. Per ulteriori informazioni sui layout App Studio, consultare la sezione "[Creazione di una rivista di App Studio per AVE-Mag](#)".

Si può creare un progetto con un nuovo layout di stampa o App Studio a partire da zero, oppure si può convertire un layout di stampa esistente da utilizzare su un dispositivo digitale.

➔ Se si desidera creare una rivista di AVE-Doc, il layout può avere qualsiasi dimensione.

### Nozioni di base sulle famiglie di layout

Un file di progetto QuarkXpress può contenere più layout (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Progetti e layout" della *Guida a QuarkXpress*). Quando si crea un layout App Studio, QuarkXpress crea un layout separato per ogni combinazione dispositivo/orientamento selezionata nella finestra di dialogo **Nuovo progetto**. Tutti questi layout fanno parte di un'unica *famiglia di layout*.



Una famiglia di layout in visualizzazione divisa. Ogni scheda disponibile dell'area superiore rappresenta un layout che fa parte della famiglia di layout.

Una famiglia di layout è un gruppo di layout che rappresenta un'unica rivista di App Studio. Una famiglia di layout potrebbe includere un layout orizzontale per l'iPad, un layout verticale per un tipo di tablet diverso e layout sia verticale che orizzontale per un terzo tipo di tablet. Tutti i layout di una famiglia di layout sono legati l'uno all'altro in termini di numero di pagine; se si aggiunge o si elimina una pagina in un layout

della famiglia di layout, quella pagina viene aggiunta o eliminata da *tutti* i layout della famiglia di layout.

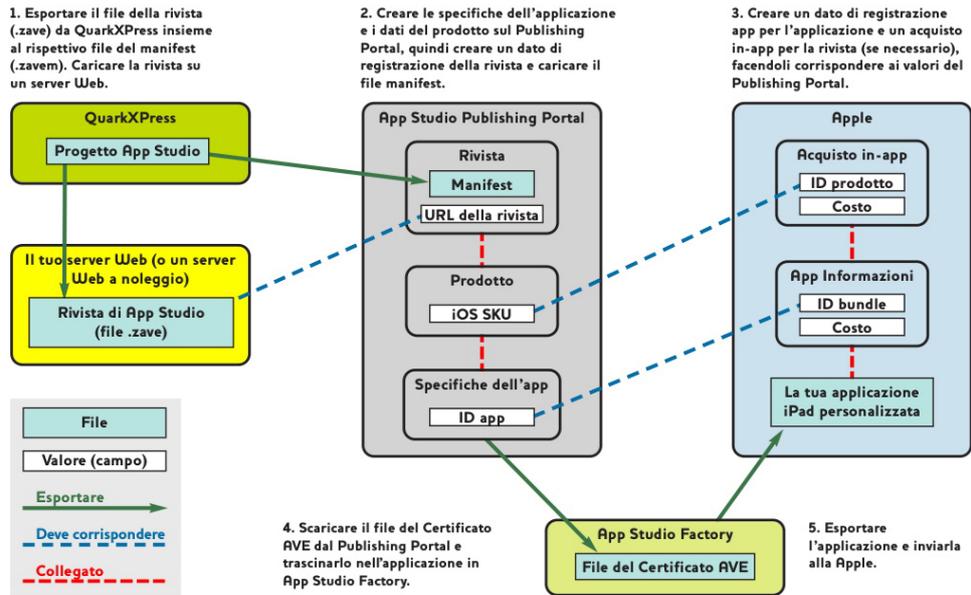
Le famiglie di layout semplificano la sincronizzazione dei contenuti tra le varie edizioni di ogni pagina di contenuto. Per esempio, supponiamo di lavorare a una rivista di 30 pagine e di scoprire di dover aggiungere una nuova pagina dopo la pagina 12. Andando in qualsiasi layout della famiglia di layout e aggiungendo la nuova pagina, questa viene inserita automaticamente in tutti gli altri layout della famiglia di layout. Questa operazione è molto più semplice rispetto all'aggiunta manuale della nuova pagina per ogni layout.

Quando si crea una famiglia di layout, QuarkXPress mostra il progetto in visualizzazione divisa. Lavorare sul layout in visualizzazione divisa non è necessario, ma può risultare utile quando si cerca di mantenere uniformi le diverse edizioni di una pagina.

Un'altra funzione utile per le riviste di App Studio è la funzione Contenuto condiviso. Questa funzione consente di inserire copie di un'immagine o di una porzione di testo in diversi layout e quindi di mantenere automaticamente sincronizzate le copie. Quindi, se, per esempio, si corregge un nome a pagina cinque di un layout, il nome può essere automaticamente corretto anche in tutti gli altri layout. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Gestione di un contenuto condiviso" della *Guida a QuarkXPress* e "*Sincronizzazione dei contenuti tra gli orientamenti*".

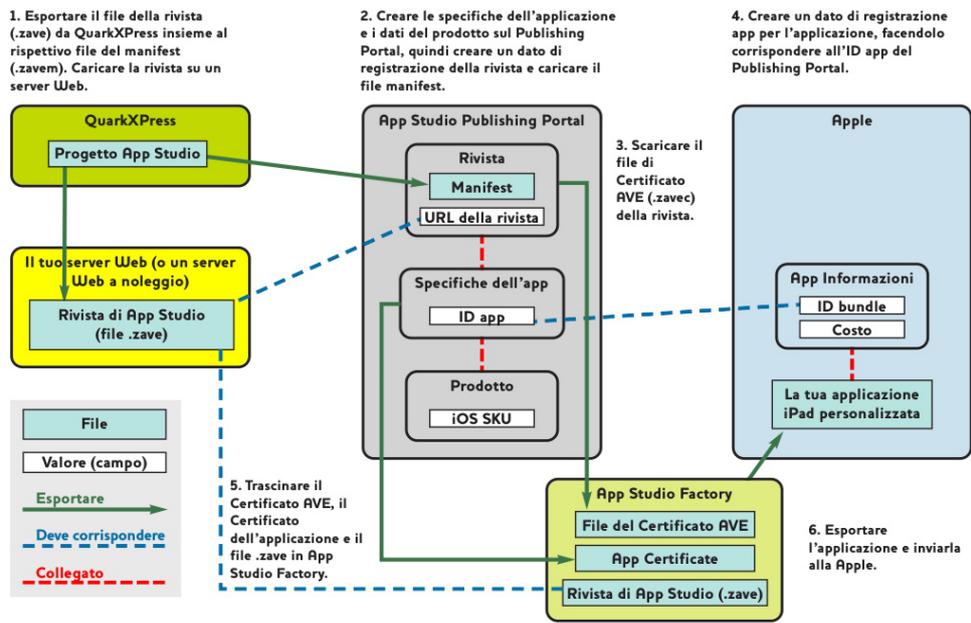
### Nozioni di base su App Studio Publishing

I seguenti diagrammi illustrano i componenti e le procedure di base per la pubblicazione sull'iPad con App Studio. Il primo diagramma mostra la procedura di creazione di un'app che consente di scaricare riviste su Internet, mentre il secondo diagramma mostra la procedura di creazione di un'app che ha una rivista incorporata. I termini utilizzati in questo diagramma verranno spiegati in seguito. Una volta raggiunta una migliore comprensione del sistema, sarà possibile tornare a esaminare questi diagrammi.



**Creazione di un'applicazione App Studio con riviste scaricabili**

Procedura di creazione di un'app di App Studio che consente di scaricare riviste su Internet



**Creazione di un'applicazione App Studio con una rivista incorporata**

Procedura di creazione di un'app di App Studio che contiene una rivista incorporata

**Nozioni di base sull'App Studio Publishing Portal**

In che modo i contenuti vengono inseriti nell'iPad del cliente? Per comprendere in che modo le riviste di App Studio vengono inviate alle applicazioni App Studio, è necessario comprendere il funzionamento di Quark App Studio Publishing Portal (<http://appstudio.quark.com>).

Ogni applicazione App Studio che si crea può ospitare uno o più *titoli* o *raccolte*.

- Un *titolo* è un periodico, come un giornale.
- Una *raccolta* è un gruppo di riviste non periodiche associate. Per esempio, se si sta pubblicando un gruppo di libri correlati che si desidera rendere disponibile in una particolare applicazione, lo si potrebbe collocare all'interno di una raccolta.

Supponendo che il modello di applicazione che si utilizza lo supporti, è possibile pubblicare uno o più titoli e/o raccolte in un'applicazione. Inoltre è possibile distribuire un particolare titolo o una particolare raccolta in più applicazioni.

Una *rivista* rappresenta la singola uscita di un titolo o di una raccolta. Se, per esempio, si pubblica un titolo specifico ogni mese, significa che usciranno dodici riviste all'anno per quel titolo.

Si può creare una rivista di App Studio in QuarkXPress, esportarla da QuarkXPress come file (.zave) della rivista di App Studio e poi caricare tale file sul proprio server Web. A questo punto i clienti possono acquistare e scaricare la rivista direttamente dall'applicazione.

- ➔ Un file della rivista di App Studio possiede un suffisso .zave, ma in realtà è un archivio ZIP che contiene tutti gli asset e i dati utilizzati dalla rivista.

Ogni rivista presenta un *tipo di rivista*. Il tipo di rivista rappresenta un particolare tipo di rivista con il suo presso personale. Per esempio, per un titolo che rappresenta una rivista, si potrebbe avere un tipo di rivista per riviste normali e un secondo tipo di rivista per riviste speciali con un prezzo leggermente superiore (il tipo di rivista per riviste normali viene denominato *tipo di rivista predefinito*). Per una raccolta di libri, si potrebbe avere un tipo di rivista predefinito per libri normali e un altro tipo di rivista per libri con un prezzo superiore a causa del maggior numero di pagine o perché scritti da un particolare autore. I tipi di rivista possono essere rinominati tutte le volte che si desidera.

Come si viene pagati per la vendita di riviste? Esistono diversi modi:

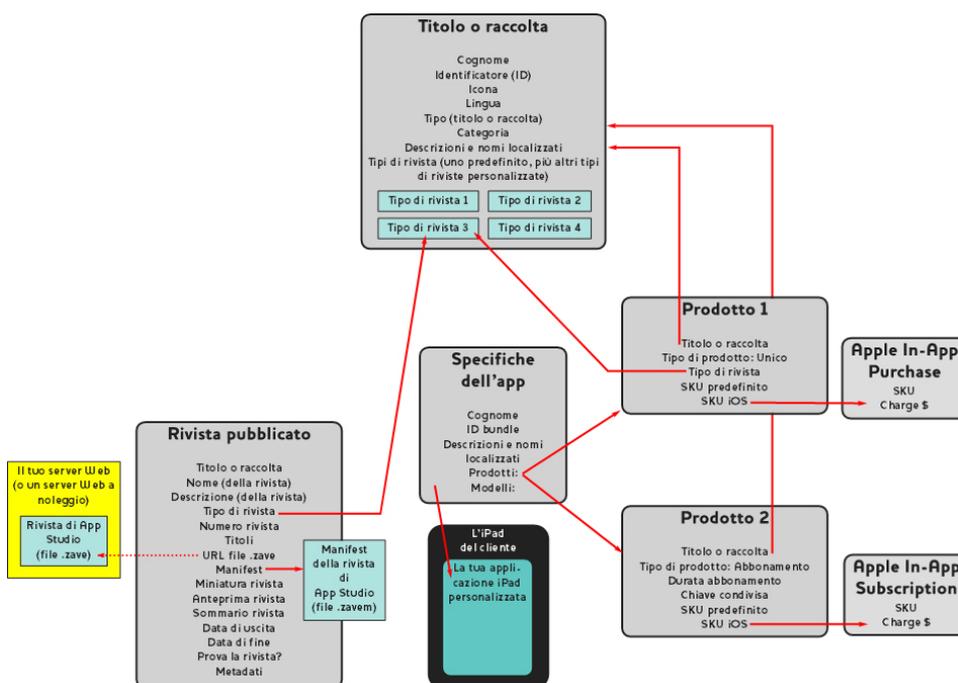
- È possibile utilizzare un acquisto in-app non consumabile di Apple. Il cliente sceglie di acquistare ogni rivista singolarmente. È necessario creare un acquisto in-app non consumabile per ciascuna rivista pubblicata.
- È possibile utilizzare un acquisto in-app con abbonamento Apple. Il cliente acquista un abbonamento e, successivamente, può scaricare tutte le riviste, in quanto diventano disponibili senza dover effettuare un altro acquisto. Allo scadere dell'abbonamento, questo si rinnova automaticamente secondo le regole di Apple relative agli abbonamenti.
- È possibile incorporare la rivista all'interno dell'applicazione e poi venderla.
- Se si crea da soli la propria applicazione con App Studio Framework, è possibile integrarla con il proprio sistema di eCommerce per abbonamenti (soggetto ad approvazione da parte di Apple).

Quando il cliente acquista un'applicazione o una rivista, le procedure per la vendita vengono depositate da Apple nell'account personale.

Come si assegna un prezzo a ogni rivista? È possibile farlo creando *prodotti*. Un prodotto associa un particolare tipo di rivista a un particolare acquisto in-app di Apple o a un particolare abbonamento Apple. Quando il cliente acquista una rivista, il Publishing Portal cerca il tipo di rivista della rivista, quindi riceve l'abbonamento o l'acquisto in-app per quel tipo di rivista e lo invia all'applicazione.

Le applicazioni e i contenuti di App Studio possono essere creati e gestiti tramite Quark App Studio Publishing Portal (<http://appstudio.quark.com>). Con questa applicazione Web:

- È possibile creare un titolo o una raccolta, oltre all'elenco dei tipi di rivista supportati.
- Per ogni tipo di rivista di un titolo o una raccolta, è possibile creare un prodotto che colleghi il tipo di rivista a un acquisto o a un abbonamento in-app di Apple.
- Per ogni singola rivista, è possibile specificare la data in cui dovrebbe diventare disponibile e, facoltativamente, la data dopo la quale non sarà più disponibile per la vendita (le riviste scaricate prima della data indicante il termine della disponibilità restano sui dispositivi dei clienti anche in seguito a tale data, ma non possono essere più scaricate).
- È possibile creare una specifica dell'applicazione che associa una determinata applicazione App Studio a determinati prodotti.



I rapporti che è possibile impostare su Quark App Studio Publishing Portal

Quando il cliente avvia l'applicazione App Studio, questa richiede al Publishing Portal i prodotti a cui è associata. Il Publishing Portal cerca i tipi di rivista associati a ognuno di questi prodotti e fornisce informazioni su tutte le riviste che corrispondono a quel tipo di rivista, inclusi i metadati e le informazioni sul prezzo. Il cliente può sfogliare le informazioni relative a ogni singola rivista o singolo abbonamento, incluse le immagini in anteprima, i titoli, una descrizione e un riepilogo grafico. Quando il

cliente decide di acquistare la rivista, deve semplicemente toccare il pulsante **Acquista**, eseguire l'acquisto tramite l'App Store di Apple e infine scaricare e leggere la rivista.

### Nozioni di base su App Studio Factory

App Studio Factory è un'applicazione desktop di Mac OS che si può utilizzare per creare applicazioni App Studio. Non è richiesta alcuna programmazione, basta scegliere un modello di applicazione da una gamma di modelli e personalizzarlo per renderlo più vicino al proprio gusto.

Un *modello di applicazione* consente di creare un'applicazione App Studio con una particolare serie di abilità. Esistono diversi tipi di modelli di applicazioni, tra cui:

- Un *modello con rivista incorporata*, che consente di creare un'applicazione che includa una sola rivista incorporata. I clienti che acquistano questa applicazione ricevono automaticamente la rivista e non possono comprarne altre. I modelli con rivista incorporata sono utili quando si desidera acquistare un'unica pubblicazione come un'applicazione.
- Un *modello chiosco*, che consente ai clienti di sfogliare una serie di riviste associate a un particolare titolo o una particolare raccolta (oppure, con alcuni modelli chiosco, una particolare serie di titoli o raccolte). Quando trovano ciò che desiderano, possono acquistarlo usando la funzione di acquisto o abbonamento in-app di Apple. I modelli chiosco sono i più adatti per i titoli delle riviste.
- Un *modello libreria*, che consente a un cliente di sfogliare le riviste disponibili in una o più raccolte. I modelli libreria sono i più adatti per le raccolte di libri.

Quando si avvia App Studio Factory, è possibile scegliere il modello di applicazione che si desidera. Dopo averlo selezionato, è possibile personalizzarlo in diversi modi, inserendo il testo e le immagini personali con l'interfaccia utente di App Studio Factory. Al termine dell'operazione, è possibile provare l'applicazione nel simulatore iOS su un computer Mac OS facendo semplicemente clic sul pulsante **Esporta in simulatore**.

Se il modello di applicazione scelto soddisfa le esigenze dell'utente e si desidera inviare all'App Store di Apple l'applicazione creata, è necessario acquistare una licenza per il tipo di modello di applicazione presso il Quark Store <http://shop.quark.com>) o presso un rivenditore Quark autorizzato (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Acquisto di una licenza per il modello di applicazione di App Studio](#)").

### Nozioni di base sulla lettura guidata

La *modalità lettura guidata* è una funzione disponibile in visualizzazione layout. La modalità lettura guidata consente agli utenti finali di leggere un articolo dall'inizio alla fine in visualizzazione layout senza alcuna difficoltà.

Per inserire la modalità lettura guidata mentre si visualizza una rivista sull'iPad, usare lo zoom e ingrandire l'articolo fino a che non riempie lo schermo. Quando viene visualizzato il pulsante **Lettura guidata**, toccarlo per attivare la modalità lettura guidata. In questa modalità, la parte dell'articolo che si sta leggendo viene ingrandita

automaticamente fino a riempire lo schermo ed è possibile navigare avanti e indietro nell'articolo toccando rispettivamente i bordi sinistro e destro dello schermo.

Nei layout di stampa, App Studio attiva automaticamente la modalità lettura guidata per ogni articolo di scorrimento creato. L'ordine delle diverse parti di una storia viene determinato dall'ordine dei componenti dell'articolo di scorrimento di quella storia. Per ulteriori informazioni sugli articoli di scorrimento, consultare la sezione "Creazione di articoli di scorrimento" della *Guida a QuarkXPress*.

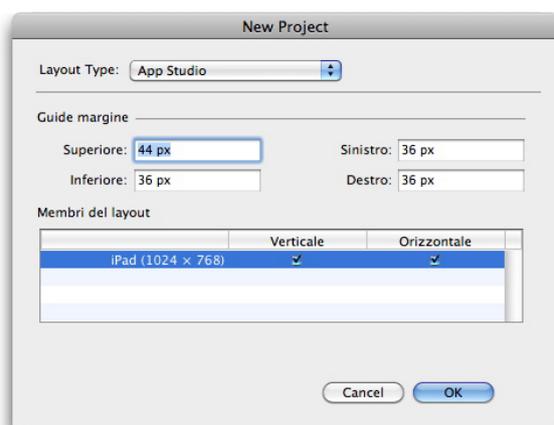
- ➔ La lettura guidata funziona esclusivamente nelle riviste AVE-Doc. Le riviste AVE-Doc si possono creare solo dai layout di stampa.

# Creazione di una rivista di App Studio

Negli argomenti seguenti viene illustrato come creare una rivista di App Studio e aggiungervi interattività.

## Creazione di una rivista di App Studio per AVE-Mag

È possibile esportare una rivista AVE-Mag da un layout di stampa, tuttavia, per sfruttare al massimo le funzioni disponibili per questo formato, è necessario creare un layout App Studio. Per creare un layout App Studio per l'esportazione in AVE-Mag, scegliere **File > Nuovo progetto** e selezionare **App Studio** dal menu a discesa **Tipo di layout**.



Finestra di dialogo **Nuovo progetto** per un layout App Studio

Per posizionare le guide dei margini, immettere i valori nei campi **Guide margine**.

- ➔ Il valore predefinito del margine superiore offre spazio sufficiente per la visualizzazione della barra di navigazione dell'applicazione del lettore AVE.

Per specificare quali dispositivi e orientamenti si desidera supportare, selezionare **Verticale** e/o **Orizzontale** per tali dispositivi nell'elenco **Membri del layout**.

Quando si fa clic su **OK**, QuarkXPress crea un progetto con una famiglia di layout contenente layout per ogni combinazione dispositivo/orientamento selezionata. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Nozioni di base sulle famiglie di layout](#)".

QuarkXPress visualizza il nuovo progetto in una visualizzazione divisa, in modo da consentire di lavorare con più membri della famiglia di layout contemporaneamente.

Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Suddivisione di una finestra" della *Guida a QuarkXPress*.

- ➔ Non è possibile esportare un layout App Studio in formato AVE-Doc.
- ➔ Per impostazione predefinita, tutti i nuovi layout App Studio presentano una versione RGB di nero chiamata **Nero (RGB)**. Questa versione di nero dovrebbe essere utilizzata al posto del colore **Nero CMYK** per ottenere il nero più intenso nella rivista di App Studio esportata, soprattutto per quanto riguarda il testo.

### Creazione di una rivista di App Studio per AVE-Doc

Se si progetta di esportare la rivista in formato AVE-Doc, è necessario crearla come layout di stampa (per informazioni sulla creazione di un layout di stampa, consultare la sezione "Utilizzo di progetti" di *Guida a QuarkXPress*).

Se si sta creando un nuovo layout partendo da zero, si dovrebbe crearlo con le dimensioni del dispositivo di destinazione. Per visualizzare le dimensioni di alcuni dispositivi comuni, scegliere **File > Nuovo progetto**, selezionare **App Studio** dal menu a discesa **Tipo di layout**, quindi consultare l'elenco **Membri del layout**. Una volta apprese le dimensioni del dispositivo, scegliere **Stampa** dal menu a discesa **Tipo di layout** e specificare le dimensioni del layout in pixel (per esempio, **1028px** per **768px**).

Se si sta convertendo un layout di stampa esistente da utilizzare come rivista, è possibile mantenerne le dimensioni. Quando si esporta il layout, è possibile specificare come verrà visualizzata la rivista.

