

LABORATORIUM SYSTEMÓW MOBILNYCH

STWORZENIE PRZYKŁADOWEGO SERWISU WAP

I. Temat ćwiczenia

Stworzenie przykładowego serwisu WAP

II. Wymagania

Wykonanie poprzedniego ćwiczenia. Podstawowa znajomość języka PHP.
Przeczytanie wykładu „Technologia WAP. Język WML”.

III. Ćwiczenie

1. Wprowadzenie

Celem ćwiczenia jest stworzenie przykładowego serwisu WAP w języku WML. Do wykonania ćwiczenia zostanie użyty pakiet Nokia Mobile Internet Toolkit w wersji 4.1.

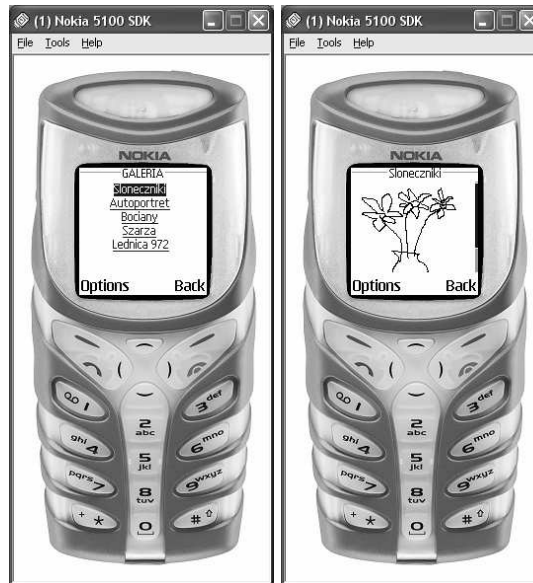
Zbuduj serwis WAP Muzeum składający się z następujących dokumentów WML:

- index.wml – na karcie startowej znajduje się obrazek muzeum (własnoręcznie wykonany plik wbmp) i napis MUZEUM. Po 5 sekundach powinno nastąpić przejście na kartę główną, na której znajdują się następujące linki:
 - Galeria,
 - Kontakt,
 - Zasoby,



Rysunek 1 Strona główna aplikacji

- galeria.wml – w tym pliku należy stworzyć 5 kart przedstawiających dzieła zgromadzone w MUZEUM. Dodatkowo, na pierwszej karcie powinien znajdować się tytuł GALERIA i odnośniki do kart przedstawiających dzieła. Na każdej występuje odnośnik do karty tytułowej GALERIA. Obrazki utworz w NMIT.



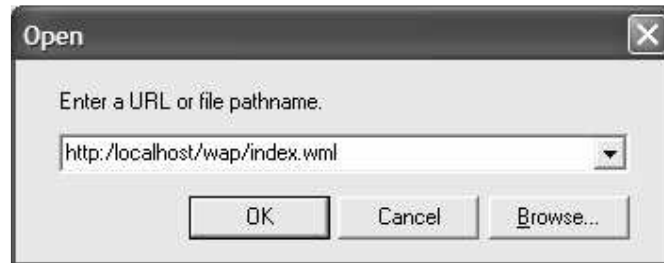
Rysunek 2 Galeria i jedno z dzieł

- kontakt.wml – na pierwszej karcie proszę umieścić linki do kart zawierających telefony kontaktowe i dane adresowe. Na jednej z kart proszę umieścić formularz, będący księgą gości muzeum, umożliwiający dopisywanie się użytkowników do bazy danych (imie, nazwisko, e-mail)



Rysunek 3 Kontakty i księga gości

Dopisanie gościa do bazy danych wymaga wywołania w momencie wysyłania formularza uruchomienia skryptu PHP, który wykona operację INSERT w tabeli relacyjnej bazy danych. Jako serwera WWW i MySQL można użyć pakietu KRASNAL <http://www.krasnal.tk/> lub PHPTriad <http://sourceforge.net/projects/phptriad>. Wszystkie pliki WML i PHP należy umieścić w odpowiednim katalogu serwera (dla PHPTriad utworzyć apache\htdocs\wap). Aby obejrzeć działający serwis, po uruchomieniu emulatora wybieramy opcję **File->Open** i wpisujemy adres jak na rysunku 4.



Rysunek 4 Adres strony startowej serwisu na lokalnym serwerze WWW