

توسعه برنامه های

موبایل

جلسه اول مجازی

بخش اول

سحر صادقی

توسعه برنامه های موبایل

بعد از ظهور تکنولوژی HTML5 و افزایش قابلیت تکنیک های وب و پیدایش گوشی های هوشمند که بر مبنای صفحه های لمسی بزرگ بودند و با نفوذ روز افزون گوشی های هوشمند در اینترنت که هر روز سهم بیشتری از ترافیک اینترنت را به خود اختصاص می دهند مبحثی پیرامون نرم افزارهای وب برای گوشی های هوشمند و تبلت که به اصطلاح دستگاه های Post PC نامیده می شوند مطرح شد.

در ادامه تعدادی از شرکت های بزرگ همچون مایکروسافت، گوگل، اپل و سایر شرکت ها HTML5 را به عنوان استاندارد در وب شناختند و مدتی بعد شرکت ها سعی در بهینه سازی آن برای صفحه لمسی گوشی و تبلت ها نمودند و یک فریم ورک برای پایه جاوا اسکریپت و بر اساس HTML5 و CSS عرضه نمودند که به آن اصطلاحاً HTML 5 Web Mobile Application می گویند.

شرکت های صاحب پلتفرم همانند گوگل با اندروید، اپل با آی او اس و مایکروسافت با ویندوز فون سعی در بهینه سازی موتور مرورگر پلت فرم های خود و همخوانی با برنامه های مبتنی بر وب نمودند به گونه ای که دیگر همه پلت فرم های مطرح در گوشی های هوشمند قابلیت اجرای نرم افزارهای مبتنی بر وب را به صورت استاندارد دارند.



IOS

این سیستم عامل با آی فون (تلفن همراه هوشمند شرکت اپل) در کنفرانس و نمایشگاه Macworld، در ۹ ژانویه ۲۰۰۷، برده برداری شد و در ماه ژوئن همان سال برای اولین بار منتشر شد. ادبیات بازاریابی اپل یک نام جداگانه ای برای سیستم عامل مشخص نکرد، و بیان ساده ای را که «آی فون OS X را اجرا می کند» (به انگلیسی iPhone runs OS) :

(X) اظهار داشت. در ابتدا، برنامه‌های شخص ثالث پشتیبانی نمی‌شدند. استیو جابز استدلال کرد که توسعه‌دهندگان می‌توانند برنامه‌های کاربردی وب که «مانند برنامه‌های بومی بر روی آی فون رفتار می‌کند»، بسازند.



ANDROID

در اوت ۲۰۰۵، گوگل شرکت اندروید واقع در پالو آلتو، کالیفرنیا را خرید. شرکت کوچک اندروید که توسط اندی رابین، ریچ ماینرز، نیک سیرز و کریس وایت پایه‌گذاری شده بود، در زمینه تولید نرم‌افزار و برنامه‌های کاربردی برای تلفن‌های همراه فعالیت می‌کرد. اندی رابین مدیر عامل اجرایی این شرکت پس از پیوستن اندروید به گوگل به سمت قائم‌مقام مدیریت مهندسی این شرکت و مسئول پروژه اندروید در گوگل منصوب شد.



مایکروسافت ویندوز فون ۷ را در اواخر سال ۲۰۱۰ معرفی کرد، در واقع بعد از سیستم عامل ویندوز موبایل ۶.۵ که آخرین نسخه سیستم عامل ویندوز موبایل بود، سیستم عامل ویندوز موبایلی که در برابر گوشی های انقلابی آیفون و گوشی های نوظهور اندروید موفق ظاهر نشد. بعد از این جنگ سخت با رقبای، برای راضی کردن مشتریان، بیشتر از همکاران شرکتی، ویندوز فون یک انگیزه بسیار بزرگ پیدا کرد، دقیقا زمانی که در سال ۲۰۱۱ با شرکت نوکیا قرارداد همکاری بست. در همین سال نیز گوشی های سری لومیا نوکیا ظاهر شدند و سیستم عامل ویندوز فون به نسخه ۷.۵ ارتقا پیدا کرد و نظرات مثبتی را به سمت خود جلب کرد.