### Aggiunta di interattività a una rivista di App Studio

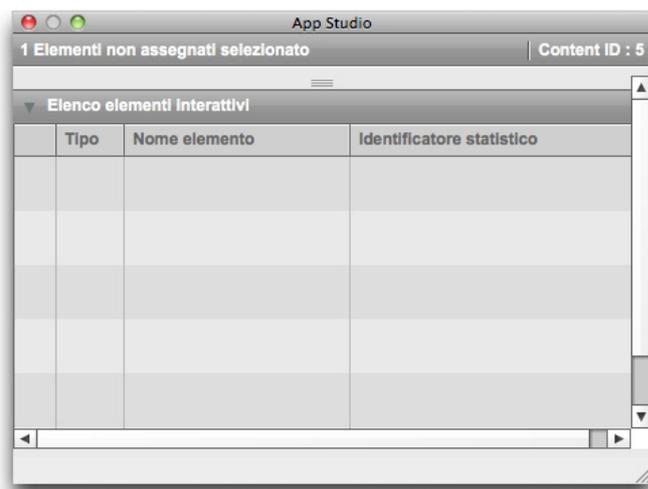
È possibile aggiungere diversi tipi di interattività, incluse presentazioni di diapositive, filmati, pulsanti, suoni e codici HTML, alla rivista di App Studio grazie alla palette **App Studio** dal menu **Finestra**.



Palette **App Studio** (area superiore)

Questa palette funziona in maniera leggermente diversa rispetto alle altre. Prima di poter interagire con questa palette, è necessario attivarla facendovi clic sopra. Quindi, per esempio, per fare clic su un pulsante, si dovrebbe prima fare clic una volta sulla palette per attivarla e poi fare clic sul pulsante.

Questa palette presenta due aree. L'area superiore consente di lavorare con le funzioni. L'area inferiore, **Elenco elementi interattivi**, consente di visualizzare un elenco di elementi presenti nel layout attuale ai quali è applicata l'interattività dell'applicazione mobile. Se si fa clic su un elemento interattivo di tale elenco, questo viene selezionato e la visualizzazione attiva scorre fino ad esso, in modo da consentire di modificarlo.



Palette **App Studio** con area **Elenco elementi interattivi** estesa

Una volta applicata l'interattività a una finestra d'immagine, l'applicazione aggiunge un'icona alla finestra per mostrare che tipo di interattività possiede. Per visualizzare queste icone, è necessario assicurarsi che **Visualizza > Indicatori visivi** sia selezionato. Le icone sono le seguenti:

-  Immagine
-  Presentazione di diapositive
-  Filmato
-  Audio
-  Pulsante
-  Pagina HTML
-  Layout scorrevole
-  Marcatore

La palette **App Studio** presenta una serie di controlli per la selezione dei file. Se è stato effettuato l'accesso a Quark Publishing System (QPS), è possibile scegliere se selezionare un file dal file system o da QPS. Se si sceglie **QPS** dal relativo pulsante, la finestra di dialogo **Selezionatore asset** consente all'utente di scegliere un asset QPS.

- ➔ Quark Publishing System è una piattaforma di dynamic publishing che offre una vasta gamma di funzioni per semplificare e automatizzare il processo editoriale. Per informazioni su come utilizzare App Studio con QPS, consultare *Guida a QPS*. Per informazioni generali su QPS, visitare il sito <http://www.quark.com>.

### Aggiunta di un'immagine interattiva a una rivista di App Studio

Inizialmente, un'immagine interattiva viene visualizzata in una finestra, ma si ingrandisce a tutto schermo se si tocca due volte. App Studio supporta le immagini interattive nei formati PNG, JPEG, GIF, TIFF ed EPS. Per aggiungere un'immagine interattiva a una rivista di App Studio:

- 1 Visualizzare la palette **App Studio** (menu **Finestra**).
  - 2 Selezionare la finestra in cui si desidera inserire l'immagine.
  - 3 Nella palette **App Studio**, fare clic su **Immagine**.
  - 4 Immettere un nome interno per l'immagine nel campo **Nome elemento**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Elenco elementi interattivi** nella parte inferiore della palette **App Studio** (passaggio facoltativo).
  - 5 Immettere un valore unico nel campo **Identificatore statistico**. Successivamente, questo valore potrà essere utilizzato per tenere traccia del comportamento dell'utente (passaggio facoltativo).
  - 6 Per visualizzare l'immagine in modalità schermo intero, selezionare **Attiva schermo intero**. Quando un utente visualizza l'immagine, può chiuderla toccandola.
  - 7 Per visualizzare uno sfondo quando le proporzioni dell'immagine non corrispondono a quelle dell'area di visualizzazione, scegliere un colore con il controllo **Colore di sfondo cella**.
  - 8 Per modificare l'opacità del colore di sfondo, specificare una percentuale con il controllo **Alfa** (100% = opacità al 100%).
  - 9 Per specificare l'immagine da visualizzare, fare clic sulla scheda **Immagine**, quindi su **File** e scegliere un file di immagine. Per determinare la modalità di visualizzazione dell'immagine nella finestra, utilizzare il rettangolo di ritaglio e la barra di scorrimento.
  - 10 Per aggiungere effetti di spostamento e zoom all'immagine, fare clic sulla scheda **Effetto di spostamento e zoom**.
    - Per attivare questa funzione, selezionare **Anima effetto di spostamento e zoom**.
    - Utilizzare il campo **Ritardo** per specificare il ritardo prima dell'inizio dell'effetto di spostamento e zoom.
    - Utilizzare il campo **Durata** per specificare la durata dell'effetto di spostamento e zoom.
    - Utilizzare il menu a discesa **Ampiezza** per specificare una variazione massima (in percentuale) delle dimensioni dell'immagine originale.
  - 11 Per attivare un'azione quando l'utente tocca l'immagine, fare clic sulla scheda **Azioni** (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)").
- ➔ È possibile aggiungere diverse azioni a un'immagine.

**12** Per visualizzare una didascalia per l'immagine, fare clic sulla scheda **Didascalia** e immettere una didascalia nel campo. La didascalia viene visualizzata nella parte inferiore dell'immagine.

- Selezionare **Mostra didascalia** per visualizzare la didascalia nella finestra.
- Selezionare **Mostra didascalia in modalità schermo intero** per visualizzare la didascalia in modalità schermo intero.

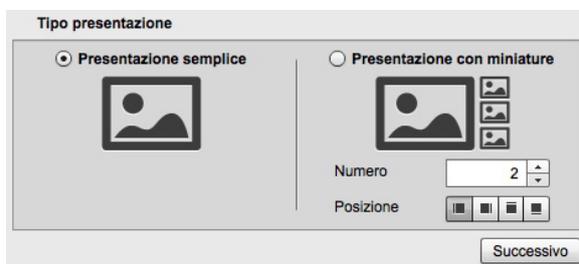
**13** Per terminare la configurazione dell'immagine, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

➔ Se si importa un'immagine statica nella finestra d'immagine utilizzando **File > Importa**, tale immagine verrà oscurata dall'immagine interattiva in visualizzazione a tutto schermo. Solo l'immagine statica verrà visualizzata nella visualizzazione con miniature della pagina.

### Aggiunta di una presentazione di immagini a una rivista di App Studio

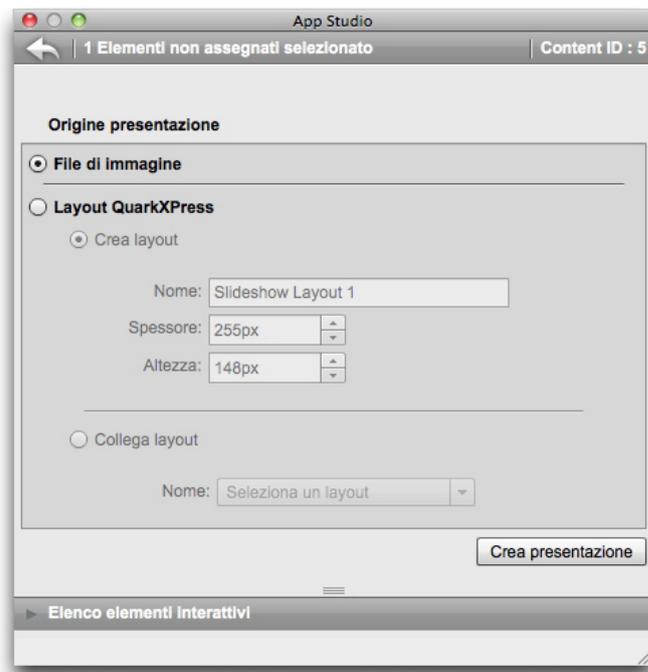
App Studio supporta i file di immagine nei formati PNG, JPEG, TIFF, PDF e EPS. Per aggiungere una presentazione di file di immagini a una rivista di App Studio:

- 1** Visualizzare la palette **App Studio** (menu **Finestra**).
- 2** Selezionare la finestra in cui si desidera inserire la presentazione.
- 3** Nella palette **App Studio**, fare clic su **Presentazione**. Nella palette vengono visualizzati i controlli **Tipo presentazione**.



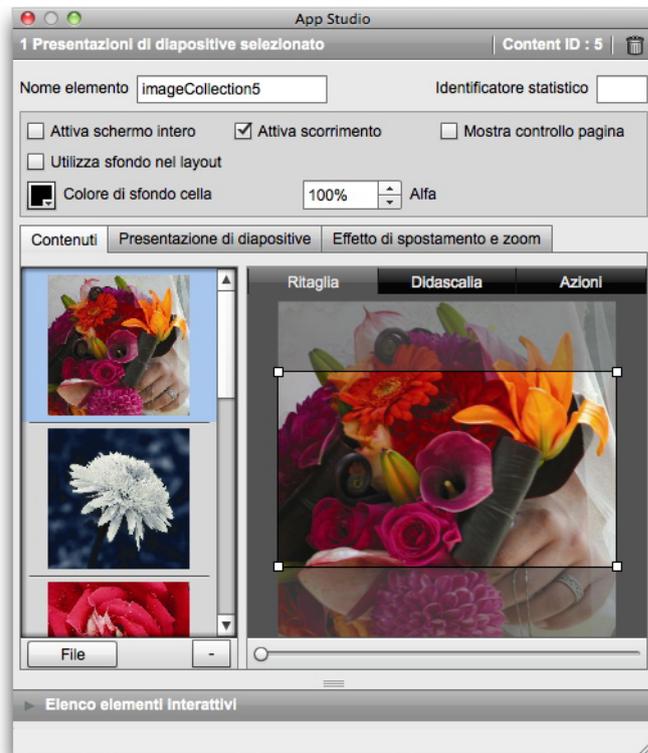
#### Opzioni per la presentazione

- 4** Per creare una presentazione senza anteprime in miniatura, fare clic su **Presentazione semplice**. Per creare una presentazione con anteprime in miniatura, fare clic su **Presentazione con miniature** e specificare il numero e la disposizione delle finestre contenenti le miniature. Se si desidera, è possibile spostare queste finestre.
- 5** Fare clic su **Avanti**. I controlli di **Origine presentazione** vengono visualizzati nella palette **App Studio**.



Controlli di **Origine presentazione**

- 6 Fare clic su **File di immagine** e quindi su **Crea presentazione**. Viene visualizzata la scheda **Contenuti** della schermata successiva.



Scheda **Contenuti**

- 7 Immettere un nome per la presentazione nel campo **Nome elemento**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Elenco elementi interattivi** nella parte inferiore della palette **App Studio**
- 8 Immettere un valore unico nel campo **Identificatore statistico**. Successivamente, questo valore potrà essere utilizzato per tenere traccia del comportamento dell'utente
- 9 Per visualizzare la presentazione in modalità schermo intero, selezionare la casella **Attiva schermo intero**. Se un utente tocca due volte la presentazione, questa passa alla modalità schermo intero. Per tornare alla modalità normale, basta toccare di nuovo.
- 10 Per permettere all'utente di scorrere le immagini nella presentazione con il dito, selezionare **Attiva scorrimento**. Se non si seleziona questa opzione, è necessario impostare un'azione di **Modifica indice contenuto** per passare da un'immagine all'altra nella presentazione. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".
- 11 Per visualizzare i controlli di una pagina durante la visualizzazione della presentazione, selezionare l'opzione **Mostra controllo pagina**.
- 12 Per visualizzare un colore intero nelle aree della presentazione non occupate da un'immagine, deselezionare l'opzione **Utilizza sfondo nel layout**, quindi utilizzare il **Controllo sfondo celle** per specificare un colore e il controllo **Alfa** per impostare la trasparenza del colore.
  - ➔ Il valore **Opacità** si applica solo allo sfondo. Le immagini della presentazione vengono visualizzate sempre con un'opacità del 100%.
- 13 Per aggiungere un'immagine alla presentazione, scegliere **File** (per un file del file system) o **QPS** (per un file di QPS) dal pulsante nella parte inferiore sinistra dell'elenco, quindi scegliere un file. È possibile cambiare l'ordine delle immagini di una presentazione trascinandole e rilasciandole.
  - ➔ Per eliminare un'immagine, selezionarla e fare clic sul pulsante con il segno meno (-).
- 14 Per impostare il ritaglio di una miniatura per una diapositiva, selezionarla nell'elenco a sinistra e fare clic sulla scheda **Ritaglia**. Utilizzare la barra di scorrimento nella parte inferiore per ridimensionare l'immagine, quindi trascinare un rettangolo di ritaglio dalla parte superiore sinistra alla parte inferiore destra.
- 15 Per aggiungere una didascalia a una diapositiva, selezionarla nell'elenco a sinistra e fare clic sulla scheda **Didascalia**. Immettere una didascalia nel campo visualizzato nella scheda.
  - Selezionare **Mostra didascalia** per visualizzare la didascalia nella finestra.
  - Selezionare **Mostra didascalia in modalità schermo intero** per visualizzare la didascalia in modalità schermo intero.
- 16 Per avviare un'azione quando l'utente finale fa scorrere il dito o fa clic su una diapositiva, selezionare la diapositiva dall'elenco a sinistra e fare clic sulla scheda **Azioni**.

- Per aggiungere un'azione quando un utente fa scorrere il dito su una diapositiva, scegliere un'azione dal menu a discesa **Aggiungi azioni di scorrimento** e fare clic su **Crea**.
- Per aggiungere un'azione quando un utente tocca una diapositiva, scegliere un'azione dal menu a discesa **Aggiungi azioni di selezione** e fare clic su **Crea**.

Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".

➔ È possibile aggiungere diverse azioni alla stessa diapositiva per ogni movimento.

**17** Per controllare la riproduzione della presentazione, fare clic sulla scheda **Presentazione**.

- Per attivare l'animazione, selezionare **Attiva animazione**.
- Utilizzare il campo **Durata transizione (ms)** per specificare la durata della transizione in secondi.
- Utilizzare il campo **Durata immagini (ms)** per specificare la durata della visualizzazione delle immagini in secondi.
- Utilizzare il menu a discesa **Effetto** per specificare il tipo di transizione.

**18** Per aggiungere effetti di spostamento e zoom alla presentazione, fare clic sulla scheda **Effetto di spostamento e zoom**.

- Per attivare questa funzione, selezionare **Anima effetto di spostamento e zoom**.
- Utilizzare il campo **Ritardo (ms)** per specificare il ritardo prima dell'inizio dell'effetto di spostamento e zoom.
- Utilizzare il campo **Durata (ms)** per specificare la durata dell'effetto di spostamento e zoom.
- Utilizzare il menu a discesa **Ampiezza** per specificare una variazione massima (in percentuale) delle dimensioni dell'immagine originale.

**19** Per terminare la configurazione della presentazione, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

### Aggiunta di una presentazione di diapositive layout a una rivista di App Studio

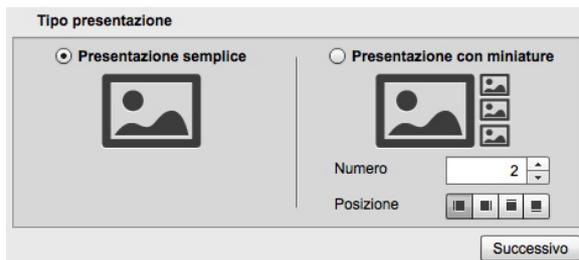
Una presentazione di diapositive layout è una presentazione di diapositive che visualizza le pagine di un altro layout all'interno del progetto. Ciò consente di progettare ogni diapositiva di una presentazione in QuarkXPress.

➔ Quando si visualizza l'anteprima della presentazione, l'interattività App Studio in una presentazione di diapositive layout non funziona, tuttavia *funziona* quando l'utente visualizza la presentazione in modalità schermo intero.

Per aggiungere una presentazione di diapositive layout a una rivista di App Studio:

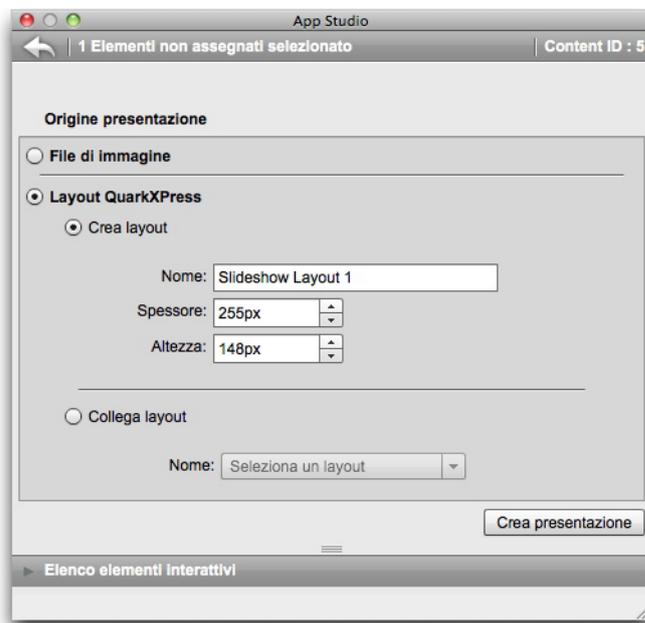
- 1** Visualizzare la palette **App Studio** (menu **Finestra**).
- 2** Selezionare la finestra in cui si desidera inserire la presentazione.

- 3 Nella palette **App Studio**, fare clic su **Presentazione**. Nella palette vengono visualizzati i controlli **Tipo presentazione**.



### Opzioni per la presentazione

- 4 Per creare una presentazione senza anteprime in miniatura, fare clic su **Presentazione semplice**. Per creare una presentazione con anteprime in miniatura, fare clic su **Presentazione con miniature** e specificare il numero e la disposizione delle finestre contenenti le miniature. Se si desidera, è possibile spostare queste finestre.
- ➔ Se si crea un layout per la presentazione, l'applicazione creerà automaticamente il numero di pagine specificate nel campo **Numero**.
- 5 Fare clic su **Avanti**. I controlli di **Origine presentazione** vengono visualizzati nella palette **App Studio**.



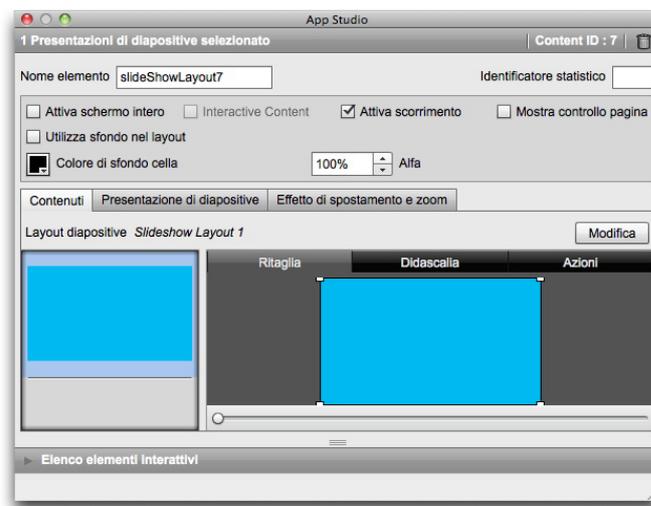
### Controlli di **Origine presentazione**

- 6 Fare clic su **Layout QuarkXPress**.
- 7 Se si desidera creare un nuovo layout da utilizzare come presentazione di diapositive layout, fare clic su **Crea layout**, quindi eseguire le seguenti operazioni:
  - Immettere un nome per il layout nel campo **Nome**.

- Immettere una larghezza e un'altezza nei campi **Larghezza** e **Altezza**. Se si desidera che la presentazione occupi l'intero schermo, le proporzioni del layout devono corrispondere alle proporzioni del dispositivo di destinazione. Per impostazione predefinita, un layout creato in questo modo possiede le stesse dimensioni del layout principale, di modo che la presentazione di diapositive layout sia adatta alla visualizzazione a schermo intero

Se si desidera utilizzare un layout esistente nel progetto attivo come layout scorrevole, fare clic su **Collega layout** e scegliere il nome di quel layout dal menu a discesa (durante la visualizzazione, il layout è ridimensionato in modo da potersi adattare alla finestra).

- 8 Fare clic su **Crea presentazione**. Viene visualizzata la schermata successiva.



#### Schermata dei contenuti

- 9 Immettere un nome interno per l'immagine nel campo **Nome elemento**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Elenco elementi interattivi** nella parte inferiore della palette **App Studio** (passaggio facoltativo).
- 10 Immettere un valore unico nel campo **Identificatore statistico**. Successivamente, questo valore potrà essere utilizzato per tenere traccia del comportamento dell'utente (passaggio facoltativo).
- 11 Per visualizzare la presentazione di diapositive in modalità schermo intero, selezionare **Attiva schermo intero**. Quando un utente visualizza la presentazione, può chiuderla toccandola.
- 12 Per attivare l'interattività App Studio nel layout, selezionare **Contenuto interattivo**. Se non si seleziona tale finestra, l'interattività App Studio non funzionerà nella presentazione di diapositive layout, ma le diapositive potranno essere visualizzate più velocemente.
- 13 Per permettere all'utente di scorrere le immagini nella presentazione con il dito, selezionare **Attiva scorrimento**. Se non si seleziona questa opzione, è necessario impostare un'azione di **Modifica indice contenuto** per passare da un'immagine all'altra nella presentazione. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".

**14** Per visualizzare i controlli di una pagina durante la visualizzazione della presentazione, selezionare l'opzione **Mostra controllo pagina**.

**15** Per visualizzare un colore intero nelle aree della presentazione non occupate da un'immagine, deselezionare l'opzione **Utilizza sfondo nel layout**, quindi utilizzare il **Controllo sfondo celle** per specificare un colore e il controllo **Alfa** per impostare la trasparenza del colore.

➔ Il valore **Opacità** si applica solo allo sfondo. Le immagini della presentazione vengono visualizzate sempre con un'opacità del 100%.

**16** Per modificare il layout utilizzato nella presentazione, fare clic su **Modifica**.

**17** Per impostare il ritaglio di una miniatura per una diapositiva, selezionarla nell'elenco a sinistra e fare clic sulla scheda **Ritaglia**. Utilizzare la barra di scorrimento nella parte inferiore per ridimensionare l'immagine, quindi trascinare un rettangolo di ritaglio dalla parte superiore sinistra alla parte inferiore destra. La miniatura può anche essere ritagliata modificando il ritaglio dell'immagine nella relativa finestra.

