

Inhalt

Einleitung	14
1. Entwicklungsumgebung einrichten	17
1.1 Einrichtung des virtuellen Arbeitsplatzes	17
Entwicklungsumgebung	18
Laufzeitumgebung.....	22
Debugging.....	23
Software Development Kits/Clientbibliotheken	26
1.2 Entwicklungsrichtlinien und Ressourcen	28
Wichtige Ressourcen/Hilfestellungen.....	28
Paragrafenschungel: Prinzipien, Richtlinien und AGB.....	29
2. Die Facebook-Grundlagen im Detail	32
2.1 Die Facebook-Plattform	32
Die Startseite	33
Die Lesezeichenleiste (Toolbar)	33
Die Instrumententafel (Dashboard).....	34
Das Profil	35
Profilreiter/Seitenreiter (Tab-Reiter).....	36
Anfragenbereich	37
Applikationsbereich	37
Notizen	38
Gruppen.....	39
Veranstaltungen.....	40
Fotos und Videos.....	40
2.2 Grundkurs Facebook-Applikation	41
Anatomie einer Applikation	42
Plattformkomponenten.....	43
Applikationspositionierung (Integrationspunkte).....	45
Externe Applikationspositionierung	48
2.3 Applikationsfundament: FBML oder IFrame?	49
FBML.....	50
IFrame.....	51
2.4 Einstieg Plattformkomponenten	52
Die Graph API.....	52
Die REST-API	53
FBML.....	54
FQL.....	55
FBJS.....	56

3. Facebook-Applikationen umsetzen	57
3.1 Facebook-Entwickler werden	57
3.2 Applikation anlegen	58
Applikationsprofil.....	60
3.3 Applikation konfigurieren	61
Facebook-nativ	61
Facebook-extern	63
Generelle Einstellungen	65
3.4 Applikation veröffentlichen	67
3.5 Clientbibliothek organisieren	68
Offizielle PHP-Bibliothek	69
JavaScript-Bibliothek	71
Offizielles Toolkit für .NET.....	72
Offizielle Bibliothek für ActionScript 3	76
3.6 FBML/IFrame-Basisfundament anlegen	81
FBML-Fundament	81
IFrame-Fundament	83
4. Facebook Open Graph	86
4.1 Open Graph Protokoll	87
Objektdefinition.....	87
„Gefällt mir“-Schaltfläche (Like-Button).....	90
Administration	92
Programmatische Administration	92
4.2 Schneller Start mit sozialen Widgets	93
Aktivitäten	96
„Gefällt mir“-Feld	97
„Gesichter Menge“ (Facepile)	99
Kommentarfeld.....	99
Live-Stream-Feld	101
Login-Schaltfläche.....	102
Empfehlungen.....	103
5. Applikationsautorisierung	105
5.1 Applikationsinitialisierung	105
Native Facebook-Applikationen.....	106
Externe Applikationen	110

5.2 Vorher und nachher: Was ist möglich?	111
5.3 Ausnahmeregelung: automatische Autorisierung	111
5.4 Applikationsauthentifizierung	113
Applikation einer Seite hinzufügen	116
Applikation dem Profil hinzufügen	117
5.5 Zusätzliche Berechtigungen	118
Veröffentlichungsberechtigungen	118
Datenberechtigungen	119
Berechtigungen einholen	120
5.6 Migration	122

6. Applikationsdesign mit FBML	123
6.1 Seitennavigation	123
Seitentitel	123
Kopfbereich	124
Navigation	124
6.2 Statusmitteilungen	126
Fehlermeldungen	126
Erklärungen	127
Status- bzw. Erfolgsmeldungen	127
6.3 Dialogboxen	128
Dialog	128
6.4 Benutzer und Gruppen	130
Name	130
Profilbild	131
Gruppenlink	132
Veranstaltungslink	132
6.5 Das Editor-Element	133
Editor	133
6.6 Nützliche Werkzeuge einbinden	134
Forum	134
Lesezeichen-Schaltfläche	135
Teilen-Schaltfläche	135
Kommentarfeld	136
Google Analytics	136
Umleitung	137

6.7 Eingebettete Medien	137
Fotos.....	137
Audio	137
Video	138
Flash	139
Silverlight	140
IFrame	141
6.8 Lokalisierung und Internationalisierung	142
Datum.....	142
Zeichenketten	142
FBML-Attribute	147
HTML-Tags	148
6.9 Kontrollelemente	149
Vordefinierte Kontrollelemente	149
Sichtbarkeit auf Tab-Reitern	150
Sichtbarkeit für Endgeräte.....	151
Kontrollstrukturen.....	152

7. JavaScript-Komfort mit FBJS..... 153

7.1 Der FBJS-Parser	153
Mit DOM-Objekten umgehen	154
7.2 JS-Zusatzfunktionalitäten	156
Ereignisse.....	156
AJAX.....	158
Dialoge.....	160
Animationen	161

8. Interaktion mit der Graph API..... 165

8.1 Einführung	165
Struktur.....	166
Objekte	166
Verbindungen	168
Spezieller Identifikator für den aktuellen Benutzer.....	170
Lokalisierung.....	170
8.2 Selektion	171
Objekteigenschaften und Verbindungen	171
Multiple Objekte	172
8.3 Selbstauskunft von Objekten	173

