

Auf einen Blick

1	Einstieg in die Anwendungsentwicklung auf der Facebook-Plattform	19
2	Authentifikation und Autorisierung	63
3	Die Graph API	99
4	Das JavaScript SDK	231
5	Die Facebook Query Language (FQL)	295
6	Social Plugins	369
7	Mobile Webanwendungen auf Facebook	417
8	Open Graph	427
9	Facebook Credits	509
10	Cloud-Hosting von Facebook-Anwendungen mit Heroku	525
11	Internationalisierung von Facebook-Anwendungen	533
12	Das offizielle Facebook PHP SDK	539
A	Cloud-Hosting von Facebook-Anwendungen mit Heroku	525
B	Internationalisierung von Facebook-Anwendungen	533
C	Das offizielle Facebook PHP SDK	539

Inhalt

Vorwort	15
1 Einstieg in die Anwendungsentwicklung auf auf der Facebook-Plattform	19
<hr/>	
1.1 Überblick über die Facebook-Plattform	19
1.2 Der Development Stack	28
1.3 Hosting	29
1.3.1 Leistungsfähigkeit und Skalierung	30
1.3.2 SSL-Unterstützung	31
1.4 Setup der ersten eigenen Applikation	36
1.4.1 Einstellungen »Basic«	39
1.4.2 Einstellungen zum »Auth Dialog«	43
1.4.3 Einstellungen »Advanced«	44
1.4.4 Benutzerrollen	48
1.4.5 Open Graph	50
1.4.6 Credits	51
1.4.7 Insights	51
1.5 Hello Facebook!	51
1.5.1 Hello Facebook! als Tab-Anwendung	54
1.6 Ressourcen und Tools für Entwickler	56
1.6.1 Offizielle Dokumentation	56
1.6.2 Developer-Blog und Live-Status	56
1.6.3 Developer-Forum	58
1.6.4 Developer-Tools	58
1.6.5 Bug Tracker	58
1.7 Terms of Service und Plattform-Guidelines	59
2 Authentifikation und Autorisierung	63
<hr/>	
2.1 OAuth 2.0	64
2.2 Serverseitige Authentifikation	65
2.2.1 Weiterleitung zum Facebook-OAuth-Dialog	65

2.2.2	Der Callback am Anwendungsserver	68
2.2.3	Bezug des Access Tokens	70
2.2.4	Erweiterung der Authentifikation um Session-Management	75
2.3	Clientseitige Authentifikation	80
2.4	Signed Request	82
2.4.1	Implementierung eines Fan-Gates	87
2.5	Deauthorisierung von Anwendungen	88
2.6	Erweiterte Zugriffsrechte («Extended Permissions«)	89
2.6.1	Basisberechtigungen	89
2.6.2	Berechtigungen für Profildaten von Benutzern und Freunden	89
2.6.3	Erweiterte Berechtigungen	91
2.7	Access Tokens für Anwendungen und Seiten	94
2.7.1	Access Tokens für Anwendungen	94
2.7.2	Access Tokens für Seiten	95

3 Die Graph API 99

3.1	Grundlagen der Graph API	100
3.1.1	Zugriff mit eindeutigen Identifikationsnamen	103
3.1.2	Authentifizierter Zugriff auf die Graph API	105
3.1.3	Objektverknüpfungen im sozialen Graphen	105
3.1.4	Selektion in der Graph API	107
3.1.5	Selektion von Datumsfeldern	108
3.1.6	Zugriff auf Profilbilder	109
3.1.7	Paging in der Graph API	110
3.1.8	Veröffentlichen und Löschen von Objekten mit der Graph API	111
3.1.9	Der Graph API Explorer	113
3.2	Objekttypen und Verknüpfungen der Graph API	116
3.2.1	Das User-Objekt	116
3.2.2	Das Seitenobjekt	148
3.2.3	Das Gruppenobjekt	163
3.2.4	Das Albumobjekt	168
3.2.5	Das Anwendungsobjekt	172
3.2.6	Das Domain-Objekt	176
3.2.7	Das Fotoobjekt	177
3.2.8	Das Videoobjekt	182
3.2.9	Das Veranstaltungsobjekt	185
3.2.10	Das Post-Objekt	189