➔ Non ruotare l'immagine nella relativa finestra né modificarne l'inclinazione. Queste modifiche non verranno visualizzate nella rivista finale.

**18** Per aggiungere una didascalia a una diapositiva, selezionarla nell'elenco a sinistra e fare clic sulla scheda **Didascalia**. Immettere una didascalia nel campo visualizzato nella scheda.

- Selezionare **Mostra didascalia** per visualizzare la didascalia nella finestra.
- Selezionare **Mostra didascalia in modalità schermo intero** per visualizzare la didascalia in modalità schermo intero.

**19** Per avviare un'azione al cambio di diapositiva, selezionarla nell'elenco a sinistra e fare clic sulla scheda **Azioni**. Scegliere un'azione dal menu a discesa **Aggiungi azione** presente nella parte inferiore, quindi fare clic su **Crea**.

- Per aggiungere un'azione quando un utente fa scorrere il dito su una diapositiva, scegliere un'azione dal menu a discesa **Aggiungi azioni di scorrimento** e fare clic su **Crea**.
- Per aggiungere un'azione quando un utente tocca una diapositiva, scegliere un'azione dal menu a discesa **Aggiungi azioni di selezione** e fare clic su **Crea**.

Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".

➔ È possibile aggiungere diverse azioni alla stessa diapositiva per ogni movimento.

**20** Per controllare la riproduzione della presentazione, fare clic sulla scheda **Presentazione**.

- Per attivare l'animazione, selezionare **Attiva animazione**.
- Utilizzare il campo **Durata transizione (ms)** per specificare la durata della transizione in secondi.

- Utilizzare il campo **Durata immagini (ms)** per specificare la durata della visualizzazione delle immagini in secondi.
- Utilizzare il menu a discesa **Effetto** per specificare il tipo di transizione.

**21** Per aggiungere effetti di spostamento e zoom alla presentazione, fare clic sulla scheda **Effetto di spostamento e zoom**.

- Per attivare questa funzione, selezionare **Anima effetto di spostamento e zoom**.
- Utilizzare il campo **Ritardo (ms)** per specificare il ritardo prima dell'inizio dell'effetto di spostamento e zoom.
- Utilizzare il campo **Durata (ms)** per specificare la durata dell'effetto di spostamento e zoom.
- Utilizzare il menu a discesa **Ampiezza** per specificare una variazione massima (in percentuale) delle dimensioni dell'immagine originale.

**22** Per terminare la configurazione della presentazione, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

➔ È possibile ridimensionare la finestra che contiene la presentazione di diapositive layout.

➔ Per visualizzare l'anteprima di una diapositiva diversa, selezionare la finestra d'immagine, scegliere **Oggetti > Modifica**, fare clic sulla scheda **Layout** e modificare il valore del menu a discesa **Pagina** (in una rivista esportata, la presentazione inizia sempre con la prima diapositiva indipendentemente da questa impostazione).

### Aggiunta di un filmato a una rivista di App Studio

App Studio supporta solo file di filmati che possono essere riprodotti nel dispositivo di destinazione. Attualmente, sono inclusi:

- Video H.264 fino a 720p e 30 fotogrammi al secondo, livello di profilo principale 3.1 con audio stereo AAC-LC fino a 160 Kbps/48kHz, in formato .m4v, .mp4, or .mov
- Video MPEG-4 fino a 2,5 Mbps/640 x 480 pixel/30 fotogrammi al secondo, profilo semplice con audio stereo AAC-LC fino a 160 Kbps per canale/48kHz, in formato .m4v, .mp4, or .mov

➔ Per ulteriori informazioni, consultare <http://www.apple.com/ipad/specs/>.

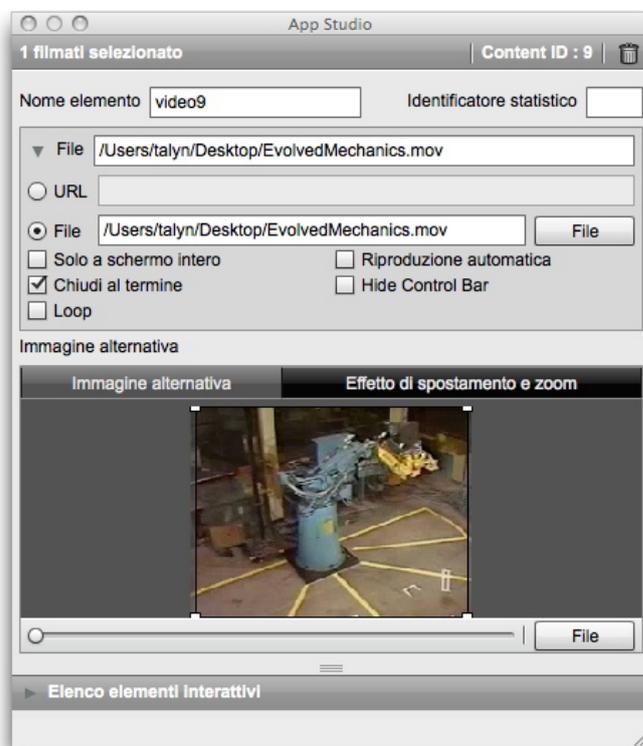
➔ Per verificare che il file video funzioni in una rivista di App Studi, visualizzare il video in Safari su un iPad. L'edizione del simulatore iOS di Safari è in grado di riprodurre i file video che non sono riproducibili su un iPad.

➔ È possibile avviare e interrompere la riproduzione dei file video tramite l'utilizzo di azioni. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione delle azioni Riproduci, Pausa, Stop e Attiva/Disattiva riproduzione](#)".

Per aggiungere un filmato a una rivista di App Studio:

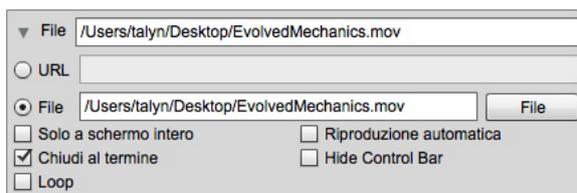
## CREAZIONE DI UNA RIVISTA DI APP STUDIO

- 1 Visualizzare la palette **App Studio** (menu **Finestra**).
- 2 Selezionare la finestra in cui si desidera inserire il filmato.
- 3 Nella palette **App Studio**, fare clic su **Filmato**.



### Opzioni filmato

- 4 Immettere un nome interno per l'immagine nel campo **Nome elemento**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Elenco elementi interattivi** nella parte inferiore della palette **App Studio** (passaggio facoltativo).
- 5 Immettere un valore unico nel campo **Identificatore statistico**. Successivamente, questo valore potrà essere utilizzato per tenere traccia del comportamento dell'utente (passaggio facoltativo).
- 6 Per specificare la posizione del filmato, espandere l'area **File**. Per specificare la posizione di un filmato sul Web, fare clic su **URL** e immettere l'URL del filmato nel campo **URL** (si noti che l'URL deve puntare direttamente al file del filmato; per esempio, l'URL di una pagina YouTube non funzionerebbe). Per specificare un filmato sul file system locale, fare clic su **File**, quindi su **Definisci** e andare al file del filmato.



### Area **File** espansa

- 7 Per riprodurre il filmato sempre in modalità schermo intero, selezionare **Solo a schermo intero**.
- 8 Per riprodurre il filmato automaticamente quando viene visualizzata la pagina, selezionare **Riproduzione automatica**.
- 9 Per far chiudere la sovrapposizione del filmato al termine della riproduzione, selezionare **Chiudi al termine**.
- 10 Per nascondere i controlli del filmato, fare clic su **Nascondi barra di controllo**.
- 11 Per eseguire la riproduzione ripetuta del filmato, fare clic su **Ciclo**.
- 12 Per specificare un'immagine da visualizzare quando il filmato non è in riproduzione, fare clic sulla scheda **Immagine alternativa**, quindi scegliere **File** (per un file del file system) o **QPS** (per un file di QPS) dal pulsante nella parte inferiore, quindi scegliere un file. Utilizzare la barra di scorrimento nella parte inferiore per ridimensionare l'immagine, quindi trascinare un rettangolo di ritaglio dalla parte superiore sinistra alla parte inferiore destra.
- 13 Per spostare l'immagine alternativa e applicarvi lo zoom, fare clic sulla scheda **Effetto di spostamento e di zoom**.
  - Per attivare questa funzione, selezionare **Anima effetto di spostamento e zoom**.
  - Utilizzare il campo **Ritardo** per specificare il ritardo prima dell'inizio dell'effetto di spostamento e zoom.
  - Utilizzare il campo **Durata** per specificare la durata dell'effetto di spostamento e zoom.
  - Utilizzare il menu a discesa **Ampiezza** per specificare una variazione massima (in percentuale) delle dimensioni dell'immagine originale.
- 14 Per terminare la configurazione del filmato, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

### Aggiunta di audio a una rivista di App Studio

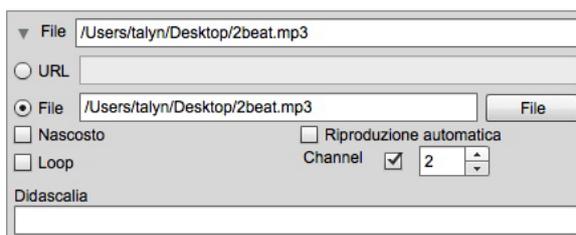
È possibile associare un file audio a una finestra d'immagine. Quando l'utente finale visualizza la rivista, la finestra viene sostituita da controlli audio che consentono la riproduzione dei suoni.

- ➔ È possibile avviare e interrompere la riproduzione dei file audio deo tramite l'utilizzo di azioni. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione delle azioni Riproduci, Pausa, Stop e Attiva/Disattiva riproduzione](#)."
- ➔ App Studio supporta solo file audio che possono essere riprodotti nel dispositivo di destinazione. Per ulteriori informazioni, consultare <http://www.apple.com/ipad/specs/>.

Per aggiungere audio a una rivista di App Studio:

- 1 Visualizzare la palette **App Studio** (menu **Finestra**).
- 2 Selezionare la finestra che si desidera sostituire con i controlli audio.
- 3 Nella palette **App Studio**, fare clic su **Audio**.

- 4 Immettere un nome interno per l'immagine nel campo **Nome elemento**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Elenco elementi interattivi** nella parte inferiore della palette **App Studio** (passaggio facoltativo).
- 5 Immettere un valore unico nel campo **Identificatore statistico**. Successivamente, questo valore potrà essere utilizzato per tenere traccia del comportamento dell'utente (passaggio facoltativo).
- 6 Per specificare la posizione del file audio, espandere l'area **File**. Per specificare la posizione di un file audio sul Web, fare clic su **URL** e immettere l'URL del file audio nel campo **URL**. Per specificare un file audio nel file system locale, fare clic su **File**, quindi sul pulsante **File** e individuare il file audio.



Area **File** espansa

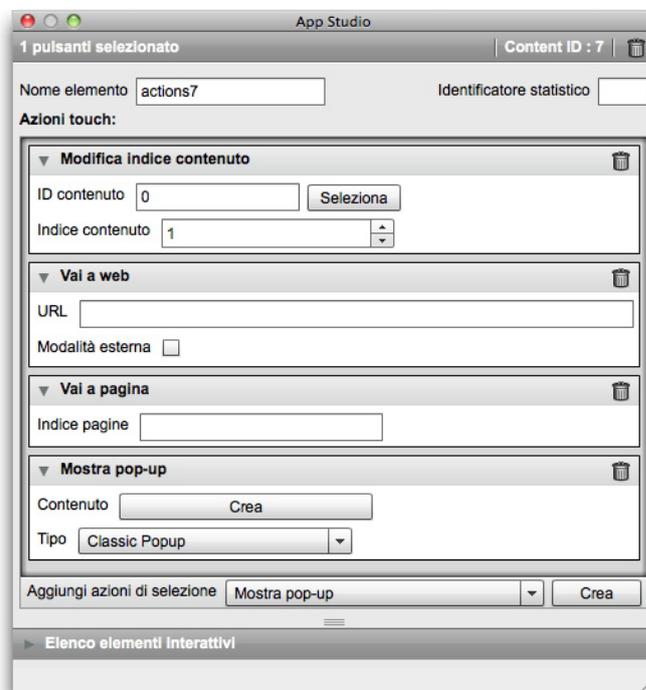
- 7 Per nascondere i controlli audio, fare clic su **Nascosto**.
- 8 Per fare in modo che l'audio venga riprodotto automaticamente quando l'utente visualizza la pagina in cui si trova la finestra d'immagine, selezionare **Riproduzione automatica**.
- 9 Per eseguire la riproduzione ripetuta del file audio, fare clic su **Ciclo**.
- 10 Per impostare il canale dell'audio, immettere un numero nel campo **Canale**. Se si desidera riprodurre due file audio contemporaneamente, i due file devono essere impostati su due canali diversi. Se si avvia la riproduzione di un file audio sullo stesso canale di un file già in esecuzione, quest'ultimo viene interrotto.
- 11 Per visualizzare una didascalia nella parte inferiore della finestra dell'audio, immettere la didascalia nel campo **Didascalia**.
- 12 È possibile specificare un'immagine alternativa da visualizzare nella finestra d'immagine se non il dispositivo dell'utente non dispone di connessione a Internet. Per specificare un file, fare clic sulla scheda **Immagine alternativa**, quindi scegliere **File** (per un file del file system) o **QPS** (per un file di QPS) dal pulsante nella parte inferiore, quindi scegliere un file. Utilizzare la barra di scorrimento nella parte inferiore per ridimensionare l'immagine, quindi trascinare un rettangolo di ritaglio dalla parte superiore sinistra alla parte inferiore destra.
- 13 Per spostare l'immagine e applicarvi lo zoom, fare clic sulla scheda **Effetto di spostamento e zoom**.
  - Per attivare questa funzione, selezionare **Anima effetto di spostamento e zoom**.
  - Utilizzare il campo **Ritardo** per specificare il ritardo prima dell'inizio dell'effetto di spostamento e zoom.
  - Utilizzare il campo **Durata** per specificare la durata dell'effetto di spostamento e zoom.

- Utilizzare il menu a discesa **Ampiezza** per specificare una variazione massima (in percentuale) delle dimensioni dell'immagine originale.
- 14** Per terminare la configurazione dell'elemento audio, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

### Aggiunta di un pulsante a una rivista di App Studio

Per aggiungere un pulsante a una rivista di App Studio:

- 1** Visualizzare la palette **App Studio** (menu **Finestra**).
- 2** Selezionare la finestra immagine nella quale si desidera inserire un pulsante.
- 3** Nella palette **App Studio**, fare clic su **Pulsante**.
- 4** Immettere un nome interno per l'immagine nel campo **Nome elemento**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Elenco elementi interattivi** nella parte inferiore della palette **App Studio** (passaggio facoltativo).
- 5** Immettere un valore unico nel campo **Identificatore statistico**. Successivamente, questo valore potrà essere utilizzato per tenere traccia del comportamento dell'utente (passaggio facoltativo).
- 6** Per aggiungere un'azione per il pulsante, utilizzare l'area **Azioni touch**. Scegliere un'azione dal menu a discesa **Aggiungi azione** presente nella parte inferiore, quindi fare clic su **Crea**. È possibile aggiungere diverse azioni sullo stesso pulsante. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".



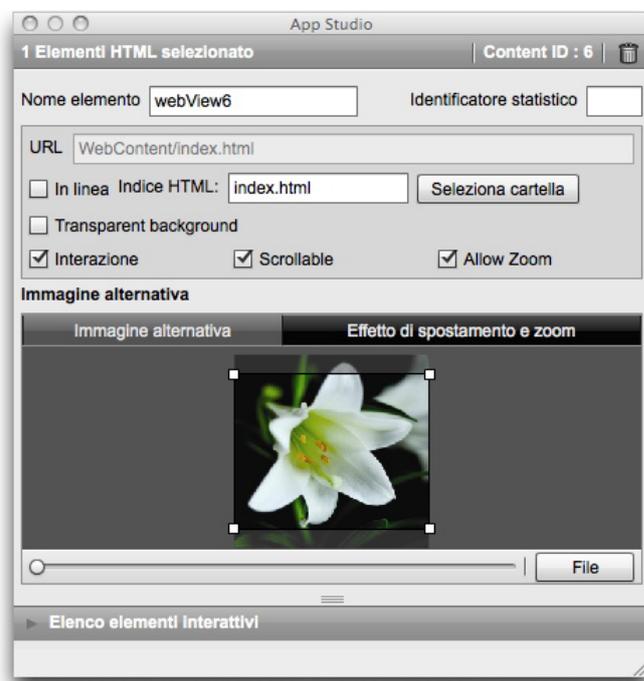
#### Azioni aggiunte a un pulsante

- 7** Per terminare la configurazione del pulsante, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

### Aggiunta di una visualizzazione HTML a una rivista di App Studio

È possibile utilizzare una visualizzazione HTML (una sovrapposizione Web) per includere in una rivista di App Studio contenuti variabili (come avvisi pubblicitari) o interattività personalizzata. Per visualizzare HTML, PDF, Word, Excel®, PowerPoint®, RTF e molti altri tipi di file, è possibile utilizzare una visualizzazione HTML. Nel dispositivo di output viene utilizzato il framework WebKit per reindirizzare il contenuto. Per aggiungere una visualizzazione HTML a una rivista di App Studio:

- 1 Visualizzare la palette **App Studio** (menu **Finestra**).
- 2 Selezionare la finestra in cui si desidera visualizzare i contenuti HTML.
- 3 Nella palette **App Studio**, fare clic su **Pagina HTML**.



#### Opzioni HTML

- 4 Immettere un nome interno per l'immagine nel campo **Nome elemento**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Elenco elementi interattivi** nella parte inferiore della palette **App Studio** (passaggio facoltativo).
- 5 Immettere un valore unico nel campo **Identificatore statistico**. Successivamente, questo valore potrà essere utilizzato per tenere traccia del comportamento dell'utente (passaggio facoltativo).
- 6 Per specificare il percorso del contenuto, immettere l'URL corrispondente nel campo **URL**. Questa operazione può essere eseguita nei seguenti modi:
  - Selezionare **Online** e immettere l'URL di una pagina Web (per esempio, <http://www.quark.com>). L'URL deve iniziare con un protocollo come <http://>.
  - Deselezionare **Online**, fare clic su **Seleziona cartella**, selezionare la cartella dove si trova il contenuto di destinazione, quindi immettere il nome del file di destinazione

contenuto nella cartella (per esempio, `index.html` o `embedded.pdf`). Tutti i contenuti della cartella saranno incorporati nella rivista.

- 7** Per visualizzare il contenuto con uno sfondo trasparente, selezionare **Sfondo trasparente**.
- 8** Per permettere all'utente di interagire con il contenuto, selezionare **Interazione**.
- 9** Per consentire lo scorrimento del contenuto, selezionare **Scorrevole**. Deselezionare questa opzione se il contenuto rientra interamente nella finestra; in caso contrario, anche se non è scorrevole, verrà visualizzato con i comandi di scorrimento.
- 10** Per permettere all'utente di ingrandire il contenuto, selezionare **Consenti zoom**.
- 11** Per specificare un'immagine da visualizzare quando il contenuto non è disponibile, fare clic sulla scheda **Immagine alternativa**, quindi su **File** e scegliere un file. Utilizzare la barra di scorrimento nella parte inferiore per ridimensionare l'immagine, quindi trascinare un rettangolo di ritaglio dalla parte superiore sinistra alla parte inferiore destra.
- 12** Per aggiungere effetti di spostamento e zoom al contenuto, fare clic sulla scheda **Effetto di spostamento e zoom**.
  - Per attivare questa funzione, selezionare **Anima effetto di spostamento e zoom**.
  - Utilizzare il campo **Ritardo (ms)** per specificare il ritardo prima dell'inizio dell'effetto di spostamento e zoom.
  - Utilizzare il campo **Durata (ms)** per specificare la durata dell'effetto di spostamento e zoom.
  - Utilizzare il menu a discesa **Ampiezza (ms)** per specificare una variazione massima (in percentuale) delle dimensioni originali.
- 13** Per terminare la configurazione della visualizzazione HTML, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

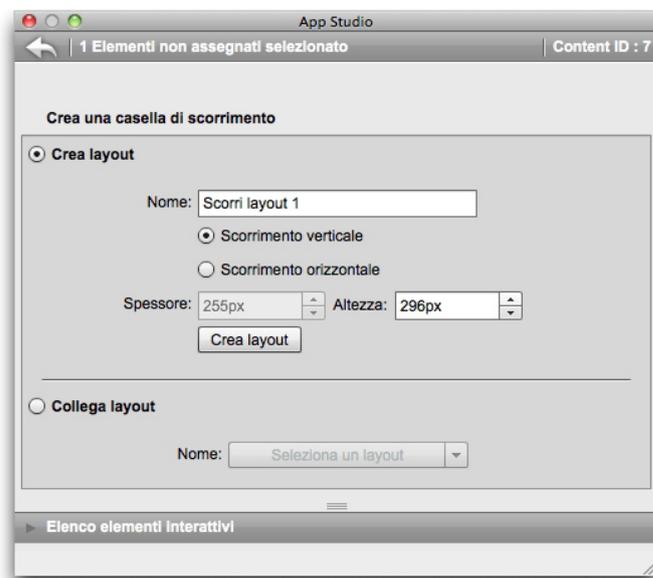
### Aggiunta di un layout scorrevole a una rivista di App Studio

La funzione di layout scorrevole consente di aggiungere un'area scorrevole a una pagina di una rivista di App Studio. Il contenuto dell'area scorrevole proviene da un layout diverso (il layout scorrevole). Una volta impostato un layout scorrevole, è possibile riempirlo con tutto ciò che si desidera, che si tratti di un lungo file con testo, di una grande immagine panoramica o di una serie di elementi interattivi. Il layout scorrevole può essere utilizzato anche in più layout di una famiglia di layout (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Nozioni di base sulle famiglie di layout](#)").

Per impostare un layout scorrevole:

- 1** Andare a un layout che fa parte di una famiglia di layout.
- 2** Creare una finestra d'immagine per rappresentare le dimensioni e la posizione dell'area scorrevole. Accertarsi di aver selezionato la finestra.
- 3** Visualizzare la palette **App Studio** (menu **Finestra**).

- 4 Nella palette **App Studio**, fare clic su **Casella di scorrimento**. Nella palette vengono visualizzati i controlli del layout scorrevole.