8.4	Objekte erstellen	173
8.5	Objekte löschen	176
8.6	Seitenadressierung	177
8.7	Suche	178
8.8	Echtzeitaktualisierungen	179
	Callback-Server	179
	Abonnements	183
8.9	Analysen und Statistiken	186

9. Namespaces der REST-API..... 188

9.1	Aktualität der REST-API	188
	Struktur.....	189
	Lokalisierung	189
9.2	Arbeit mit Benutzerdaten	190
	Überblick.....	190
	Standardinformationen abrufen	191
	Beliebige Informationen abrufen	191
	Status prüfen	192
	Profilstatus setzen.....	192
9.3	Freunde	192
	Überblick.....	192
	Freunde ermitteln	193
	Applikationsfreunde ermitteln	194
	Freundeslisten ermitteln	194
	Freundschaft prüfen	195
9.4	Gruppeneigenschaften	195
	Überblick.....	195
	Gruppendaten abrufen	195
	Mitglieder ermitteln.....	195
9.5	Facebook-Seiten	196
	Überblick.....	196
	Seitendaten abrufen	196
	Verbindung und Status prüfen.....	197
9.6	Veranstaltungen	197
	Überblick.....	197
	Veranstaltungen verwalten	198
	Teilnehmer verwalten.....	198

9.7 Fotos	198
Überblick.....	198
Album erstellen und Fotos uploaden.....	199
Alben und Fotos ermitteln.....	199
Fotos taggen.....	199
9.8 Videos	199
Überblick.....	199
Video hochladen.....	200
9.9 Notizen	200
Überblick.....	200
Notizen verwalten.....	200
9.10 Simplifikation per FQL	201
Überblick.....	201

10. Viralität und Aktivität..... 203

10.1 Anfragen und Einladungen	203
Überblick.....	203
Anfrageformular.....	204
10.2 Meldungen	207
Überblick.....	207
Meldungsanhang.....	207
Aktionslinks.....	209
Meldung veröffentlichen.....	209
Link veröffentlichen.....	212
10.3 Dashboard	213
Überblick.....	214
Neuigkeit veröffentlichen.....	215
Zählerstand aktualisieren.....	216
10.4 Profilherausgeber	216

11. Facebook mobil..... 220

11.1 Bibliotheken für mobile Endgeräte	220
iPhone und iPad.....	220
Windows Mobile und Windows Phone.....	220
Android.....	221
11.2 Applikationen für die mobile Plattform	221
11.3 Facebook SMS	222

12. Umsetzung ausgewählter Praxisbeispiele	224
12.1 Anwendungsbeispiel PHP: Korkwand!	224
Vorbereitung.....	225
Applikation auf Facebook anlegen.....	232
Applikationsinitialisierung.....	232
Benutzerdaten abrufen.....	234
Freundesdaten abrufen.....	235
Viralität und Aktivität.....	236
12.2 Anwendungsbeispiel Flash: MowBoy	240
Vorbereitung.....	240
Applikation auf Facebook anlegen.....	245
Applikationsinitialisierung.....	246
Benutzerdaten abrufen.....	248
Freundesdaten abrufen.....	249
Viralität und Aktivität.....	251
Facebook extern.....	254
12.3 Anwendungsbeispiel Silverlight: Veranstalter	256
Vorbereitung.....	257
Applikation auf Facebook anlegen.....	260
Applikationsinitialisierung.....	261
Benutzerdaten abrufen.....	262
Freundesdaten abrufen.....	263
Viralität und Aktivität.....	265
Veranstaltungen.....	267
13. Analyse und Tracking	272
13.1 Facebook	272
13.2 Google Analytics	273
Google Analytics-Integration für Facebook-Applikationen.....	274
Problematik.....	275
13.3 Kontagent	275
Kontagent für PHP-Applikationen.....	276
13.4 Mixpanel	277

14. Geschäftsmodelle auf Facebook	278
14.1 Übersicht	278
Werbung.....	279
Freemium oder Abonnements.....	280
Virtuelles Geld und virtuelle Güter.....	280
Partnerprogramme	281
Merchandising.....	282
14.2 Zahlungsmöglichkeiten	282
Direkte Zahlungen	282
Indirekte Zahlungen	283
14.3 Facebook Credits	283
Anhang und Referenz	284
A Anwendungseinstellungen	284
Allgemeines.....	284
Authentifizierung	285
Profile	286
Leinwand (Canvas)	286
Connect	287
Widgets.....	288
Fortgeschritten	288
B FBML-Referenz	289
Dialoge.....	289
Editor.....	290
Eingebettete Medien.....	290
Formulare	290
Gemischtes	291
Navigation.....	291
Benachrichtigungen und Anfragen	292
Benutzer und Gruppen	292
Pinnwand.....	292
Plattform-Internationalisierung.....	293
Sichtbarkeit auf Tab-Reitern	293
Soziale Widgets	293
Statusmitteilungen.....	294
Werkzeuge	294
Zusätzliche Genehmigungen	295

C	Graph API Referenz	295
	Benutzerobjekt.....	295
	Fotoobjekt	297
	Fotoalbumobjekt	297
	Gruppenobjekt.....	298
	Linkobjekt	298
	Meldungsobjekt.....	299
	Notizobjekt	300
	Seitenobjekt.....	300
	Statusmeldungsobjekt.....	301
	Veranstaltungsobjekt	301
	Videoobjekt.....	302
D	REST-API-Referenz	303
E	FQL-Tabellen	309
F	Linkverzeichnis	310
	Stichwortverzeichnis	315