3.2.11	Das Linkobjekt	194
3.2.12	Das Fragenobjekt	197
3.2.13	Das Fragen-Optionsobjekt	199
3.2.14	Das Checkin-Objekt	200
3.2.15	Das Kommentarobjekt	203
3.2.16	Das Notizenobjekt	205
3.2.17	Das Review-Objekt	208
3.2.18	Das Abonnementobjekt	208
3.2.19	Das Konversationenobjekt	209
3.2.20	Das Nachrichtenobjekt	211
3.3	Performance und Caching der Graph API	212
3.4	Batch-Zugriff auf die Graph API	216
3.4.1	Einfache Batch-Zugriffe	216
3.4.2	Verwendung von unterschiedlichen Access Tokens	218
3.4.3	Kombination von Schreib- und Lesezugriffen	218
3.4.4	Abhängigkeiten zwischen API-Zugriffen und Verschachtelung	221
3.5	Echtzeit-Zugriff auf die Graph API	222
3.5.1	Verwaltung von Echtzeit-Abonnements	223
3.5.2	Entgegennehmen von Echtzeit-Updates	226

4 Das JavaScript SDK 231

4.1	Laden des JavaScript SDKs	231
4.1.1	Hello World mit dem Facebook JavaScript SDK	233
4.1.2	Die Channel-Datei	236
4.1.3	Lokalisierung des SDKs	237
4.2	Kernmethoden des SDKs	238
4.2.1	FB.init	238
4.2.2	FB.api	238
4.2.3	FB.login	242
4.2.4	FB.logout	243
4.2.5	FB.getLoginStatus	244
4.2.6	FB.getAuthResponse	245
4.2.7	FB.XFBML.parse	246
4.3	Canvas-Methoden des SDKs	247
4.3.1	FB.Canvas.getPageInfo	247
4.3.2	FB.Canvas.scrollTo	248
4.3.3	FB.Canvas.setSize	248

4.3.4	FB.Canvas.setAutoGrow	249
4.3.5	FB.Canvas.setUrlHandler	251
4.3.6	FB.Canvas.setDoneLoading	252
4.3.7	FB.Canvas.stopTimer	253
4.3.8	FB.Canvas.startTimer	254
4.3.9	FB.Canvas.Prefetcher.addStaticResource	254
4.3.10	FB.Canvas.Prefetcher.setCollectionMode	255
4.4	Dialoge mit FB.ui	255
4.4.1	Feed-Dialog – Veröffentlichen von Pinnwand-Einträgen	258
4.4.2	Friends-Dialog – Versenden von Freundschaftsanfragen	264
4.4.3	OAuth-Dialog	266
4.4.4	Payment-Dialog	267
4.4.5	Requests-Dialog	272
4.4.6	»Send«-Dialog	282
4.4.7	Tab-Dialog	285
4.5	Laden von Social Plugins	286
4.6	Event-Handling	288
4.6.1	FB.Event.subscribe	288
4.6.2	FB.Event.unsubscribe	290
4.6.3	Verfügbare Events	290

5 Die Facebook Query Language (FQL) 295

5.1	FQL-Zugriffe über die Graph API	296
5.2	FQL-Tabellen	299
5.2.1	Albumtabelle	299
5.2.2	Application-Tabelle	301
5.2.3	Apprequest-Tabelle	302
5.2.4	Checkin-Tabelle	304
5.2.5	Comment-Tabellen	305
5.2.6	Connection-Tabelle	307
5.2.7	Cookies-Tabelle	308
5.2.8	Developer-Tabelle	309
5.2.9	Domain-Tabellen	309
5.2.10	Event-Tabellen	311
5.2.11	Family-Tabelle	313
5.2.12	Friend-Tabelle	314
5.2.13	Friend-Request-Tabelle	315