### Controlli del layout scorrevole

- 5 Se si desidera creare un nuovo layout da utilizzare come layout scorrevole, fare clic su **Crea layout**, quindi eseguire le seguenti operazioni:
- Immettere un nome per il layout nel campo **Nome**.
  - Per specificare la direzione di scorrimento, fare clic su **Scorrimento verticale** o su **Scorrimento orizzontale**.
  - Per specificare la larghezza o l'altezza del layout scorrevole, immettere un valore nel campo **Larghezza** o **Altezza** (questo valore può essere specificato solo nella direzione in cui scorrerà il layout).
  - Fare clic su **Crea layout**. Viene aggiunto un nuovo layout al progetto attivo e viene collegato alla finestra selezionata.
- 6 In alcuni casi, si potrebbe voler collegare una seconda finestra allo stesso layout scorrevole. Se si desidera utilizzare un layout esistente nel progetto attivo come layout scorrevole, fare clic su **Collega layout** e scegliere il nome di quel layout dal menu a discesa. La direzione di scorrimento è determinata dall'orientamento del layout; se è più largo che alto, esso scorrerà orizzontalmente, in caso contrario scorrerà verticalmente. Le dimensioni della finestra selezionata vengono regolate in modo da adattarsi al layout.
- 7 Una volta collegato il layout scorrevole alla finestra, la palette **App Studio** visualizzerà i seguenti controlli.



### Controlli del layout scorrevole

- Per modificare il layout scorrevole, fare clic su **Modifica**.
- Per modificare la pagina visualizzata per impostazione predefinita nella casella di scorrimento, modificare il valore nel campo **Pagina**.
- Per far dissolvere le estremità della casella di scorrimento nello sfondo sul dispositivo, selezionare **Effetto di dissolvenza alle estremità**.
- Per fornire barre di scorrimento per far capire che l'area è scorrevole, selezionare **Mostra frecce**.
- Se il layout scorrevole include più pagine e si desidera che le pagine vengano unite in un unico lungo elemento scorrevole, selezionare **Concatena pagine tra loro durante l'esportazione**. Se questa casella non viene selezionata, si verificherà un'improvvisa transizione da una pagina all'altra.

Una volta collegato il layout scorrevole alla casella di scorrimento, le dimensioni della casella verranno bloccate nella direzione di non scorrimento. Se si desidera modificare le dimensioni della finestra in questa direzione, è necessario ridimensionare il layout associato alla finestra. Si può passare a quel layout in qualsiasi momento premendo Control e facendo clic con il tasto sinistro o destro del mouse nella finestra e scegliendo **Composition Zones > Modifica**. Si può anche scegliere **Oggetti > Composition Zones > Modifica**.

Se si desidera visualizzare parti diverse di un layout scorrevole nella sua finestra, fare doppio clic sulla finestra con lo strumento **Contenuto immagine**, quindi fare clic e trascinare il contenuto dell'oggetto nella finestra.

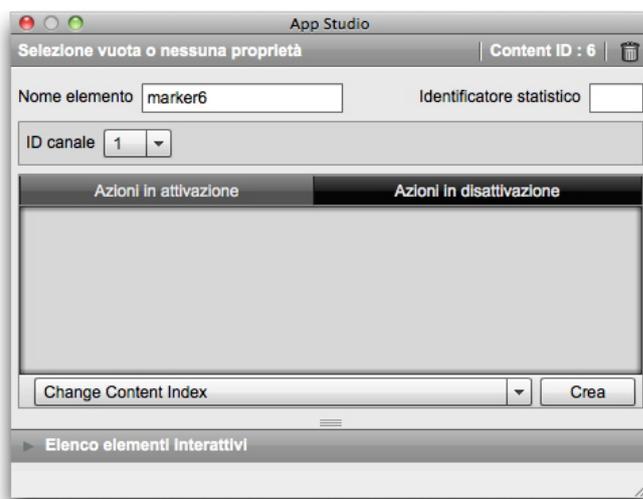
### **Aggiunta di un marcatore a un layout scorrevole**

Un layout scorrevole può includere marcatori, ovvero finestre che attivano azioni con lo scorrimento dentro e fuori la visualizzazione. Per esempio, è possibile creare una presentazione, quindi utilizzare marcatori in un layout scorrevole per modificare la diapositiva mentre nel layout vengono visualizzate diverse parti della storia.

Per aggiungere marcatori a un layout scorrevole:

- 1 Creare una presentazione di immagini o una presentazione di diapositive layout.

- 2 Creare un layout scorrevole nella stessa pagina.
  - 3 Per modificare il layout scorrevole, selezionarlo e scegliere **Oggetti > Composition Zones > Modifica**. Il layout scorrevole viene visualizzato in una nuova finestra.
  - 4 Creare una finestra per ogni diapositiva che si desidera visualizzare e posizionarla vicino al punto del layout in cui si desidera visualizzare tale diapositiva. Per esempio, se si desidera che nella presentazione venga visualizzata l'immagine di una persona citata in un articolo, posizionare la finestra accanto al punto dell'articolo in cui la persona è citata.
- ➔ In un unico layout scorrevole possono essere presenti diversi canali, ognuno dei quali consiste in una serie distinta di finestre di marcatori. Le finestre di marcatori di un canale potrebbero controllare un filmato, mentre le finestre di marcatori in un altro canale potrebbero controllare quale diapositiva visualizzare. Se si stanno utilizzando più canali, si potrebbe considerare di far utilizzare a tutte le finestre di un canale lo stesso colore di sfondo, di modo da poterli distinguere facilmente.
- 5 Visualizzare la palette **App Studio** (menu **Finestra**).
  - 6 Selezionare una finestra da inserire in un marcatore.
  - 7 Nella palette **App Studio**, fare clic su **Marcatore**. Nella palette vengono visualizzati i controlli **Marcatore**.



### Opzioni marcatore

- 8 Immettere un nome interno per il marcatore nel campo **Nome elemento**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Elenco elementi interattivi** nella parte inferiore della palette **App Studio**.
- 9 Immettere un valore unico nel campo **Identificatore statistico**. Successivamente, questo valore potrà essere utilizzato per tenere traccia del comportamento dell'utente.
- 10 Se il marcatore fa parte di un canale, scegliere un identificatore di canale dal menu a discesa **ID canale**.

- 11** Per specificare cosa succederà quando l'oggetto del marcatore scorrerà o diventerà più visibile sullo schermo rispetto a tutti gli altri marcatori dello stesso canale, fare clic sulla scheda **Azioni in attivazione**, quindi aggiungere l'azione appropriata.  
Per modificare l'immagine visualizzata in una presentazione, scegliere **Modifica indice contenuto**. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un'azione Modifica indice contenuto](#)".
- 12** Per specificare cosa succederà quando l'oggetto del marcatore scorrerà o diventerà meno visibile sullo schermo rispetto a tutti gli altri marcatori dello stesso canale, fare clic sulla scheda **Azioni in disattivazione**, quindi aggiungere l'azione appropriata.  
Per modificare l'immagine visualizzata in una presentazione, scegliere **Modifica indice contenuto**. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un'azione Modifica indice contenuto](#)".
- 13** Per terminare la configurazione dell'immagine, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

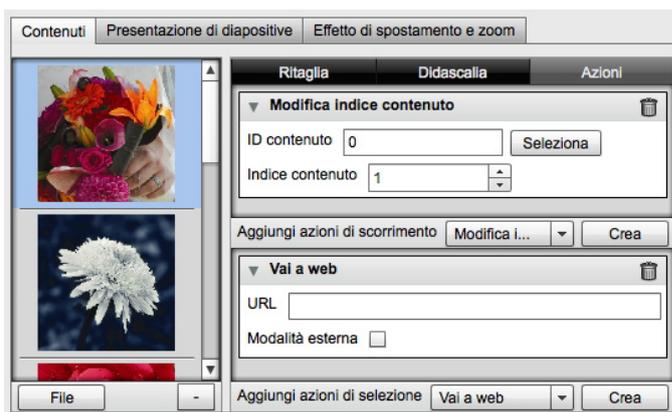
### Rimozione dell'interattività da un elemento

Per rimuovere l'interattività da un elemento, selezionarlo, quindi fare clic su **Rimuovi interattività dell'elemento**  nella palette **App Studio**. L'elemento non viene eliminato.

### Utilizzo delle azioni di interattività

Le azioni consentono di aggiungere interattività agli oggetti in un layout che verrà esportato come applicazione App Studio. Le azioni disponibili includono:

- **Modifica indice contenuto:** consente di modificare l'immagine visualizzata in una presentazione di diapositive.
- **Vai a Web:** conduce a un URL quando l'utente tocca l'oggetto selezionato. L'URL viene visualizzato in una sovrapposizione.
- **Vai a pagina:** passa al numero di pagina indicato quando l'utente tocca l'oggetto selezionato.
- **Mostra pop-up:** consente di creare una finestra a comparsa che visualizza una presentazione di diapositive, un filmato o contenuti HTML.
- **Mostra schermo intero:** consente di portare a tutto schermo l'oggetto interattivo.



Azioni applicate a una presentazione di diapositive

### Creazione di un'azione Modifica indice contenuto

L'azione **Modifica indice contenuto** permette di cambiare le immagini attualmente visualizzate in una presentazione. Per creare un'azione **Modifica indice contenuto**:

- 1 Scegliere **Modifica indice contenuto** dal menu a discesa **Aggiungi azione**, quindi fare clic su **Crea**.



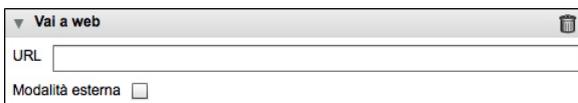
#### Azione **Modifica indice contenuto**

- 2 Per indicare la presentazione da cambiare, fare clic su **Seleziona**, quindi scegliere la finestra della presentazione di destinazione nel layout. In alternativa, è possibile immettere l'ID contenuto della finestra della presentazione di destinazione nel campo **ID contenuto** (per ottenere l'ID contenuto, selezionare la finestra della presentazione e guardare nell'angolo in alto a destra della palette **App Studio**).
- 3 Per indicare l'immagine da visualizzare, specificare un valore nel campo **Indice contenuto**. La prima immagine in una presentazione è la numero 1.

### Creazione di un'azione Vai a Web

L'azione **Vai a Web** visualizza i contenuti di un URL in una sovrapposizione quando si tocca la finestra con cui è associata l'azione. Per creare un'azione **Vai a Web**, prima scegliere **Vai a Web** dal menu a discesa **Aggiungi azione**, quindi fare clic su **Crea**. In seguito immettere l'URL per l'azione nel campo **URL**.

- ➔ L'URL deve iniziare con un protocollo come `http://`.



#### Azione **Vai a Web**

Per fare sì che l'URL venga visualizzato nel browser Web predefinito del dispositivo, selezionare **Modalità esterna**.

### Creazione di un'azione Vai a pagina

L'azione **Vai a pagina** permette di saltare a una pagina diversa all'interno di una rivista. Per creare un'azione **Vai a pagina**, prima scegliere **Vai a pagina** dal menu a discesa **Aggiungi azione**, quindi fare clic su **Crea**. Dopodiché immettere il numero di pagina assoluto della pagina di destinazione dal campo **Indice pagine**.



#### Azione **Vai a pagina**

- ➔ Per ottenere il numero assoluto della pagina di destinazione, premere Option+clic/Alt+clic sull'icona della pagina nella palette **Layout di pagina** (menu **Finestra**).

Se si immette il numero di una pagina ancora inesistente, il campo **Indice pagina** appare evidenziato in rosso.

Per saltare a una pagina con layout differente, immettere il numero del layout seguito da un trattino e dal numero della pagina. Per andare, ad esempio, a pagina 9 nel layout 3 di un progetto, immettere **3-9** (Layout 1 è quello rappresentato dalla prima scheda di layout). Con questo metodo è possibile creare un sommario con layout scorrevole.

- ➔ Se si cambia la posizione di una pagina oggetto di un'azione **Vai a pagina**, è necessario cambiare anche il numero di pagina all'interno di quell'azione **Vai a pagina**. Per esempio, se si sposta la pagina 20 a pagina 18, è necessario cambiare tutte le azioni **Vai a pagina** che vanno alla pagina 20 in modo che vadano alla pagina 18.

### Creazione di pop-up

L'azione **Mostra pop-up** permette di creare una finestra a comparsa in cui viene visualizzata una presentazione, un filmato, una pagina HTML, PDF o altro contenuto. Per creare un pop-up in una rivista di App Studio:

- 1 Creare un'azione **Mostra pop-up** utilizzando il menu a discesa **Aggiungi azione**. Questo menu a discesa è disponibile in qualsiasi punto nella palette **App Studio** in cui è possibile associare un'azione a un elemento.



#### Nuova azione **Mostra pop-up**

- 2 Scegliere un'opzione dal menu a discesa **Tipo**:
  - **Pop-up classico** per creare una finestra a comparsa con un bordo.

- **Pop-up centrato** per creare al centro dello schermo una finestra a comparsa con uno sfondo sfumato intorno.
- **Pop-up a schermo intero** per creare una finestra a comparsa che occupi lo schermo per intero.

L'utente può toccare la parte esterna della finestra a comparsa per nascondersela.

- 3 Fare clic su **Crea**. La schermata **Crea elemento** viene visualizzato nella palette **App Studio**.



### Schermata **Crea elemento**

- 4 Fare clic su **Presentazione** per creare una finestra a comparsa con presentazione, su **Pagina HTML** per creare una finestra a comparsa con HTML oppure su **Filmato** per creare una finestra a comparsa con un filmato. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Aggiunta di una presentazione di immagini a una rivista di App Studio](#)", "[Aggiunta di una visualizzazione HTML a una rivista di App Studio](#)" e "[Aggiunta di un filmato a una rivista di App Studio](#)".
- 5 Per specificare le dimensioni del pop-up, immettere i valori in pixel nei campi **Larghezza** e **Altezza** presenti nella parte superiore della palette.

Dopo aver iniziato a lavorare alla presentazione pop-up o alla pagina HTML da aggiungere, è possibile tornare all'azione che ne ha determinato la visualizzazione facendo clic su .

### Creazione di un'azione **Mostra schermo intero**

L'azione **Mostra schermo intero** visualizza l'elemento di destinazione in modalità schermo intero.

- ➔ L'azione **Mostra schermo intero** non funziona con elementi audio.

Per creare un'azione **Mostra schermo intero**, prima scegliere **Mostra schermo intero** dal menu a discesa **Aggiungi azione**, quindi fare clic su **Crea**. Per indicare l'oggetto di destinazione, fare clic su **Seleziona**, quindi selezionare un elemento interattivo o immettere l'ID contenuto dell'elemento nel campo corrispondente (quando si seleziona un elemento, il suo ID contenuto viene visualizzato nella parte superiore della palette App Studio).



Azione **Mostra schermo intero**

### Creazione delle azioni Riproduci, Pausa, Stop e Attiva/Disattiva riproduzione

Le azioni **Riproduci**, **Pausa**, **Stop** e **Attiva/Disattiva riproduzione** consentono di creare controlli per l'avvio e l'interruzione di filmati e file audio.

➔ Queste azioni funzionano solo con filmati ed elementi audio.

- L'azione **Riproduci** avvia l'esecuzione di un filmato o un elemento audio dall'inizio.
- L'azione **Pausa** interrompe l'esecuzione di un filmato o di un file audio. Se dopo aver utilizzato l'azione Pausa si esegue nuovamente l'azione Riproduci, la riproduzione del filmato o dell'elemento audio riprende esattamente dal punto in cui è stata interrotta.
- L'azione **Stop** interrompe l'esecuzione di un filmato o di un elemento audio. Eseguendo nuovamente un'azione Riproduci, l'esecuzione del filmato o dell'elemento audio ricomincia dall'inizio.
- L'azione **Attiva/Disattiva riproduzione** interrompe il filmato o l'elemento audio in esecuzione e riprende l'esecuzione di un filmato o elemento audio che è stato messo in pausa.

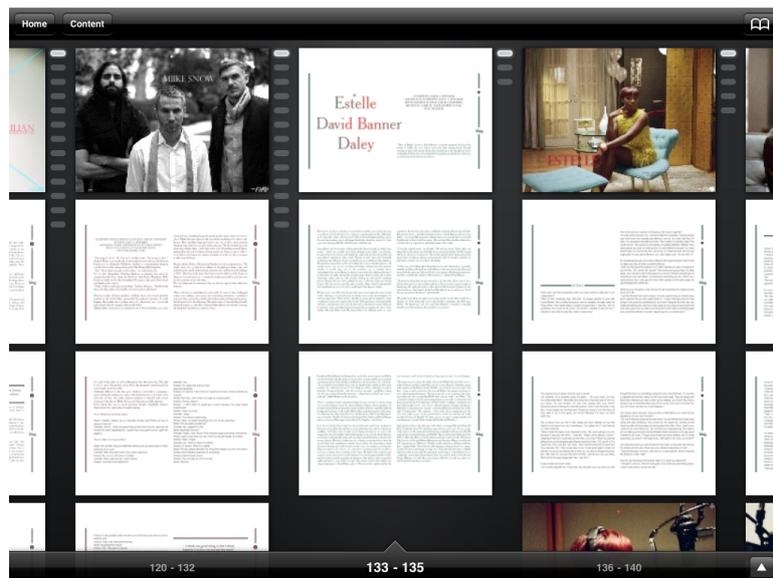
Per creare una di queste azioni, per prima cosa sceglierne il nome dal menu a discesa **Aggiungi azione**, quindi fare clic su **Crea**. Per indicare l'oggetto di destinazione, fare clic su **Seleziona**, quindi selezionare un elemento interattivo o immettere l'ID contenuto dell'elemento nel campo corrispondente (quando si seleziona un elemento, il suo ID contenuto viene visualizzato nella parte superiore della palette App Studio).



Azioni **Riproduci**, **Pausa**, **Stop** e **Attiva/Disattiva riproduzione**

### Creazione di sovrapposizioni di pagine

La funzione di sovrapposizione di pagine permette di organizzare le sezioni di contenuti in "sovrapposizioni" di pagine. Sull'iPad, l'utente può visualizzare una linea orizzontale di miniature, ognuna delle quali rappresenta una sezione di contenuto (come un articolo di una rivista), con un elenco verticale scorrevole di miniature di pagine una sotto l'altra.



### Sovrapposizioni di pagine

In modalità di visualizzazione a pagina intera, una progettazione di sovrapposizione di pagine permette all'utente di scorrere orizzontalmente per cercare articoli e verticalmente per leggerli.

Per organizzare una rivista di App Studio in sovrapposizioni di pagine, è necessario dividere il layout in diverse sezioni, ognuna delle quali rappresenta la prima pagina di una sovrapposizione di pagine. Inoltre, è necessario impostare il numero di partenza di ogni sezione sul numero di pagina assoluto della pagina.

Per creare una sovrapposizione di pagine:

- 1 Nella palette **Layout pagina**, selezionare Opzione e fare clic oppure premere Alt e fare clic sulla pagina in cui ci si trova. Il numero di pagina assoluto della pagina viene visualizzato nella parte inferiore della palette, preceduto dal segno +.
- 2 Scegliere **Pagina > Sezione** e immettere il numero di pagina assoluto della palette **Layout pagina** nel campo **Numero**.
- 3 Fare clic su **OK**.
- 4 Ripetere questi passaggi per ogni pagina che si desidera rendere la pagina iniziale in una sovrapposizione di pagine.
- 5 Quando si esporta il layout, assicurarsi di attivare le sovrapposizioni di pagine nella finestra di dialogo **Opzioni AVE**. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione delle opzioni di esportazione del numero App Studio](#)".

### Utilizzo di doppi orientamenti

Se si pianifica di pubblicare in formato AVE-Mag, è possibile diversificare la visualizzazione della rivista nell'orientamento orizzontale e in quello verticale. Per farlo, è necessario creare un layout **App Studio**, che a sua volta creerà automaticamente due layout all'interno dello stesso progetto: uno per la visualizzazione orizzontale, l'altro per la visualizzazione verticale.

Per aggiungere un layout a un progetto QuarkXPress, scegliere **Layout > nuovo**, selezionare **App Studio** dal menu Tipo di layout, quindi fare clic su OK. QuarkXPress crea automaticamente un layout per la visualizzazione orizzontale e un layout per la visualizzazione verticale.

### Sincronizzazione dei contenuti tra gli orientamenti

I comandi descritti nel presente argomento consentono di sincronizzare il contenuto di una pagina tra i diversi layout di una famiglia di layout. Per esempio, se si crea un sommario a pagina 2 del layout verticale per l'iPad, è possibile utilizzare i comandi descritti qui per convertirlo automaticamente in contenuti condivisi e copiarlo a pagina 2 del layout orizzontale per l'iPad e/o del layout verticale per Galaxy Tab. Potrebbe essere necessario riposizionare e/o ridimensionare i contenuti negli altri layout, ma questi comandi automatizzano il processo di inserimento dei contenuti nelle pagine appropriate di ogni dispositivo e orientamento e assicurano che tali contenuti rimangano coerenti in tutte le pagine in cui appaiono.

➔ Per ulteriori informazioni sui contenuti condivisi, consultare la sezione "Gestione di un contenuto condiviso" della *Guida a QuarkXPress*. Per comprendere il funzionamento dei comandi descritti di seguito, è necessario prima capire il funzionamento dei contenuti condivisi.

**Oggetto > Copia su altri layout:** questo comando trasforma tutte le finestre selezionate in contenuti condivisi e ne colloca delle copie sulla stessa pagina di altri layout della famiglia di layout. Il sottomenu di questo comando offre una maggiore specificità sulla modalità di esecuzione di tale copia:

- **Stessa posizione:** colloca le copie nella stessa posizione rispetto all'angolo superiore sinistro della pagina, se possibile. Questa opzione copia gli elementi in tutti gli altri layout della famiglia di layout.
- **Utilizza posizionamento relativo:** colloca le copie nella stessa posizione rispetto alla dimensione della pagina e alla forma generale. Questa opzione copia gli elementi in tutti gli altri layout della famiglia di layout.

### Impostazione pagina Sommario

Se si intende esportare una rivista in formato Ave-Mag, è possibile specificare la pagina che contiene il sommario. Quando l'utente consulta la rivista, un semplice tocco gli consente di visualizzare una barra superiore con un pulsante Sommario che, se premuto, consente di accedere alla pagina del sommario.

Per specificare la pagina che contiene il sommario, selezionare **Layout > Pagina Sommario AVE**, immettere il numero di pagina assoluto nel campo **# pagina Sommario** e fare clic su OK.