برنامه نویسی موبایل دقیقا چیست؟

بیایید با تعریف این قضیه شروع کنیم که دقیقا برنامه نویسی موبایل چیست؟ زیرا اینطور که به نظر میرسد جواب این سوال زیاد هم شفاف نمیشود. در ابتدا باید بگوییم که همه این موضوع درباره ساختن اپلیکیشن های موبایل نیست، هرچند که بخش بسیار بزرگی از آن را شامل میشود، بلکه درباره همه انواع برنامه نویسی یا توسعه دادن برای همه دستگاه های قابل حمل است. شاید عبارت آخر یک مقدار کلیشه ای بنظر برسد، ولی تا انتهای این مقاله با برنامه چی همراه باشید تا کاملا این عبارت را برای شما توضیح بدهیم.

منظوری که از نوشتن این جمله داشتیم، این بود که این مدل از برنامه نویسی به ساختن برنامه برای گوشی های تلفن همراه، تبلت ها، ساعت های هوشمند و همه انواع دیگر گجت های پوشیدنی که نوعی از سیستم های عامل را اجرا میکنند، اشاره میکند.

برنامه نویسی موبایل لزوما به معنی توسعه اپلیکیشن هایی که فقط روی موبایل اجرا میشوند نیست

برنامه نویسی موبایل لزوما به معنی توسعه اپلیکیشن هایی که فقط روی موبایل اجرا میشوند نیست، زیرا حتی توسعه دهندگان وب نیز امروزه به این فکر هستند که صفحه هایی که طراحی میکنند قرار است روی موبایل هم اجرا بشوند.

در حقیقت، اپلیکیشن های موبایل حتی میتوانند فقط بر روی دستگاه های موبایل اجرا بشوند اما کاملا یک اپلیکیشن بر پایه وب باشند. با توجه به اینکه روز به روز دستگاه های موبایل در حال قوی تر شدن هستند و مرورگرها نقش بیشتری را در آنها بازی خواهند کرد، حتی میتوانیم پیش بینی کنیم که این روند در آینده بیشتر مورد استفاده قرار میگیرد.

چرا برنامه نویسی موبایل خاص است؟

یکی از جذاب ترین قسمت های توسعه نرم افزار، همیشه برنامه نویسی موبایل بوده است. اما چرا؟

زیرا برنامه نویسی موبایل یک فرصت بسیار طلایی برای تیم های توسعه دهنده انفرادی (به نفره) به وجود می آورد که میتوانند اپلیکیشن های واقعی، قابل استفاده و به درد بخور را در یک دوره زمانی نسبتاً کوتاه تولید کنند. همچنین یک فرصت کار آفرینی را به وجود می آورد که بسیاری از برنامه نویسان میتوانند به آن برسند.

قصد ندارم بگویم که یک توسعه دهنده نرم افزار نمیتواند یک صفحه وب یا برنامه دسکتاپ را به تنهایی بسازد، اما برنامه نویسی موبایل بسیار قابل دسترس تر است زیرا از اپلیکیشن های موبایل انتظار میرود که کوچک و منحصر به فرد باشند.

حتی در دنیای بازی ها، بازی های موبایل هم میتوانند ما را به دنیای ساده تری که قبل از به وجود آمدن گرافیک های سه بعدی و پایگاه های بزرگ کد وجود داشت، برمیگرداند. یعنی بازی های سبک Retro که دوران اوج خودشان را خیلی وقت پیش گذرانده اند، هنوز روی موبایل دارای طرفداران زیادی هستند. در صورتیکه روی پلتفرم های دیگر زیاد پذیرفته شده نیستند.

به هر حال، برنامه نویسی موبایل موارد بیشتری از یک فرصت برای ساختن اپلیکیشن های شخصی پیش روی شما میگذارد، با اطمینان زیاد میتوان بحث کرد که آینده توسعه دهندگی به همین سمت در حال حرکت است. زیرا موبایل ها دارند قسمت های بیشتری از زندگی ما را اشغال میکنند. شما میتوانید به یک توسعه دهنده موبایل تبدیل شوید که خودش اپلیکیشن تولید میکند یا برای کمپانی های دیگر مشغول به کار است.

در این مقاله بررسی میکنیم که برنامه نویسی موبایل چیست؟ تعدادی از پلتفرم های اصلی در این حوزه را بررسی میکنیم و مقداری درباره تکنولوژی ها و توسعه آنها توضیح میدهیم. پس اگر به این حوزه علاقه دارید این مقاله را تا انتها دنبال کنید زیرا مطالب خوبی را برای شما آماده کردیم.