5.2.14	Friendlist-Tabellen	316
5.2.15	Group-Tabellen	317
5.2.16	Insights-Tabelle	320
5.2.17	»Like«-Tabelle	321
5.2.18	Linktabelle	322
5.2.19	Link-Stat-Tabelle	323
5.2.20	Mailbox-Folder-Tabelle	325
5.2.21	Message-Tabelle	326
5.2.22	Note-Tabelle	326
5.2.23	Notification-Tabelle	327
5.2.24	Object-URL-Tabelle	329
5.2.25	Page-Tabellen	330
5.2.26	Permission-Tabelle	335
5.2.27	Fototabellen	336
5.2.28	Place-Tabelle	339
5.2.29	Privacy-Tabellen	340
5.2.30	Profile-Tabelle	342
5.2.31	Question-Tabellen	343
5.2.32	Review-Tabelle	345
5.2.33	Standard-Friend-Info-Tabelle	346
5.2.34	Standard-User-Info-Tabelle	346
5.2.35	Status-Tabelle	347
5.2.36	Stream-Tabellen	348
5.2.37	Thread-Tabelle	353
5.2.38	Translation-Tabelle	354
5.2.39	Unified-Message-Tabellen	355
5.2.40	URL-Like-Tabelle	360
5.2.41	User-Tabelle	361
5.2.42	Videotabellen	365

6 Social Plugins 369

6.1	Laden von Social Plugins	369
6.2	Der »Like«-Button	371
6.3	Der »Send«-Button	379
6.4	Der »Subscribe«-Button	382
6.5	Die »Like«-Box	383

6.6	Der Activity Feed	387
6.7	Die Recommendations-Box	390
6.8	Der Live Stream	393
6.9	Die Kommentarbox	395
6.10	Der »Log-In«-Button	403
6.11	Die Facepile-Box	404
6.12	Die Registrierungsbox	406

7 Mobile Webanwendungen auf Facebook 417

7.1	Einrichten der Mobile Web URL	419
7.2	Mobile Nutzung von Facebook-Dialogen	422
7.3	Social Plugins im mobilen Web	425

8 Open Graph 427

8.1	Open Graph Protocol	427
8.1.1	Zusammenspiel zwischen Open Graph Tags, »Like«-Button und Facebook	429
8.1.2	Die Tags des Open Graph Protocols	431
8.1.3	Einbindung von Video-, Flash- und Audiodaten	434
8.1.4	Testen von Open Graph Tags mit dem URL Debugger	437
8.1.5	Administrieren und Veröffentlichen auf Open-Graph-Seiten	438
8.2	Open Graph	442
8.2.1	Ticker und Timeline-Profil	443
8.2.2	Das Timeline-Profil im Überblick	444
8.2.3	Definieren von Objekten	449
8.2.4	Definieren von Aktionen	459
8.2.5	Definieren von Aggregationen	467
8.2.6	Veröffentlichen von Aktionen	478
8.2.7	Der neue OAuth-Dialog	487
8.2.8	Vordefinierte Objekt- und Aktionstypen	490
8.2.9	Social Plugins für Open Graph	499

9	Facebook Credits	509
9.1	Einrichten von Facebook Credits	510
9.2	Der Payment-Dialog	512
9.3	Die Credits-Callback-URL	513
9.3.1	Aufruf der Callback-URL zum Abrufen der Produktdetails	513
9.3.2	Aufruf der Callback-URL zum Bestätigen der Transaktion	516
9.3.3	Beispiel-Code zur Bedienung der Callback-URL	519
9.3.4	Zugriff auf Transaktionen mit der Graph API	521
9.4	Facebook Credits und Offers	522
 Anhang		 525
A	Cloud-Hosting von Facebook-Anwendungen mit Heroku	525
A.1	Anlegen der Heroku-Testapplikation	526
A.2	Bearbeiten des Anwendungscodes mit Git	528
A.3	Aufrufen der Heroku-Testapplikation	532
B	Internationalisierung von Facebook-Anwendungen	533
B.1	Unterstützung von Locales und JavaScript SDK	533
B.2	Internationalisierung von Anwendungstexten	534
C	Das offizielle Facebook PHP SDK	539
C.1	Download und Installation des SDKs	539
C.2	Autorisierung der Anwendung	540
C.3	Zugriff auf die Graph API	542
 Index		 545