### Analisi dell'utilizzo degli asset di Digital Publishing

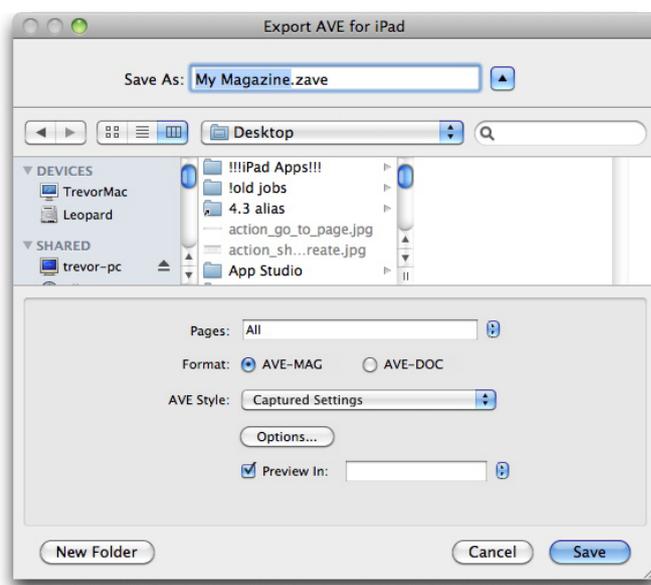
Per visualizzare gli asset utilizzati nelle interattività Blio e App Studio nel layout attivo, visualizzare il riquadro **Digital Publishing** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu

## CREAZIONE DI UNA RIVISTA DI APP STUDIO

**Utilità**). Come il riquadro **Immagini**, il riquadro **Digital Publishing** elenca il numero di pagine (il simbolo di uno stiletto o PB indica l'area di lavoro) per ogni asset di Digital Publishing del layout. Inoltre include la colonna **Tipo**, che indica il tipo di asset, e la colonna **Fonte**, che indica se l'asset è un file o una cartella. Per visualizzare ulteriori informazioni sull'asset selezionato, espandere l'area **Altre informaz.** presente nella parte inferiore.

### Esportazione di una rivista di App Studio

Per esportare una rivista di App Studio, scegliere **File > Esporta > Layout come AVE**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esporta AVE per iPad**.



#### Finestra di dialogo **Esporta AVE per iPad**.

Nel campo **Salva con nome** immettere un nome per il file .zave esportato. Per evitare problemi nell'App Studio Publishing Portal, utilizzare un nome privo di spazi e caratteri speciali.

Utilizzare il campo **Pagine** per specificare le pagine da includere nella rivista. Si noti che è possibile immettere solo una singola pagina o un singolo intervallo di pagine, ad esempio **5-10**.

Utilizzare i controlli **Formato** per specificare se si desidera esportare in formato AVE-Mag o AVE-Doc. Per ulteriori informazioni su queste opzioni, consultare la sezione "[Nozioni di base su App Studio](#)".

Il menu a discesa **Stile AVE** consente di scegliere uno stile di output AVE (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Gestione degli stili di output" della *Guida a QuarkXPress*). Per utilizzare le impostazioni usate più recentemente per questo file di progetto, scegliere **Conserva impostazioni**.

Se si fa clic sul pulsante **Opzioni**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni AVE**. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione delle opzioni di esportazione del numero App Studio](#)".

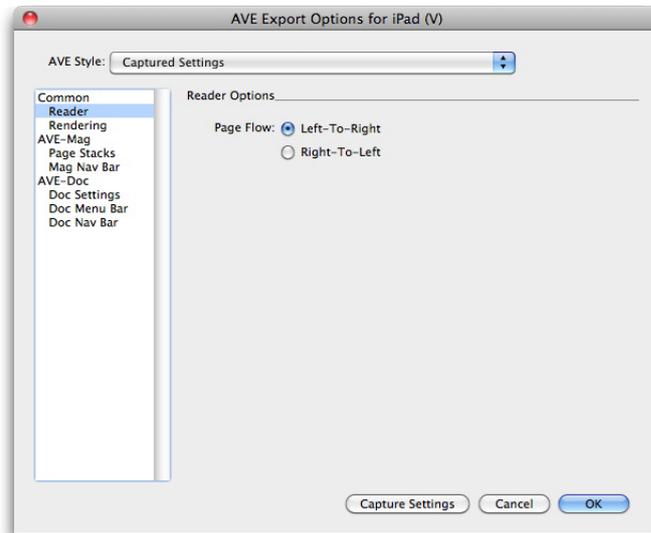
Per visualizzare un'anteprima della rivista immediatamente dopo averla esportata nell'applicazione Strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark nell'iPad, lanciare l'applicazione sull'iPad, selezionare **Anteprima in** e inserire l'URL caricato per l'iPad o l'istanza del simulatore iOS (senza il prefisso `http://`). (Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Prova di una rivista di App Studio](#)").

Terminata questa operazione, fare clic su **Salva**. QuarkXPress esporta due file:

- Il file della rivista (.zave).
- Il file del manifest (.zavem) per la rivista. Quest'ultimo file sarà necessario se si desidera pubblicare il file della rivista utilizzando Quark App Studio Publishing Portal (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Pubblicazione di una rivista di App Studio](#)").

### Impostazione delle opzioni di esportazione del numero App Studio

Se si fa clic sul pulsante **Opzioni** nella finestra di dialogo **Esporta AVE per iPad**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni AVE**. Questa finestra di dialogo consente di controllare diverse impostazioni per l'esportazione AVE.



#### Finestra di dialogo **Opzioni AVE**

Il riquadro **Lettore** consente di controllare se le pagine scorrono da sinistra a destra o da destra a sinistra.

Il riquadro **Rendering** include i seguenti controlli:

- **Stile di output PDF:** consente di controllare lo stile di output del PDF utilizzato per la creazione del numero.
- **Qualità JPEG:** consente di controllare la qualità JPEG utilizzata per la creazione del numero.
- **Risoluzione dispositivo:** consente di specificare la risoluzione del dispositivo di output.
- **Utilizza risoluzione da risorsa dispositivo (se disponibile):** consente di utilizzare la risoluzione del dispositivo specificata nella finestra di dialogo **Nuovo progetto** o **Nuovo layout** piuttosto che specificare una determinata risoluzione.

- **Inserisci anteprime di pagina:** se si includono le anteprime di pagina, le dimensioni del file saranno maggiori, ma aumenterà anche la velocità di passaggio da una pagina all'altra.

Il riquadro **Sovrapposizione pagine** consente di specificare se le sezioni devono essere convertite in sovrapposizioni di pagine e, in caso affermativo, l'orientamento che devono avere.

Il riquadro **Barra navigazione mag** consente di specificare una qualità e una dimensione per le barre di navigazione orizzontali e verticali (solo per esportazione in AVE-Mag).

Il riquadro **Impostazioni doc** consente di specificare in che modo visualizzare le pagine, attivare o disattivare la lettura guidata, controllare l'allineamento da pagina a pagina e specificare se attivare o meno lo zoom (solo per esportazione in AVE-Doc).

Il pannello **Barra dei menu doc** consente di controllare la visualizzazione della barra dei menu che diventa disponibile quando l'utente finale tocca il numero. È possibile controllare la visibilità e la trasparenza della barra dei menu, il tipo di barra, la sua altezza, il suo colore e le voci di menu da includere (solo per esportazione in AVE-Doc). Le opzioni per ogni voce di menu sono le seguenti:

- **Tipo:** consente di scegliere il tipo di voce di menu.
  - **Spazio flessibile:** aggiunge uno spazio flessibile senza un comando specifico.
  - **Chiudi:** chiude la rivista e ritorna all'applicazione.
  - **Impostazioni:** visualizza una finestra a comparsa che permette all'utente finale di controllare la visualizzazione della pagina, l'allineamento, lo zoom massimo e se includere o meno un menu Lettura.
  - **Aiuto:** visualizza lo strumento di aiuto dell'applicazione. Questo contenuto è specifico per ciascun modello di applicazione.
  - **Browser:** permette all'utente finale di sfogliare le immagini in miniatura contenute nelle pagine della rivista.
  - **Riepilogo:** visualizza la pagina del sommario (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione pagina Sommario](#)").
  - **Etichetta:** consente di aggiungere un'etichetta alla barra dei menu.
  - **Etichetta pagine:** aggiunge un'etichetta pagine, in formato (Page X / Total)
  - **Aggiungi/rimuovi segnalibro:** permette all'utente finale di rimuovere un segnalibro che indica la pagina della rivista attiva. Valido solo per Ave-Doc.
  - **Aggiungi/rimuovi nota:** permette all'utente finale di aggiungere una nota alla pagina della rivista attiva. Valido solo per Ave-Doc.
  - **Mostra segnalibri e note:** visualizza tutti i segnalibri e le note nella rivista attiva.
  - **Mostra tutte le pagine:** visualizza tutte le pagine della rivista attiva in una griglia.
- **Titolo:** consente di immettere un titolo per la voce di menu.
- **Colori:** consente di specificare un colore per il titolo.
- **Immagine:** consente di visualizzare un'immagine al posto di un titolo.

- **B.G.:** consente di specificare un'immagine da visualizzare dietro alla voce di menu.

È possibile utilizzare i pulsanti più (+) e meno (-) per aggiungere e rimuovere voci di menu.

Il riquadro **Barra navigazione doc** consente di controllare la visualizzazione della barra di navigazione del documento visualizzata nella parte inferiore della schermata e consente all'utente di spostarsi facilmente all'interno del numero. Esso include i seguenti controlli:

- **Nessuno:** nasconde la barra di navigazione del documento.
- **Visualizzazione distesa:** visualizza la barra di navigazione di un documento disteso.
  - **Sempre visibile:** se questa opzione è deselezionata, l'utente finale può visualizzare la barra di navigazione del documento toccando il numero.
  - **Traslucida:** se selezionata, la barra di navigazione del documento è trasparente.
  - **Altezza:** consente di controllare l'altezza della barra di navigazione del documento.
  - **Colori:** consente di controllare il colore della cornice attorno alla miniatura.
  - **Disegna:** fare clic su **Utilizza miniat.** per visualizzare le miniature delle pagine nella barra di navigazione oppure fare clic su **Utilizza numero di pagina** per visualizzare i numeri di pagina nella barra di navigazione.
  - **Utilizza popup:** selezionare questa casella per visualizzare le anteprime pop-up delle pagine sopra la barra di navigazione.
  - **Dimensioni popup:** consente di specificare la grandezza della dimensione più lunga delle anteprime pop-up in pixel.
  - **Mostra pulsante schermo intero:** include un pulsante che riempie lo schermo con un griglia di anteprime di pagine. L'utente finale può quindi toccare la pagina in cui desidera andare.
- **Sovrapponi visualizzazione:** visualizza la barra di navigazione di un documento sovrapposto.
  - **Sempre visibile:** se questa opzione è deselezionata, l'utente finale può visualizzare la barra di navigazione del documento toccando il numero.
  - **Spessore:** consente di specificare la larghezza delle miniature sovrapposte in pixel.
  - **Altezza:** consente di specificare l'altezza delle miniature sovrapposte in pixel.
  - **Interspazio articoli:** consente di specificare la distanza tra articoli in pixel.
  - **Interspazio pagina:** consente di specificare la distanza tra pagine in pixel.
  - **Decelerazione di scorrimento:** consente di controllare la velocità dello scorrimento delle pagine.

### Sostituzione di risorse in riviste di App Studio esportate

Un file App Studio (.zave) è un file .zip con un suffisso differente. Se si decompone un file .zave, è possibile accedere ai file che compongono la rivista, inclusi file .jpg e .png. Se necessario, tali risorse possono essere aggiornate. Tuttavia, in tal caso, è necessario creare un nuovo file manifest (.zavem) che corrisponda al file .zave aggiornato.

## CREAZIONE DI UNA RIVISTA DI APP STUDIO

Per aggiornare un file .zave e creare un nuovo manifest .zavem:

- 1 Cambiare il suffisso del file .zave in **.zip**.
- 2 Decomprimere il file .zip.
- 3 Aggiornare o sostituire le risorse in base alle necessità.
- 4 Comprimere i contenuti della cartella contenente gli asset della risorsa per creare un file .zip.
- 5 Cambiare il suffisso del file .zip in **.zave**.
- 6 Avviare l'applicazione AVE Manifest Generator di Quark. Il file si trova nella cartella di "App Studio", a sua volta all'interno della cartella dell'applicazione di QuarkXPress. Viene visualizzata la finestra **AVE Manifest Generator**.



Finestra **AVE Manifest Generator**

- 7 Trascinare il nuovo file .zave nella finestra. Viene visualizzata una finestra di dialogo.
- 8 Fare clic su **OK**. Viene generato il file manifest, il cui nome corrisponde a quello del file .zave, ma con suffisso **.manifest**. Viene visualizzata un'altra finestra di dialogo.
- 9 Fare clic su **OK**.
- 10 Cambiare il nome del suffisso del file manifest in **.zavem**.

Quando si pubblica questo file con Quark App Studio Publishing Portal, è necessario caricare anche il nuovo file .zave. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Pubblicazione di una rivista di App Studio](#)".

### Installazione dello strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark

Lo strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark permette di provare riviste di App Studio su Mac OS. Questa applicazione può essere scaricata gratuitamente sull'iPad dall'App Store di Apple oppure può essere installata su un Mac ed eseguita su un simulatore iOS. Per installare lo strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark sul Mac:

- 1 Verificare che sia installato Xcode 4.0 o versione successiva.
  - 2 Individuare il file "Issue Previewer for iOS Simulator.zip" nella cartella "App Studio".
- ➔ Per comodità, il file è fornito sia su Mac OS che su Windows. Tuttavia, funzionerà solo su un computer Mac OS.

- 3 Decomprimere il file zip in questa cartella. In questo modo si crea una cartella con un nome composto da una lunga serie di caratteri.
  - 4 Copiare la cartella decompressa in `[Hard Disk]/Users/[User Name]/Library/Application Support/iPhone Simulator/[iOS version]/Applications`.
- ➔ In Mac OS 10.7 e versioni successive, la cartella "Library" è nascosta per impostazione predefinita. Per navigare in questa cartella, selezionare **Vai > Vai alla cartella** nello strumento di ricerca, quindi immettere `~/Library` e fare clic su **Vai**.
- 5 Avviare il simulatore iOS:
    - se la versione di Xcode installata è precedente alla versione 4.3, seguire il percorso `[Hard Disk]/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/Applications` e fare doppio clic sul file "Simulatore iOS".
    - Se la la versione di Xcode installata è la 4.3 o una successiva, andare alla cartella "Applicazioni", quindi premere Opzione+clic sul file "Xcode" e selezionare Mostra il contenuto del pacchetto. Nella finestra visualizzata, seguire il percorso `Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/Applications` e fare doppio clic sul file "Simulatore iOS".
  - 6 Nel simulatore iOS, scegliere **Hardware > Dispositivo > iPad**.
  - 7 Nel simulatore iOS, scorrere a sinistra per visualizzare la seconda schermata, se necessario, per rivelare l'icona "Anteprima rivista".
  - 8 Per verificare che l'applicazione di prova sia installata correttamente, fare clic sull'icona contrassegnata con "Anteprima rivista". Si dovrebbe avviare l'applicazione Strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark.

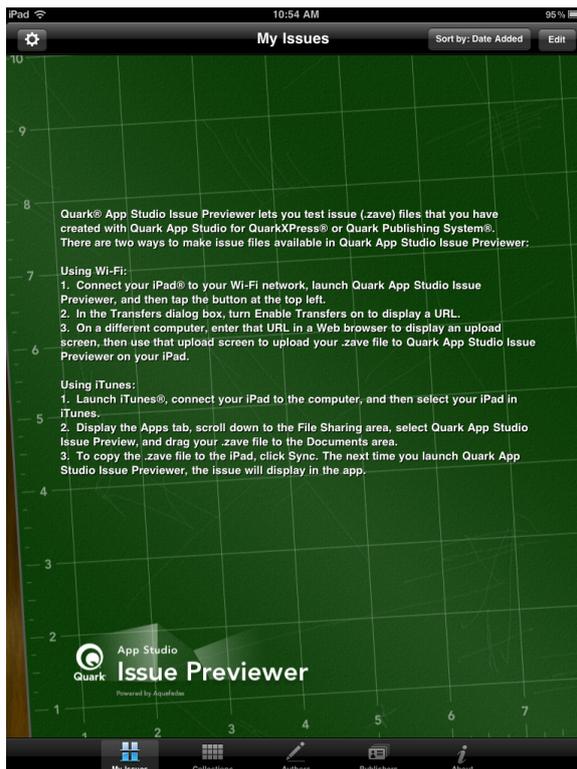
### Prova di una rivista di App Studio

Una rivista di App Studio può essere provata attraverso un'applicazione chiamata Strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark. L'applicazione può essere scaricata dall'App Store di Apple o avviata nel simulatore iOS su un computer Mac OS. In entrambi i casi, è necessario caricare la rivista nell'applicazione.

Per provare una rivista di App Studio (un file .zave):

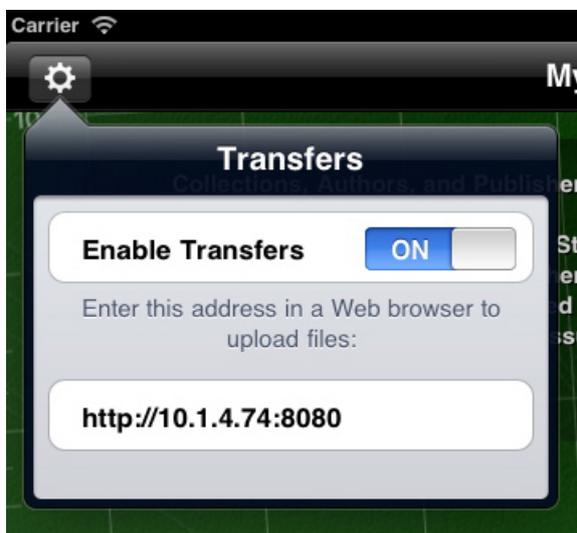
- 1 Esportare una rivista di App Studio (un file .zave): Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di una rivista di App Studio](#)".
- 2 Se si desidera utilizzare il simulatore iOS, assicurarsi che l'applicazione per la prova sia installata. Per istruzioni sull'installazione dell'applicazione Strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark nel simulatore iOS, consultare la sezione "[Installazione dello strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark](#)".  
Se si desidera utilizzare l'iPad, scaricare lo strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark dall'App Store di Apple.
- 3 Avviare l'applicazione Strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark.

## CREAZIONE DI UNA RIVISTA DI APP STUDIO



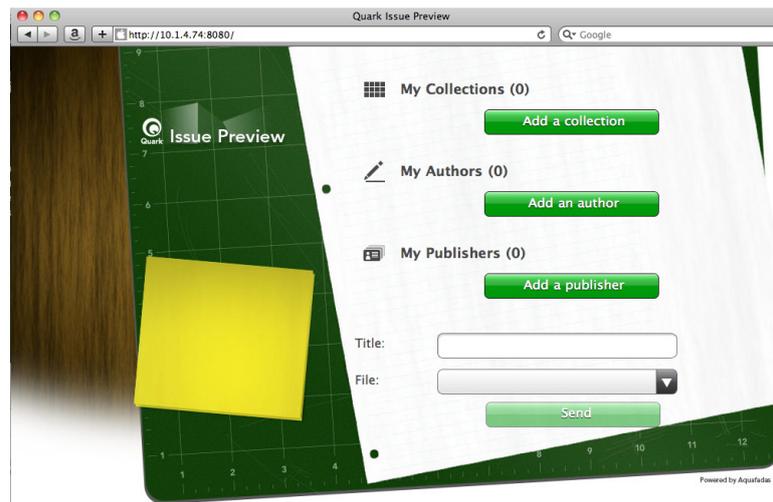
Schermata scaffale dell'applicazione di anteprima della rivista

- 4 Toccare il pulsante nella parte superiore sinistra dello schermo e impostare **Abilita trasferimenti** su **ON**. L'applicazione visualizza un URL.



URL caricato visualizzato nell'applicazione Strumento di anteprima della rivista

- 5 Nel computer in cui si trova il file .zave, lanciare un browser Web e immettere l'URL visualizzato nell'applicazione. Viene visualizzata la pagina di caricamento.



Pagina di caricamento per l'applicazione Strumento di anteprima della rivista

- 6 Immettere un nome per la rivista nel campo **Titolo** (facoltativo).
- 7 Fare clic sul campo **File**, individuare il file .zave e fare clic su **Apri**.
- 8 Per specificare una raccolta, un autore o un editore per la rivista, fare clic sul pulsante appropriato.
- 9 Fare clic su **Invia**. La rivista viene caricata nello scaffale dell'applicazione.
- 10 Per visualizzare la rivista, toccare una volta, quindi toccare **Leggi**.
  - Per passare dalla modalità orizzontale a quella verticale nel simulatore iOS, scegliere **Hardware > Ruota a sinistra** o **Hardware > Ruota a destra**.
  - Per ingrandire la modalità layout, utilizzare un gesto di pinch-out. Nel simulatore iOS, è possibile effettuare questa operazione premendo Opzioni e poi facendo clic e trascinando sulla rivista.
  - Per passare dalla visualizzazione scorrimento alla modalità layout, utilizzare il pulsante nella parte superiore dello schermo.
- 11 Per rimuovere la rivista dallo scaffale, fare clic sul pulsante **Modifica** nella parte superiore destra, quindi toccare la X nera presente nell'angolo della rivista. Per tornare alla modalità normale, fare clic su **Fine**.

# Creazione di un'applicazione App Studio

L'applicazione App Studio Factory semplifica la creazione e l'esportazione delle applicazioni iPad personalizzate.

Ogni applicazione di App Studio si basa su un modello. Esistono diversi modelli di applicazioni per diversi tipi di applicazioni di App Studio. Per esempio, un modello consente di creare un'applicazione per una rivista in cui i clienti possono scaricare le riviste periodicamente; un altro modello consente invece di incorporare una singola rivista nell'applicazione senza alcuna opzione di acquisto di altre.

Tutti i modelli di applicazioni possono essere utilizzati per una valutazione, tuttavia, prima di utilizzare un modello di applicazione per realizzare l'applicazione finale da inviare all'App Store, è necessario acquistare la relativa licenza. Fino a che non viene acquistato il modello di applicazione, le applicazioni di App Studio realizzate personalmente potranno visualizzare solo le riviste di prova e potranno farlo esclusivamente su iPad e su istanze del simulatore iOS che l'utente ha registrato con App Studio Publishing Portal.

Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Registrazione di dispositivi su App Studio Publishing Portal](#)" e "[Acquisto di una licenza per il modello di applicazione di App Studio](#)".

➡ Le applicazioni di App Studio possono essere sviluppate anche con App Studio Framework.

## Registrazione di dispositivi su App Studio Publishing Portal

Prima di poter effettuare una prova della propria applicazione App Studio nel simulatore iOS o su un iPad, è necessario registrare l'istanza del simulatore iOS e l'iPad su App Studio Publishing Portal. Esistono due metodi per eseguire questa operazione.

### Registrazione con lo strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark

Per registrare un dispositivo o un'istanza del simulatore iOS utilizzando lo strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark:

- 1 Avviare l'applicazione nell'iPad o nel simulatore iOS. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Installazione dello strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark](#)".

- 2 Fare clic sulla scheda **Tester**.
- 3 Immettere nome utente e password App Studio Publishing Portal.
- 4 Fare clic su **Connetti**.

In seguito alla registrazione nel portale di App Studio, è possibile utilizzare il dispositivo o l'istanza del simulatore iOS per provare l'applicazione e le riviste di App Studio.

### Registrazione su App Studio Publishing Portal

Per registrare un dispositivo utilizzando App Studio Publishing Portal:

- 1 Andare all'indirizzo <http://appstudio.quark.com> ed effettuare l'accesso.
- 2 Fare clic su **Profilo**. Viene visualizzata la schermata **Profilo**.
- 3 Fare clic su **Prova dispositivi**. Viene visualizzato il riquadro **Prova dispositivi**.
- 4 Fare clic su **Aggiungi un dispositivo**, immettere l'UDID per il proprio iPad, fare clic sull'icona Apple in **Piattaforma**, quindi fare clic su **Aggiungi** (per ulteriori informazioni, consultare il sito <http://support.apple.com/kb/HT4061>).
- 5 Fare clic su **Aggiorna**.

In seguito alla registrazione nel portale di App Studio, è possibile utilizzare il dispositivo per provare l'applicazione e le riviste di App Studio.

### Creazione di un'applicazione App Studio

in generale, il processo di creazione di un'applicazione App Studio avviene nel seguente modo:

- 1 Creare le risorse dell'applicazione. Si tratta di file di immagine che danno a ogni applicazione il suo aspetto caratteristico e il suo branding.
- 2 Creare l'applicazione in App Studio Factory.

Gli argomenti di seguito descrivono in dettaglio le operazioni da eseguire.

- ➔ Per comodità, App Studio Factory è incluso nella cartella dell'applicazione sia per Mac OS che per Windows. Tuttavia, funzionerà solo su un computer Mac OS.

### Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio a Apple

La procedura generale per la preparazione all'invio di un'applicazione App Studio a Apple è la seguente:

- 1 Creare l'account iOS Developer di Apple.
- 2 Ottenere l'ID dispositivo dell'iPad.
- 3 Creare il certificato di sviluppo iOS.
- 4 Registrare l'iPad in modo da poterlo utilizzare per effettuare prove.

- 5 Creare l'ID applicazione.
- 6 Creare il profilo di provisioning di sviluppo.
- 7 Creare il profilo di provisioning di distribuzione dell'App Store.
- 8 Creare la descrizione dell'applicazione.

Nei seguenti argomenti sono illustrati i dettagli della procedura. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per gli sviluppatori di iTunes Connect, disponibile agli sviluppatori Apple all'indirizzo [itunesconnect.apple.com](http://itunesconnect.apple.com).

### Creazione di un account Developer

Prima di procedere, è necessario creare un account iOS Developer di Apple. Procedere come segue:

- 1 Andare all'indirizzo <http://developer.apple.com/programs/ios/> e fare clic su **Iscriviti ora**.
- 2 Fare clic su **Continua** e seguire le istruzioni sullo schermo. Quando viene richiesto di iscriversi come privato o come azienda, scegliere l'opzione appropriata.
- 3 Andare all'indirizzo [itunesconnect.apple.com](http://itunesconnect.apple.com), fare clic su **Contratti, tasse e informazioni bancarie**, e stipulare un contratto Applicazioni a pagamento iOS® con Apple. Se si pianifica di richiedere il pagamento per la propria applicazione o la propria rivista, prima dell'invio dell'applicazione all'App Store, il contratto deve essere in vigore e le informazioni bancarie inserite devono essere valide.

### Ottenere l'ID dispositivo dell'iPad

Per provare l'applicazione sull'iPad, è necessario specificarne l'ID dispositivo (UDID). Un metodo per eseguire questa operazione consiste nell'utilizzare lo strumento di anteprima della rivista (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Registrazione con lo strumento di anteprima della rivista App Studio di Quark](#)"). Di seguito viene riportato un altro metodo per ottenere l'UDID dell'iPad:

- 1 Collegare l'iPad al computer.
- 2 Avviare iTunes 7.7 o versione successiva.
- 3 Selezionare l'iPad in iTunes.
- 4 Fare clic sull'etichetta **Numero di serie**. L'etichetta diventerà **Identificatore (UDID)**.



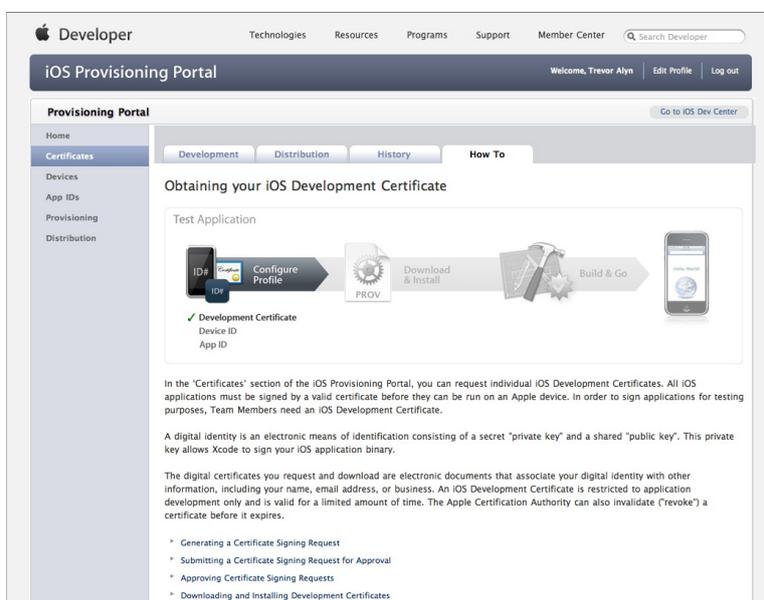
- 5 Premere Comando + C per copiare l'ID dispositivo negli Appunti.

- 6 Incollare l'ID dispositivo in un file di testo. Dovrebbe essere un codice molto lungo, composto sia da numeri che da lettere minuscole, ma senza trattini o caratteri di altro tipo.

**Creazione di un certificato di sviluppo iOS**

Per poter sviluppare applicazioni e provarle su un iPad, è necessario possedere un certificato di sviluppo iOS. Per creare questo certificato:

- 1 Andare all'indirizzo <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> ed effettuare l'accesso.
- 2 In Programma iOS Developer nella barra laterale, fare clic su Portale di provisioning iOS.
- 3 Fare clic su Certificati nella barra laterale sinistra.
- 4 Fare clic sulla scheda Guida. Viene visualizzata la schermata Ottenere un certificato di sviluppo iOS.

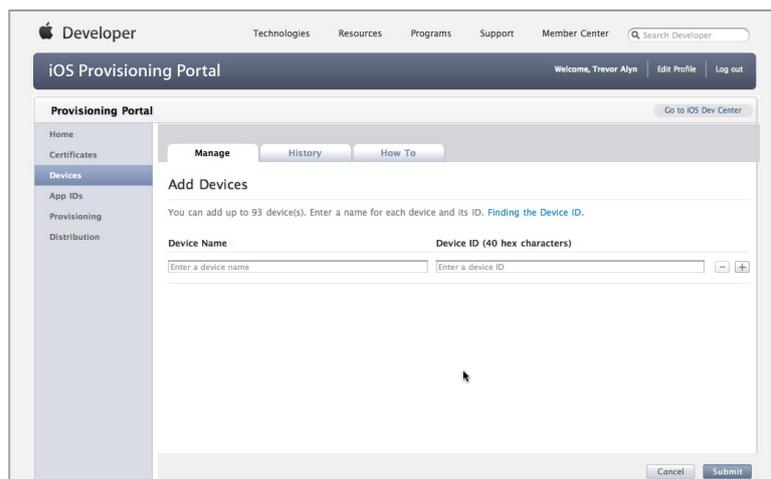


- 5 Seguire le istruzioni, incluse quelle in Generazione di una richiesta di firma di certificato, Invio di una richiesta di firma di certificato per l'approvazione, Approvazione di richieste di firma di certificato e Download e installazione di certificati di sviluppo.

**Registrazione di dispositivi**

Finché si trovano nell'App Store, le applicazioni possono essere eseguite solo su dispositivi su cui sono registrate. Per registrare l'iPad per effettuare prove:

- 1 Fare clic su Dispositivi nella barra laterale sinistra.
- 2 Fare clic su Aggiungi dispositivi. Viene visualizzata la schermata Aggiungi dispositivi.

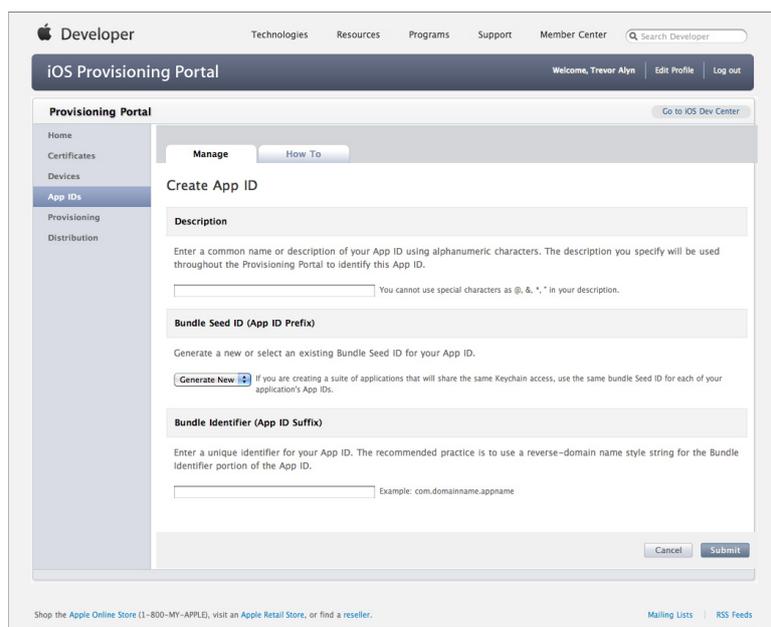


- 3 Immettere un nome per l'iPad (per esempio, "iPad di Jane") nel campo **Nome dispositivo**, quindi incollare l'UDID dell'iPad nel campo **ID dispositivo**.
- 4 Per aggiungere un ulteriore dispositivo, fare clic sul pulsante + a destra del campo **ID dispositivo**.
- 5 Fare clic su **Invia**.

### Creazione di un ID applicazione

Ogni applicazione deve avere un ID univoco. Per creare un ID applicazione:

- 1 Fare clic su **ID applicazione** nella barra laterale sinistra. Viene visualizzata la schermata **ID applicazione**.
- 2 Fare clic su **Nuovo ID applicazione**. Viene visualizzata la schermata **Crea ID applicazione**.



- 3 Immettere il nome dell'applicazione nel campo **Descrizione**. Notare che **NON** si tratta del nome che verrà visualizzato per l'applicazione nell'App Store.

4 Lasciare il menu a discesa **ID seed bundle (Prefisso ID applicazione)** impostato su **Genera nuovo**.

5 Nel campo **Identificatore bundle (Suffisso ID applicazione)**, immettere un identificatore unico per l'applicazione, utilizzando la forma `com.[nome organizzazione].[nome applicazione]`. Per esempio, se l'applicazione è stata creata per 123 Productions, l'identificatore bundle potrebbe essere `com.123productions.rivista123`.

➔ Gli ID bundle rispettano maiuscole e minuscole.

6 Fare clic su **Invia**.

### **Impostazione dell'invio notifiche**

È possibile inviare delle notifiche per comunicare ai clienti che una nuova rivista pubblicata è disponibile.

➔ Prima di creare Profili di provisioning, è necessario completare i suddetti passaggi (per ulteriori informazioni, vedere gli argomenti qui di seguito).

per impostare l'invio delle notifiche:

1 Fare clic su **ID applicazione** nella barra laterale sinistra. Viene visualizzata la schermata **ID applicazione**.

2 Fare clic sul nome dell'applicazione per la quale si desidera attivare le notifiche: Viene visualizzata la pagina **Configura ID applicazione**.

3 Selezionare **Attiva servizio di invio notifiche Apple**.

4 Fare clic sul pulsante **Configura** del **Certificato SSL di invio produzione**. (Non è necessario possedere un certificato SSL di invio sviluppo). Viene visualizzata la schermata **Assistente certificato SSL per il servizio di invio notifiche Apple**.

5 Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Seguire le istruzioni per generare una richiesta di firma di certificato, caricarla nella schermata **Assistente certificato SSL per il servizio di invio notifiche Apple** e scaricare un certificato SSL per il servizio di invio notifiche Apple. Il nome del file deve essere simile a "aps\_production\_identity.cer."

6 Fare doppio clic sul file di certificato per installarlo.

7 Avviare l'applicazione Accesso Portachiavi (Applicazioni > Utilità) e fare clic su **I miei certificati** nell'elenco a sinistra. Viene visualizzato un elenco di certificati.

8 Espandere il certificato **Servizi iOS di invio produzione Apple**. Viene visualizzata l'icona della chiave.

9 Selezionare il certificato **Servizi iOS di invio produzione Apple** e la riga con l'icona della chiave.

10 Premere il tasto Control e, contemporaneamente, fare clic sulle due righe selezionate e scegliere **Esporta 2 elementi**, quindi salvare gli elementi nel formato Scambio informazioni personali (.p12) con il nome file `server_certificates_bundle_sandbox.p12`. Non immettere password. Se viene visualizzata una finestra di dialogo in cui si dichiara che tramite l'applicazione Accesso

Portachiavi si intende esportare una chiave, immettere la password di accesso e fare clic su **Consenti** (potrebbe essere necessario ripetere l'operazione).

- 11 Inserire il file `server_certificates_bundle_sandbox.p12` in una cartella "temp".
  - 12 Avviare l'applicazione Terminal (Applicazioni > Utilità). Viene visualizzata una finestra **Terminal**. In questa finestra digitare le lettere `cd` seguite da uno spazio.
  - 13 Trascinare la cartella "temp" nella finestra **Terminal**. Il percorso della cartella "temp" viene inserito automaticamente.
  - 14 Fare clic sulla barra del titolo della finestra **Terminal** per verificare che sia attiva, quindi premere Return.
  - 15 Immettere il seguente comando nella finestra **Terminal**, quindi premere Return:  

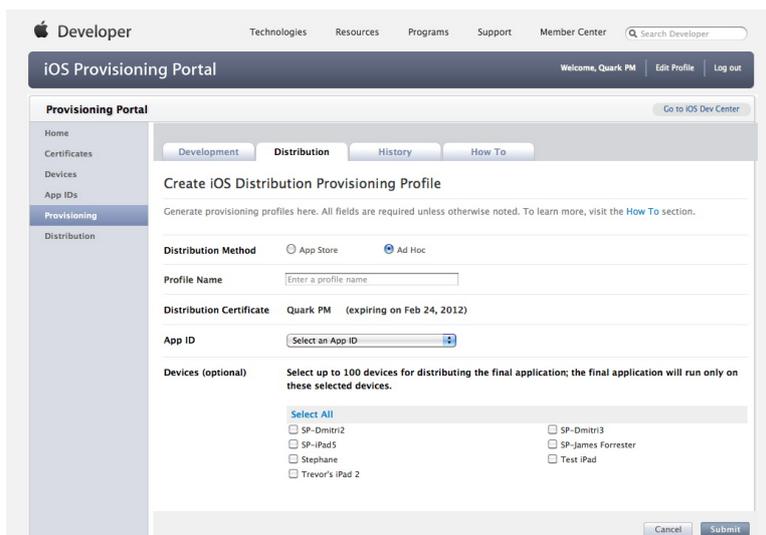
```
openssl pkcs12 -in server_certificates_bundle_sandbox.p12 -out  
server_certificates_bundle_sandbox.pem -nodes -clcerts
```

Viene visualizzato il messaggio `Enter Import Password`.
  - 16 Premere Return. Viene visualizzato il messaggio `MAC verified OK`.
  - 17 Uscire dall'applicazione Terminal.
  - 18 Aprire la cartella "temp" e individuare il file "server\_certificates\_bundle\_sandbox.pem". Tenere il file a portata di mano, poiché sarà necessario più avanti. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Registrazione di un'applicazione App Studio](#)".
- ➔ Per impostare gli abbonamenti con rinnovo automatico, è necessario eseguire ulteriori passaggi. La descrizione di questi passaggi è disponibile nei seguenti argomenti.

### **Creazione di un profilo di provisioning ad hoc**

Per eseguire l'applicazione su un iPad è necessario disporre di un profilo di provisioning di distribuzione ad hoc. Per creare un profilo di provisioning ad hoc:

- 1 Nella barra laterale sinistra, fare clic su **Provisioning**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Distribuzione**.
- 3 Fare clic su **Nuovo profilo**.
- 4 In **Metodo di distribuzione**, fare clic su **Ad hoc**.

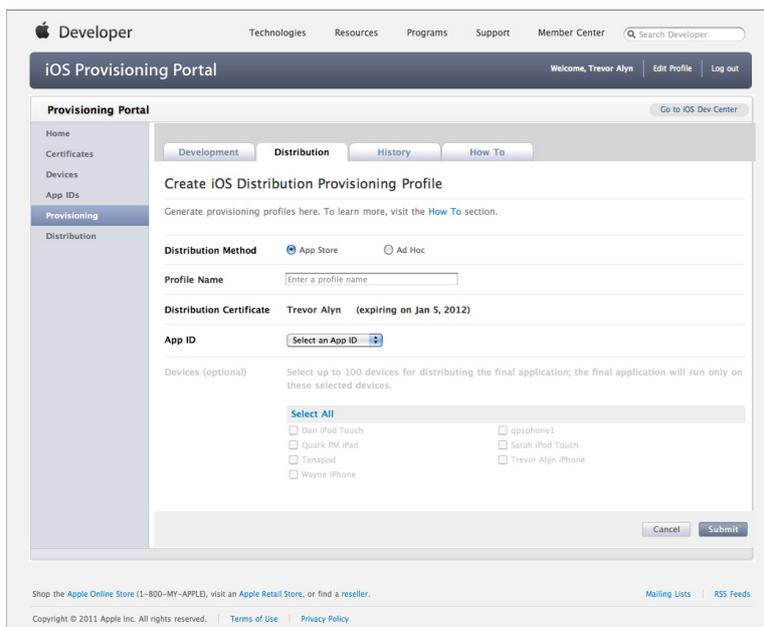


- 5 Nel campo **Nome profilo**, immettere "Profilo di provisioning ad hoc [Nome app]".
- 6 Scegliere l'ID dell'applicazione dal menu a discesa **ID applicazione**.
- 7 Fare clic su **Invia**. Viene visualizzata la schermata **Profili di provisioning di distribuzione**.
- 8 Prima di scaricare il profilo di provisioning ad hoc, è necessario ricaricare la pagina. Dopo aver ricaricato la pagina, dovrebbe essere disponibile il pulsante **Scarica** per il profilo di provisioning di distribuzione appena creato.
- 9 Fare clic su **Scarica** per scaricare sul desktop il profilo di provisioning di distribuzione. Il nome del file sarà del tipo "App\_Name\_Ad\_Hoc\_Provisioning\_Profile.mobileprovision".
- 10 Fare doppio clic sul file scaricato per procedere con l'installazione.

### **Creazione di un profilo di provisioning dell'App Store**

Per poter creare un'applicazione da inviare all'App Store, è necessario possedere un profilo di provisioning di distribuzione dell'App Store. Per creare un profilo di provisioning dell'App Store:

- 1 Nella barra laterale sinistra, fare clic su **Provisioning**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Distribuzione**.
- 3 Fare clic su **Nuovo profilo**.
- 4 In **Metodo di distribuzione**, fare clic su **App Store**.



- 5 Nel campo **Nome profilo**, immettere "Profilo di provisioning di distribuzione App Studio".
- 6 Scegliere l'ID dell'applicazione dal menu a discesa **ID applicazione**.
- 7 Fare clic su **Invia**. Viene visualizzata la schermata **Profili di provisioning di distribuzione**.
- 8 Prima di scaricare il profilo di provisioning di distribuzione, è necessario ricaricare la pagina. Dopo aver ricaricato la pagina, dovrebbe essere disponibile il pulsante **Scarica** per il profilo di provisioning di distribuzione appena creato.
- 9 Fare clic su **Scarica** per scaricare sul desktop il profilo di provisioning di distribuzione. Il nome del file sarà del tipo "App\_Studio\_Dist\_Provisioning\_Profile.mobileprovision".
- 10 Fare doppio clic sul file scaricato per procedere con l'installazione.

### **Creazione della descrizione di un'applicazione in iTunes Connect**

Prima di inviare un'applicazione ad Apple, è necessario creare una descrizione nel sito Web di Apple Developer.

- ➔ Se si desidera vendere le proprie riviste, prima di eseguire le operazioni riportate di seguito è necessario creare acquisti in-app. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione di acquisti in-app](#)" e "[Impostazione di abbonamenti con rinnovo automatico](#)".

Per creare la descrizione di un'applicazione:

- 1 Andare all'indirizzo <http://itunesconnect.apple.com> ed effettuare l'accesso (se necessario). Viene visualizzata la pagina **iTunes Connect**.
- 2 Fare clic su **Gestisci applicazioni**. Viene visualizzata la schermata **Gestisci applicazioni**.
- 3 Fare clic su **Aggiungi nuova applicazione**. Viene visualizzata la schermata **Informazioni applicazioni**.

- 4 Nel campo **Nome applicazione**, immettere il nome dell'applicazione in base a come si desidera che venga visualizzato nell'App Store.
- 5 Nel campo **Numero SKU**, immettere un valore unico da utilizzare per identificare l'applicazione.
- 6 Scegliere l'ID dell'applicazione dal menu a discesa **ID bundle** (si tratta dell'ID applicazione creato nella sezione "*Creazione di un ID applicazione*"). Assicurarsi di NON selezionare **Xcode: Wildcard IDapp - \***.
- 7 Fare clic su **Continua**. Vengono visualizzati la data di disponibilità e il livello di prezzo. Seguire le istruzioni sullo schermo per impostare il livello di prezzo e la data di disponibilità dell'applicazione. È possibile scegliere la data corrente per fare in modo che l'applicazione venga pubblicata il prima possibile.
- 8 Fare clic su **Continua**. Vengono visualizzati i metadati e la schermata di valutazione. Completare i moduli presenti nella schermata.
- 9 Per addebitare l'importo delle riviste, è necessario associare gli acquisti in-app all'applicazione. Per eseguire questa operazione, fare clic su **Modifica** nell'area **Acquisti in-app**, quindi selezionare tutti gli acquisti in-app da associare all'applicazione e fare clic su **Salva**.
- 10 Nell'area **Caricamenti**, caricare un file PNG delle dimensioni di 512 x 512 pixel dove viene indicato **Icona grande 512 x 512** e caricare una schermata fittizia dove viene indicato **Schermate iPad**. Entrambe le immagini potranno essere successivamente modificate.
- 11 Fare clic su **Pronti per il caricamento binario**.

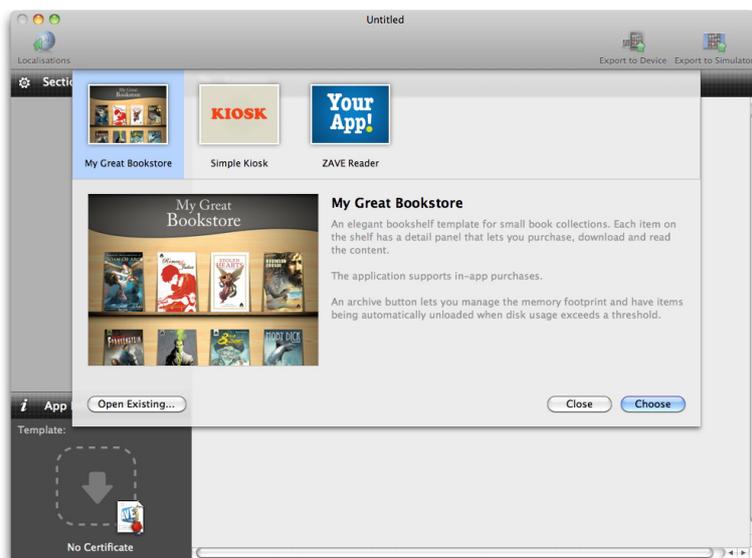
### Creazione di un'applicazione con App Studio Factory

App Studio Factory è un'applicazione per Mac OS (10.6 e versioni successive), che permette di creare applicazioni App Studio senza dover eseguire alcuna programmazione. Prima di creare un'applicazione in App Studio, è necessario disporre del file di certificato dell'applicazione App Studio. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Download del certificato di un'applicazione App Studio*".

Inoltre, è necessario che sia installato Xcode 4.0 o versione successiva. È possibile ottenere Xcode gratuitamente dal sito Web di Apple Developer all'indirizzo <http://developer.apple.com>.

Per creare un'applicazione in App Studio Factory:

- 1 Avviare App Studio Factory (situato nella cartella dell'applicazione di QuarkXPress). Viene visualizzata la schermata di App Studio Factory.



Finestra di App Studio Factory

- 2 Un modello di applicazione App Studio determina la funzionalità e il layout generale di un'applicazione. È possibile scegliere tra un'ampia gamma di diversi modelli di applicazione. Per vedere la descrizione di un modello di applicazione, fare clic sulla relativa icona nella parte superiore della finestra. Dopo aver deciso quale modello di applicazione utilizzare, selezionarlo e fare clic su **Scegli**.
- 3 Per autenticare l'applicazione trascinare il certificato dell'applicazione App Studio nell'area inferiore sinistra (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Download del certificato di un'applicazione App Studio](#)"). In questo modo, si riempiranno automaticamente molti campi di App Studio Factory per l'applicazione, incluso l'ID bundle.
- 4 Per specificare l'icona che verrà visualizzata per l'app sul dispositivo, trascinare un file PNG RGB appiattito da 72x72 pixel nel campo **Icona**.
- 5 La lista **Sezioni** nella parte sinistra include una voce per ogni tipo di informazione sull'applicazione che è possibile personalizzare. Quando si fa un clic su una sezione, tutti gli elementi configurabili presenti in essa vengono visualizzati nell'area **Impostazioni** sulla destra. Fare clic su ognuna di queste sezioni singolarmente e personalizzare ciò che si desidera.

Per le immagini, è possibile visualizzare un'anteprima di grande formato facendo clic sull'icona con la lente d'ingrandimento. Per sostituire un'immagine, trascinare semplicemente un file PNG sostitutivo sull'immagine in App Studio Factory. Le dimensioni (in pixel) necessarie vengono visualizzate sotto all'immagine.

- ➔ Alcuni capi non sono modificabili. Per esempio, il valore **ID bundle** viene determinato dal certificato. L'impostazione è stata stabilita nella progettazione.
- ➔ L'icona nel campo Icona applicazione viene ridotta automaticamente per soddisfare i requisiti del modello. Se si desidera, l'icona può essere sostituita con una versione ottimizzata.

➔ È possibile visualizzare tutti i campi e le risorse per l'applicazione selezionando tutti gli oggetti presenti nella lista **Sezioni**.

**6** Se si sta creando un'applicazione con una rivista incorporata, l'elenco **Sezioni** comprende una voce denominata **Contenuto AVE**. Trascinare la rivista desiderata da incorporare nell'area **File AVE (.zave)**.

Per ottenere il file del Certificato AVE, accedere all'App Studio Publishing Portal, fare clic su **Pubblica**, scegliere il titolo o una raccolta a cui la rivista appartiene, fare clic sull'icona matita accanto alla rivista, sul riquadro **Download**, quindi fare clic su **Download certificato Ave**. Una volta scaricato il file, trascinarlo nell'area **Certificato AVE**.

**7** Alcuni modelli sono disponibili con stringhe tradotte in più lingue. Per includere più lingue nell'applicazione, fare clic su **Localizzazioni** nella parte superiore sinistra, quindi scegliere le lingue che si desidera includere nell'applicazione. Quando la lingua del sistema operativo corrisponde a una di queste lingue, l'applicazione mostra le stringhe in quella lingua.

➔ Se nell'applicazione si includono (per esempio) risorse in francese, ma le riviste non sono disponibili in francese, i clienti potrebbero essere scontenti. Di conseguenza, si dovrebbe scegliere solo la lingua corrispondente a quella delle riviste in vendita.

**8** Per provare l'applicazione nell'applicazione simulatore iOS, fare clic su **Esporta in simulatore**.

➔ Per informazioni sulla prova delle riviste in un'applicazione App Studio, consultare la sezione "[Prova di una rivista di App Studio](#)".

➔ Sebbene l'applicazione possa visualizzare riviste nel simulatore iOS, non può prelevare dati riguardanti i prezzi dall'App Store. Di conseguenza, il prezzo delle riviste probabilmente non corrisponderà al prezzo stabilito su iTunes Connect.

Per informazioni sull'esportazione di un'applicazione a scopo di prova sull'iPad o per l'invio ad Apple, consultare la sezione "[Esportazione di un'applicazione con App Studio Factory](#)".

### Acquisto di una licenza per il modello di applicazione di App Studio

Prima di poter creare un'applicazione finale e inviarla all'App Store di Apple, è necessario acquistare una licenza per il tipo di modello applicazione utilizzato per creare la propria applicazione. Per acquistare un modello del tipo di applicazione:

**1** In App Studio Factory, fare clic sul pulsante **Acquista** nella parte inferiore sinistra della finestra principale, sopra al certificato dell'applicazione. Si aprirà la pagina appropriata nel browser Web predefinito.

**2** Seguire le istruzioni sullo schermo per acquistare la licenza per il tipo di modello di applicazione che si desidera utilizzare. Al termine, si riceverà un numero di serie.

- 3 Effettuare l'accesso a Quark App Studio Publishing Portal all'indirizzo <http://appstudio.quark.com> e fare clic su **Applicazione**. Viene visualizzata la schermata **Specifiche dell'applicazione**.
- 4 Fare clic sull'applicazione nell'elenco a sinistra.
- 5 In **Modelli per l'applicazione**, fare clic su **Aggiungi un modello di applicazione**. Viene visualizzata la schermata **Store**.
- 6 Immettere il numero di serie nel campo e fare clic su **Invio**.
- 7 Fare clic su **OK**. Il certificato dell'applicazione viene aggiornato nel portale.
- 8 Scaricare e installare il certificato dell'applicazione aggiornato (per ulteriori informazioni, consultare le sezioni "[Download del certificato di un'applicazione App Studio](#)" e "[Creazione di un'applicazione con App Studio Factory](#)").
- 9 Esportare l'applicazione. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Esportazione di un'applicazione con App Studio Factory](#)".

### Esportazione di un'applicazione con App Studio Factory

Quando si esporta un'applicazione da App Studio Factory, è possibile farlo per eseguire delle prove sull'iPad o per inviarla a Apple.

Per iniziare il processo, fare clic su **Esporta su dispositivo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Salva con nome**.

Se si desidera esportare per eseguire una prova sull'iPad:

- Scegliere **Versione** dal menu a discesa **Configurazione**.
- Scegliere il proprio profilo di provisioning ad hoc dal menu a discesa **Profilo** (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un profilo di provisioning ad hoc](#)").
- Scegliere il certificato dell'applicazione App Studio adatto dal menu a discesa **Certificato**.

Quando si fa clic su **Salva**, App Studio Factory crea una cartella che contiene un file con suffisso **.ipa**. Per installare la propria applicazione sull'iPad, trascinare il file .ipa sull'icona di iTunes nel dock, quindi sincronizzare l'iPad con iTunes (in alternativa è possibile utilizzare l'Utility Configurazione iPhone; per ulteriori informazioni, consultare il sito <http://www.apple.com/support/iphone/enterprise/>).

- ➔ L'applicazione non funzionerà sull'iPad a meno che questo non sia stato registrato per l'esecuzione di prove. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Registrazione di dispositivi](#)".

Se si desidera esportare l'applicazione per inviarla all'App Store di Apple:

- Scegliere **Distribuzione** dal menu a discesa **Configurazione**.
- Scegliere il proprio Profilo di provisioning dell'App Store dal menu a discesa **Profilo** (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un profilo di provisioning dell'App Store](#)").

- Scegliere il certificato dell'applicazione App Studio adatto dal menu a discesa **Certificato**.

Quando si fa clic su **Salva**, App Studio Factory crea un file con suffisso `.ipa`. Per informazioni relative all'invio di questo file a Apple, consultare "[Invio della propria applicazione a Apple](#)."

### Prova di un'applicazione App Studio

Dopo aver finito di creare la propria applicazione e la propria rivista di App Studio, è possibile provarle sull'iPad (se si possiede) o su un computer Mac OS che esegue Mac OS 10.6.6 o versione successiva.

- ➔ Prima di poter provare una rivista, è necessario registrare il dispositivo o la copia del simulatore iOS su cui eseguire la prova. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Registrazione di dispositivi su App Studio Publishing Portal](#)."
- ➔ Prima dell'invio, provare sempre l'applicazione su un dispositivo reale. I dispositivi reali spesso funzionano in maniera diversa rispetto al simulatore iOS.
- ➔ Per istruzioni su come provare una rivista dopo aver eseguito l'applicazione, consultare la sezione "[Prova di una rivista di App Studio](#)".

### Installazione di un'applicazione App Studio sull'iPad

Per provare la propria applicazione e la propria rivista sull'iPad:

- 1 Utilizzare App Studio Factory per generare un file `.ipa`. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un'applicazione App Studio](#)".
  - 2 In Mac OS Finder, trascinare il file `.ipa` sull'icona di iTunes. Questa deve essere la copia di iTunes sincronizzata con l'iPad.
  - 3 Sincronizzare l'iPad con iTunes. Questa operazione dovrebbe installare l'applicazione sull'iPad.
- ➔ In alternativa, è possibile utilizzare l'Utility Configurazione iPhone; per ulteriori informazioni, consultare il sito <http://www.apple.com/support/iphone/enterprise/>.

### Prova di un'applicazione App Studio nel simulatore iOS

Per provare la propria applicazione e la propria rivista nell'applicazione simulatore iOS:

- 1 Verificare che il sistema operativo in uso sia Mac OS® 10.6.6 o versione successiva.
- 2 Scaricare e installare Xcode® 4.0 o versione successiva. Xcode può essere scaricato all'indirizzo <http://developer.apple.com/xcode/index.php>.
- 3 In App Studio Factory, aprire il progetto dell'applicazione e fare clic su **Esporta in simulatore**. L'applicazione si aprirà nel simulatore iOS.

# Gestione delle riviste di App Studio

Per provare una rivista di App Studio e poi renderla disponibile ai clienti che possiedono l'applicazione App Studio, è necessario eseguire le seguenti operazioni:

- 1 Caricare la rivista su un server Web di pubblico dominio e acquisirne l'URL. Si noti che l'URL deve essere diretto e terminare con il nome del file .zave; un URL di reindirizzamento non funzionerà. Potrebbe essere necessario richiedere al proprio provider di hosting di modificare le impostazioni di tipo MIME del server al fine di garantire il servizio per i file .zave.
- 2 Creare un account sull'App Studio Publishing Portal.
- 3 Creare un titolo o una raccolta sull'App Studio Publishing Portal. Se si stanno creando numeri di una rivista, è necessario creare un titolo che utilizzi il nome della rivista. Se si stanno creando libri, è necessario creare una raccolta che identifichi la raccolta di libri (come il nome dell'editore o della serie).
- 4 Registrare la propria applicazione sull'App Studio Publishing Portal. In questo modo è possibile connettere le proprie riviste di App Studio con la propria applicazione App Studio.
- 5 Acquistare una licenza per il modello App Studio che si desidera utilizzare per il publishing.
- 6 Acquistare la licenza per la propria rivista sull'App Studio Publishing Portal.

Per quanto riguarda il primo passaggio, è possibile utilizzare qualsiasi servizio di Web hosting, purché consenta la pubblicazione del file della rivista con un URL diretto. Negli argomenti di seguito si spiega come eseguire i passaggi restanti.

## Creazione di un account App Studio Publishing Portal

Prima di rendere disponibili le riviste di App Studio per i clienti, è necessario creare un account su App Studio Publishing Portal. La creazione di un account è gratuita. Per creare un account App Studio Publishing Portal:

- 1 Da un browser Web, accedere alla pagina <http://appstudio.quark.com>. Viene visualizzata la pagina di accesso a App Studio Publishing Portal.
- 2 Fare clic su **Non si possiede un account?**, quindi seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo.

## Registrazione di un'applicazione App Studio

➡ Prima di registrare un'applicazione App Studio in App Studio Publishing Portal, è necessario creare un account App Studio Publishing Portal (consultare la sezione "[Creazione di un account App Studio Publishing Portal](#)") e creare un titolo o una raccolta (consultare la sezione "[Creazione di un titolo o di una raccolta di App Studio Publishing Portal](#)").

Per provare le riviste di App Studio e renderle disponibili per i propri clienti, è necessario prima registrare la propria applicazione App Studio in App Studio Publishing Portal. In questo modo è possibile connettere le proprie riviste di App Studio con la propria applicazione App Studio. Per registrare un'applicazione:

- 1 Da un browser Web, accedere alla pagina <http://appstudio.quark.com>. Effettuare l'accesso al portale immettendo nome utente e password. Viene visualizzata la home page.
- 2 Se non sono ancora stati creati un titolo o una raccolta, procedere con la creazione. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un titolo o di una raccolta di App Studio Publishing Portal](#)."
- 3 Se non è stata ancora creata un'applicazione in iTunes Connect, procedere con la creazione. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione della descrizione di un'applicazione in iTunes Connect](#)".
- 4 In **Gestisci specifiche dell'applicazione**, fare clic su **Invio**. Viene visualizzata la pagina **Procedura guidata specifiche dell'applicazione**.
- 5 Nel campo **Nome specifica dell'applicazione**, immettere il nome dell'applicazione come deve essere visualizzato sul sito, in App Studio Factory e nel dispositivo dell'utente finale. Il numero di caratteri che è possibile includere nel nome dipende da quelli utilizzati, ma in genere si dovrebbe usare un massimo di 12 caratteri.
- 6 Nel nome **ID bundle**, immettere l'ID bundle creato per l'applicazione nel sito Web di Apple Developer. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un ID applicazione](#)".

➡ Gli ID bundle e gli ID applicazione rispettano maiuscole e minuscole.

- 7 Nell'area **Descrizione e nome localizzati**, fare clic su **Aggiungi** per aggiungere un nome e una descrizione per questa applicazione in una lingua in particolare. È possibile aggiungere nomi e descrizioni in tutte le lingue desiderate.
- 8 Nel campo **Icona applicazione**, caricare un'immagine in formato PNG o JPEG delle dimensioni di 72 x 72 pixel. L'icona verrà visualizzata sul dispositivo.
- 9 Se si desidera inviare delle notifiche, fare clic su **Aggiungi un certificato per le notifiche**, quindi fare clic su **Sfoggia** e caricare il file "server\_certificates\_bundle\_sandbox.pem". Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione dell'invio notifiche](#)". Ciò consente all'applicazione di comunicare ai clienti l'esistenza di nuove riviste disponibili.
- 10 In **Scarica certificato dell'applicazione**, fare clic sull'icona del certificato. Con questa operazione si scarica un file di certificato dell'applicazione, che è necessario per creare l'applicazione in App Studio Factory.

- ➔ Se non è stata ancora acquistata una licenza per la rivista e una licenza per il modello di applicazione App Studio Factory, è possibile scaricare una nuova copia del certificato in seguito all'acquisto. Tuttavia, non è necessario effettuare l'acquisto per provare l'applicazione e le riviste pubblicate. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Download del certificato di un'applicazione App Studio](#)".
- 11 Prima della pubblicazione di una rivista, è necessario creare un prodotto. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un prodotto App Studio](#)".
- 12 In **Licenze modello di applicazione**, è possibile acquistare una licenza per il modello di applicazione App Studio Factory che si desidera utilizzare. È possibile effettuare subito questa operazione, anche se non è obbligatorio. Per ulteriori informazioni sui modelli di applicazioni, consultare la sezione "[Creazione di un'applicazione con App Studio Factory](#)".
- 13 Fare clic su **OK**. La specifica dell'applicazione viene aggiunta.
- 14 Fare clic su **Home** per tornare alla schermata iniziale.

### Creazione di un titolo o di una raccolta di App Studio Publishing Portal

- ➔ Prima di creare un titolo o raccolta in App Studio Publishing Portal, è necessario creare un account App Studio Publishing Portal (consultare la sezione "[Creazione di un account App Studio Publishing Portal](#)").

Per rendere disponibili le riviste di App Studio per i clienti, è necessario prima creare un titolo o una raccolta corrispondente su App Studio Publishing Portal. Se si stanno creando numeri di una rivista, è necessario creare un titolo che utilizzi il nome della rivista. Se si stanno creando libri, è necessario creare una raccolta che identifichi la raccolta di libri (come il nome dell'editore o della serie). Per creare un titolo o una raccolta:

- 1 Da un browser Web, accedere alla pagina <http://appstudio.quark.com>. Effettuare l'accesso al portale immettendo nome utente e password. Viene visualizzata la home page.
- 2 In **Gestisci titoli e raccolte**, fare clic su **Invio**. Viene visualizzata la schermata **Titoli e raccolte**.
- 3 Nella barra laterale, fare clic su **Aggiungi un titolo o una raccolta**.
- 4 Nel campo **Identificatore**, immettere un valore che segua la formula, `[dominio].[azienda].[nome titolo o raccolta]`. Per esempio: `com.quark.quarkmagazine`. Questo è l'identificatore del titolo/della raccolta App Studio. Questo valore verrà usato per abbinare un particolare titolo a un'applicazione.
- 5 Nel campo **Nome titolo o raccolta**, immettere un nome per il titolo o la raccolta.
- 6 Nel campo **Icona**, caricare un'immagine in formato PNG o JPEG delle dimensioni di 128 x 128 pixel.
- 7 Nel menu a discesa **Lingua**, selezionare la lingua principale in cui verrà pubblicato il titolo o la raccolta. Non è necessario che la lingua sia la stessa dell'applicazione o delle riviste.

- 8 Nel menu a discesa **Tipo**, selezionare **Raccolta** per libri o **Titolo** per i periodici. Se si sceglie **Titolo**, è possibile indicare la frequenza della pubblicazione.
- 9 Nell'area **Categoria**, selezionare le categorie pertinenti. Queste categorie vengono usate per l'ottimizzazione dei motori di ricerca.
- 10 Nell'area **Descrizione e nome localizzati**, fare clic su **Aggiungi** per aggiungere un nome e una descrizione per questo titolo o questa raccolta in una lingua in particolare. È possibile aggiungere nomi e descrizioni in tutte le lingue desiderate.
- 11 Nell'area **Tipo di rivista**, è possibile creare diversi tipi di rivista da vendere a prezzi differenti. Per esempio, si potrebbe avere un tipo di rivista **predefinito** per la maggior parte delle riviste, un tipo di rivista "Speciale vacanze" per le riviste sulle vacanze che potrebbero essere vendute a prezzi differenti, e così via. Utilizzare quest'area per creare un nome per ogni tipo di rivista che si desidera.
- 12 Fare clic su **OK**. Viene aggiunto il titolo o la raccolta.
- 13 Fare clic su **Home** per tornare alla schermata iniziale.

### Acquisto di una licenza per una rivista di App Studio

- ➔ Prima di poter acquistare la licenza per una rivista, è necessario creare un account App Studio Publishing Portal (consultare la sezione "*Creazione di un account App Studio Publishing Portal*"), creare un titolo o una raccolta (consultare la sezione "*Creazione di un titolo o di una raccolta di App Studio Publishing Portal*") e registrare l'applicazione (consultare la sezione "*Registrazione di un'applicazione App Studio*").

Per rendere disponibili le riviste di App Studio per i clienti, è necessario prima acquistare una o più licenze per le riviste in App Studio Publishing Portal. Ogni licenza permette di pubblicare una rivista di App Studio su una singola applicazione. Per acquistare licenze per le riviste:

- 1 Da un browser Web, accedere alla pagina <http://appstudio.quark.com>. Effettuare l'accesso al portale immettendo nome utente e password. Viene visualizzata la home page.
- 2 In **Acquista licenze di pubblicazione**, fare clic su **Invio**. Viene visualizzata la schermata Pubblicazione store licenza.
- 3 Fare clic su **Acquista numero di serie per una licenza**. Viene visualizzata la schermata **Store**.
- 4 Fare clic su **Acquista numero di serie per una licenza**. Questo collegamento porta a Quark eStore, dove è possibile acquistare licenze per le riviste e per i modelli di applicazioni. Seguire le istruzioni sullo schermo per acquistare un numero di serie per una licenza per una rivista di App Studio.
- 5 Ritornare al Publishing Portal e immettere o incollare il numero di serie nel campo **Immetti numero di serie per la licenza**, quindi fare clic su **Invio**.
- 6 Fare clic su **OK**.

- 7 Fare clic su **Home** per tornare alla schermata iniziale. Ora è possibile pubblicare la quantità di riviste per le quali si dispone di licenze. In seguito, è possibile pubblicare solo riviste di prova.

### Pubblicazione di riviste di App Studio su un server Web

Prima di poter inviare la propria applicazione all'App Store, è necessario pubblicare le proprie riviste su un server Web. Si può utilizzare un server Web che già si possiede, oppure è possibile affittare uno spazio sul server Web di qualcun altro a un costo non elevato. Per istruzioni su come caricare le riviste sul server Web, consultare il proprio Webmaster o il proprio fornitore di server Web.

- ➔ Non comprimere i file .zave prima di pubblicarli. L'URL che punta a una rivista deve terminare con `.zave`.

Una volta pubblicate le proprie riviste sul server Web, assicurarsi di salvare l'URL per ogni rivista. Questi URL saranno necessari per la pubblicazione delle riviste. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Pubblicazione di una rivista di App Studio*".

### Pubblicazione di una rivista di App Studio

- ➔ Prima di rendere disponibili ai propri clienti le riviste di App Studio, è necessario creare un account App Studio Publishing Portal (consultare la sezione "*Creazione di un account App Studio Publishing Portal*"), creare un titolo o una raccolta (consultare la sezione "*Creazione di un titolo o di una raccolta di App Studio Publishing Portal*"), registrare l'applicazione (consultare la sezione "*Registrazione di un'applicazione App Studio*") e acquistare una licenza per una rivista (consultare la sezione "*Acquisto di una licenza per una rivista di App Studio*").
- ➔ Non è necessario acquistare una licenza per pubblicare riviste di prova.

Per pubblicare una rivista di App Studio:

- 1 Da un browser Web, accedere alla pagina <http://appstudio.quark.com>. Effettuare l'accesso al portale immettendo nome utente e password. Viene visualizzata la home page.
- 2 Fare clic su **Pubblica**. Viene visualizzata la schermata **Pubblica**.
- 3 Scegliere il titolo o la raccolta di cui si desidera pubblicare una rivista dal menu a discesa **Titolo o raccolta**. Vengono visualizzate tutte le riviste di quel titolo o di quella raccolta.
- 4 Fare clic su **Crea un nuovo numero**. Viene visualizzato il riquadro **Generale** della schermata **Aggiungi numero**.
- 5 Immettete un nome per la rivista nel campo **Nome del numero**.
- 6 Immettere una descrizione per la rivista nel campo **Descrizione**. Quando un cliente tocca una rivista in un'applicazione scaffale o newsstand, la descrizione viene visualizzata in una finestra a comparsa insieme ad un'anteprima, al prezzo e al riepilogo.
- 7 Selezionare un tipo di rivista dal menu a discesa **Nome rivista**.

- 8** Se la rivista fa parte di una serie, immettere il nome della rivista nel campo **Nome rivista**.
- 9** Per visualizzare un'intestazione nel campo **Descrizione** dell'applicazione, immettere l'intestazione nel campo **Intestazioni rivista**. Per aggiungere ulteriori intestazioni, è possibile fare clic sul pulsante + a destra.
- 10** Fare clic su **Caricamenti** per visualizzare il riquadro **Caricamenti**.
- Nel campo **Miniatura rivista**, caricare una miniatura della copertina della rivista in formato PNG o JPEG. La risoluzione massima dell'immagine deve essere di 256 pixel in larghezza e altezza.
  - Nel campo **Anteprima rivista**, caricare un'anteprima ad alta risoluzione per la rivista in formato PNG o JPEG. La risoluzione massima dell'immagine deve essere di 1024 pixel in larghezza e altezza.
  - Nel campo **Riepilogo rivista**, caricare un'immagine che riassume i contenuti della rivista in formato PNG o JPEG. L'immagine viene visualizzata quando un cliente tocca il pulsante **Riepilogo** durante l'acquisto della rivista. La risoluzione massima dell'immagine deve essere di 1024 pixel in larghezza e altezza.
- 11** Fare clic su **Informativa sulla release** per visualizzare il riquadro **Informativa sulla release**.
- Utilizzare il campo **Data di uscita** per specificare la data in cui la rivista sarà disponibile per gli utenti in possesso dell'applicazione corrispondente.
  - Se si desidera che la rivista non sia più disponibile in una determinata data, specificare tale data nel campo **Data di fine**.
  - Se si desidera che la rivista sia una versione di prova e che sia disponibile solo nelle edizioni di prova della propria applicazione, selezionare **Rivista di prova**. (Se non si dispone di licenze per la rivista, non sarà possibile deselezionare questa casella).
- 12** Fare clic su **.Zave File** per visualizzare il riquadro **.Zave File**.
- Nel campo **URL file .zave**, immettere l'URL del file .zave. Deve essere un URL diretto che termina con il nome del file .zave.
  - Nel campo **Manifest**, caricare il file .zavem esportato da QuarkXPress insieme al file .zave. Si tratta di un'operazione necessaria per ragioni di sicurezza.
- 13** Se si sta sviluppando la propria applicazione tramite App Studio Framework e nell'applicazione vengono utilizzati i metadati, fare clic su **Metadati** per visualizzare il riquadro **Metadati**, dopodiché immettervi i metadati adeguati.
- 14** Fare clic su **OK**.
- ➔ La rivista non sarà disponibile nell'applicazione fino all'associazione con tale applicazione. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un prodotto App Studio](#)".
- ➔ Una volta che la rivista è stata pubblicata in tempo reale, è possibile apportarvi piccole modifiche, esportare nuovamente la rivista e sostituire il file .zave e il manifest sul

server per un massimo di cinque volte. Dopodiché, non sarà più possibile caricare un nuovo file manifest.

### Impostazione di acquisti in-app

Se si desidera addebitare il costo delle riviste, è necessario impostare un acquisto in-app per ciascuna rivista di Apple. Per informazioni su come eseguire questa operazione, consultare la sezione "Gestione degli acquisti in-app" della *Guida per gli sviluppatori di iTunes Connect* (disponibile per gli sviluppatori Apple iOS registrati al sito <http://developer.apple.com>).

Il processo, secondo quanto descritto al momento di scrittura di questa guida, si svolge nel modo seguente:

- 1 Andare all'indirizzo <http://itunesconnect.apple.com/> ed effettuare l'accesso (se necessario).
- 2 Fare clic su **Gestisci applicazioni**. Viene visualizzata la pagina **Gestisci applicazioni**.
- 3 Fare clic sull'applicazione. Viene visualizzata la pagina dell'applicazione.
- 4 Fare clic su **Gestisci acquisti in-app**. Viene visualizzata la pagina **Acquisti in-app**.
- 5 Fare clic su **Crea nuovo**. Viene visualizzata la schermata **Seleziona tipo**.
- 6 Per specificare il tipo di acquisto in-app da creare, fare clic su uno dei seguenti pulsanti.
  - **Consumabile**: Non utilizzare questa opzione.
  - **Non consumabile**: selezionare questa opzione per creare un acquisto in-app per un'unica rivista.
  - **Abbonamento con rinnovo automatico**: selezionare questa opzione per creare un abbonamento con rinnovo automatico.Viene visualizzata la schermata successiva.
- 7 Nel campo **Nome di riferimento**, immettere il titolo e la data della rivista per l'acquisto in-app. Ad esempio:
  - per creare un acquisto in-app non consumabile, immettere informazioni del tipo `123 Magazine - Single Issue`;
  - mentre per creare un acquisto in-app con un abbonamento con rinnovo automatico, immettere informazioni del tipo `123 Magazine Subscription`;
- 8 infine, per creare un acquisto in-app non consumabile, nel campo **ID prodotto** immettere l'identificatore bundle, seguito dal nome e dalla data della rivista. Ad esempio: `com.123productions.123magazine.price.issue.default`.
- 9 Per specificare la lingua o le lingue della rivista, fare clic su **Aggiungi lingua** e seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo.
- 10 Per creare un acquisto in-app non consumabile, selezionare **Cancellato per vendita** e scegliere il livello di prezzo desiderato dal menu a discesa **Livello prezzo** (per visualizzare una lista dei prezzi corrispondenti, fare clic su **Vedi matrice prezzo**).

**11** Per creare un acquisto in-app con un abbonamento con rinnovo automatico, è necessario specificare la durata dell'abbonamento. Fare clic su **Aggiungi durata** e seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Viene visualizzata la pagina **Crea nuovo acquisto in-app**.

- Nel campo **ID prodotto**, immettere l'identificatore bundle, seguito dalla durata della rivista. Ad esempio: `com.123productions.123magazine.6months`.
- Fare clic su **Cancellato per vendita**.
- Scegliere il livello di prezzo desiderato dal menu a discesa **Livello prezzo** (per visualizzare una lista dei prezzi corrispondenti, fare clic su **View Pricing Matrix**).

**12** Nell'area **Schermata di esempio**, fare clic su **Scegli file** e caricare una schermata che mostri l'aspetto di una rivista dell'applicazione quando viene visualizzata sull'iPad. Tenere presente che l'immagine ha puro scopo esemplificativo e non verrà visualizzata nell'App Store.

➡ In seguito, sarà possibile cambiare la schermata.

**13** Fare clic su **Salva**.

➡ Se si desidera modificare il prezzo di una rivista dopo l'avvenuta approvazione, modificare il prezzo dell'acquisto in-app corrispondente. Questa modifica non sarà soggetta alla revisione di Apple.

### Aggiunta di un nuovo acquisto in-app

Quando si crea un nuovo acquisto in-app per un'app già approvata, è necessario inviare l'acquisto in-app alla Apple per la revisione. La procedura da seguire è la seguente:

- 1** Creare la rivista sull'App Studio Publishing Portal.
  - 2** Andare al prodotto e impostarne lo **Stato** su **In revisione** (lo stato della rivista deve essere **In revisione** per consentire alla Apple di eseguire delle prove).
- ➡ Questa fase è obbligatoria tanto per le singole riviste quanto per gli abbonamenti.
- 3** Inviare l'acquisto in-app alla Apple.
  - 4** Una volta che l'acquisto viene approvato dalla Apple, andare al prodotto e modificarne lo **Stato** da **In revisione** a **Pronto per la vendita**.

### Impostazione di abbonamenti con rinnovo automatico

Alcuni modelli di applicazione App Studio consentono ai clienti di acquistare abbonamenti con rinnovo automatico alle riviste App Studio. Un cliente può acquistare le singole riviste selezionandone le miniature nell'app. Per acquistare un abbonamento, però, il cliente deve selezionare il pulsante "Abbonamenti" nell'app.

➡ Per offrire una rivista come parte di un abbonamento, è necessario offrirla anche come acquisto singolo.

Se si desidera vendere abbonamenti con rinnovo automatico nella propria applicazione App Studio, è necessario prima creare una chiave condivisa sul sito Web di Apple Developer, poi impostare gli abbonamenti con rinnovo automatico necessari. Per informazioni su come eseguire questa operazione, consultare la sezione "Creazione di abbonamenti con rinnovo automatico" della *Guida per gli sviluppatori di iTunes Connect* (disponibile per gli sviluppatori Apple iOS registrati al sito <http://developer.apple.com>).

Al fine di creare un prodotto per un abbonamento è necessario disporre di una chiave condivisa. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un prodotto App Studio](#)".

### Creazione di un prodotto App Studio

Una volta pubblicata una rivista di App Studio, è necessario creare un collegamento tra il tipo di rivista e l'applicazione (o le applicazioni) in cui si desidera renderla disponibile per la vendita.

In App Studio Publishing Portal, un *prodotto* rappresenta un collegamento tra un'applicazione e il tipo di rivista di un titolo. Una volta creato un prodotto, l'applicazione visualizza tutte le riviste del titolo corrispondente del tipo selezionato (presupponendo che le date corrispondano alla data corrente).

Per creare un prodotto App Studio:

- 1 Create un titolo o una raccolta App Studio (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un titolo o di una raccolta di App Studio Publishing Portal](#)"). Mentre si esegue questa operazione, creare il tipo di rivista corrispondente al tipo di rivista che si desidera pubblicare.
- 2 Creare un acquisto o un abbonamento in-app iOS corrispondente al tipo di rivista. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione di acquisti in-app](#)".
- 3 In App Studio Publishing Portal (<http://appstudio.quark.com>), in **Gestisci specifiche dell'applicazione**, fare clic su **Invio**, quindi selezionare l'applicazione per cui si desidera pubblicare la rivista.
- 4 In **Prodotti per l'applicazione**, fare clic su **Aggiungi un prodotto**. Viene visualizzata la schermata **Creazione prodotto**.
- 5 Selezionare il titolo o la raccolta di destinazione dal menu a discesa **Titolo o raccolta**.
- 6 Scegliere l'opzione di destinazione dal menu a discesa **Tipo di prodotto**:
  - Per una pubblicazione singola (come un libro), scegliere **Pubblicazione**.
  - Per una pubblicazione ricorrente (come una rivista), scegliere **Abbonamento**.
- 7 Immettere un nome per il prodotto nel campo **Nome prodotto**. Il nome dovrebbe descrivere il prodotto in generale, non una specifica pubblicazione del prodotto (per esempio, "Pubblicazione standard di rivista" o "Libro dal prezzo di livello medio").
- 8 *Solo pubblicazioni*: immettere uno SKU interno nel campo **SKU predefinito**. Il valore può essere impostato come si desidera.

- 9** *Solo pubblicazioni:* se il prodotto è gratuito, scegliere **Il prodotto è gratuito**. Altrimenti, immettere lo SKU dell'acquisto o dell'abbonamento in-app nel campo **SKU iOS**.
- 10** *Solo abbonamenti:* per escludere una specifica pubblicazione dall'abbonamento, scegliere quel determinato tipo di rivista.
- 11** *Solo abbonamenti:* Fare clic su **Dettagli abbonamento** per visualizzare la finestra di dialogo **Dettagli abbonamento**. Quindi:
- Selezionare la frequenza dell'abbonamento nella finestra di dialogo **Frequenza abbonamento**.
  - Immettere la chiave condivisa nel campo **Chiave condivisa**. (Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Impostazione di abbonamenti con rinnovo automatico*.") Per consentire la lettura della chiave condivisa, selezionare **Mostra chiave condivisa**.
  - Per consentire ai clienti di scaricare la rivista corrente subito dopo aver acquistato l'abbonamento, scegliere **Includi rivista corrente** (tenere presente che se questa casella non viene selezionata, Apple potrebbe rifiutare l'app).
  - Immettere uno SKU interno nel campo **SKU interno**. Il valore può essere impostato come si desidera.
  - Immettere lo SKU dell'abbonamento nel campo **SKU iOS**.
  - Fare clic su **OK**.
- 12** Fare clic su **OK**.

➔ La lista dei tipi di riviste associati a una determinata applicazione è conservata nel file di certificato dell'applicazione App Studio. Per rendere disponibili le riviste nell'applicazione, durante la creazione è necessario utilizzare il file di certificato dell'applicazione. Se si aggiungono tipi di rivista in seguito alla creazione dell'applicazione, è necessario scaricare una nuova copia del certificato e utilizzarla per creare una nuova versione dell'applicazione. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Creazione di un'applicazione con App Studio Factory*".

### Download del certificato di un'applicazione App Studio

Prima di creare un'applicazione App Studio in App Studio Factory, è necessario scaricare il certificato di un'applicazione App Studio.

➔ Prima di scaricare il certificato di un'applicazione App Studio, è necessario creare un account App Studio Publishing Portal (consultare la sezione "*Creazione di un account App Studio Publishing Portal*"), creare un titolo o una raccolta (consultare la sezione "*Creazione di un titolo o di una raccolta di App Studio Publishing Portal*") e registrare l'applicazione (consultare la sezione "*Registrazione di un'applicazione App Studio*").

Per scaricare il certificato di un'applicazione App Studio:

- 1** Da un browser Web, accedere alla pagina <http://appstudio.quark.com>. Effettuare l'accesso al portale immettendo nome utente e password. Viene visualizzata la home page.

- 2** Fare clic su **Specifiche dell'applicazione**. Viene visualizzata la schermata **Specifiche dell'applicazione**.
  - 3** Nell'elenco a sinistra, selezionare la specifica dell'applicazione per l'applicazione di destinazione.
  - 4** Fare clic sull'icona accanto a **Scarica certificato dell'applicazione**. Il certificato dell'applicazione viene scaricato sul desktop.
- ➔ Prima di creare l'applicazione finale da inviare all'App Store di Apple, sarà necessario creare un collegamento tra almeno una rivista di App Studio e il certificato dell'applicazione (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un prodotto App Studio](#)"). Tuttavia, non è necessario eseguire questa operazione per scaricare il certificato di un'applicazione; è possibile scaricare il certificato di un'applicazione "semplice", utilizzarlo per sviluppare la propria applicazione in App Studio Factory, quindi, quando si è pronti per la creazione dell'applicazione finale da inviare all'App Store, sostituirlo con il certificato di un'applicazione "semplice" aggiornato.

# Invio della propria applicazione a Apple

Prima di inviare la propria applicazione all'App Store, assicurarsi di aver seguito le istruzioni contenute nella sezione "*Gestione delle riviste di App Studio*". Al termine:

- 1 Accedere al proprio account iOS Developer in iOS Dev Center.
- 2 Fare clic su **iTunes Connect** nella barra laterale a destra. Viene visualizzata la pagina **iTunes Connect**.
- 3 Fare clic su **Gestisci applicazioni**. Viene visualizzata la schermata **Gestisci applicazioni**.
- 4 Fare clic sull'icona relativa alla propria applicazione. Viene visualizzata la schermata di descrizione dell'applicazione.
- 5 Apportare le modifiche desiderate. Nell'area **Caricamenti**, caricare le schermate finali (per acquisire una schermata sull'iPad, tenere premuto il pulsante Home e premere una volta il pulsante Power. La schermata sarà disponibile nell'applicazione Foto.
- ➔ Per addebitare l'importo delle riviste, è necessario associare gli acquisti in-app all'applicazione. Per eseguire questa operazione, fare clic su **Modifica** nell'area **Acquisti in-app**, quindi selezionare tutti gli acquisti in-app da associare all'applicazione e fare clic su **Salva**.
- 6 Quando si è certi di aver terminato, fare clic su **Salva**.
- 7 Nel Finder, andare su `[drive]/Developer/Applications/Utilities` e fare doppio clic su **Caricatore applicazioni**.
- 8 Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Quando viene visualizzata la schermata **Scegli applicazione**, scegliere il nome dell'applicazione.
- 9 Quando viene visualizzata la schermata **Informazioni applicazione**, fare clic su **Scegli** e selezionare il file .ipa esportato da App Studio Factory, quindi fare clic su **Apri**.
- 10 Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Se viene richiesto di indicare l'eventuale presenza di crittografia all'interno dell'applicazione, fare clic su **No**.

In seguito all'invio dell'applicazione, Apple la controllerà e contatterà l'utente per comunicargli l'avvenuta approvazione.

# Note legali

© 1986-2022 Quark Software Inc. e i suoi licenziatari. Tutti i diritti riservati.

Protetto dai seguenti brevetti statunitensi: 5,541,991; 5,907,704; 6,005,560; 6,052,514; 6,081,262; 6,633,666 B2; 6,947,959 B1; 6,940,518 B2; 7,116,843 e altri brevetti in corso di registrazione.

Quark, il logo Quark, QuarkXPress e QuarkCopyDesk sono marchi commerciali o marchi registrati di Quark Software Inc. e delle sue società negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi possessori.

I colori PANTONE® visualizzati nelle applicazioni software oppure nella documentazione dell'utente potrebbero non corrispondere agli standard identificati da Pantone. Consultate PANTONE Color Publications per ottenere accuratezza di colori. PANTONE® e altri marchi commerciali di Pantone sono di proprietà di PANTONE LLC. © Pantone LLC 2010.

Pantone è il proprietario del copyright di Color Data e/o di software concessi dietro licenza a Quark Software Inc. da distribuire per un uso esclusivo con il software Quark. Color Data e/o i software PANTONE non possono essere copiati su altri dischi o su memorie a meno che ciò non faccia parte dell'esecuzione del software QuarkXPress.

# Indice analitico

## A

- abbonamenti 12
- account iOS Developer Apple 54
- acquisti 12
- acquisti in-app 12, 72
- App Store Apple 77
- App Studio Factory 14, 52
- applicazioni App Studio 7
- Applicazioni iPad 52
- applicazioni, App Studio 12
- asset App Studio 43
- audio 29
- AVE-Doc 8, 17
- AVE-Mag 8, 16, 42
- azioni 37
- azioni di interattività 37

## B

- barra di navigazione 46, 47
- Blio 43

## C

- certificati 55
- Certificato di sviluppo iOS 55
- contenuti HTML 32
- contenuto condiviso 9
- contenuto incorporato 32
- contenuto PDF 32

## D

- dimensioni layout 9
- documenti distesi 8

## F

- famiglie di layout 9
- file .zave 12, 47
- file .zavem 47
- file ipa 65
- filmati 27

## I

- ID applicazione 56
- ID bundle 61
- immagini, aggiunta 19
- ingrandimento 8

## L

- layout scorrevoli 33
- lettura guidata 14, 46

## M

- manifest 47
- marcatori 35
- menu 47
- modelli di applicazioni 14
- modelli di applicazioni, chiosco 14
- modelli di applicazioni, rivista incorporata 14
- modello libreria 14

## O

- orientamenti 8, 42
- orientamento orizzontale 42
- orientamento verticale 42

## P

- Palette App Studio 17
- pop-up 39
- presentazione di diapositive layout 23
- presentazioni di diapositive 20
- prezzi per le riviste 72
- prodotti 13
- Profili di provisioning 58, 59
- prova 49
- pulsanti 31

## R

- raccolte 12
- riviste 12
- riviste di App Studio 7

## INDICE ANALITICO

riviste incorporate 12

### S

schermate 61

sezioni 41

Simulatore iOS 49, 65

sovrapposizioni pagine 8, 41, 46

specifiche dell'applicazione 13

### T

tipi di rivista 12

titoli 12

### U

UDID 54, 55

utilizzo asset 43

### W

Windows 48, 52

### Z

zoom 46