

MICROOH 麦可网

Android-从程序员到架构师之路

出品人：Sundy

讲师：高焕堂（台湾）

<http://www.microoh.com>

I03_a

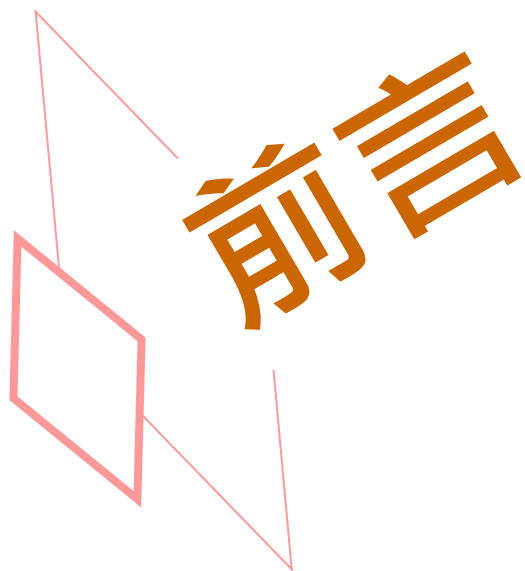
跨平台的“实践策略” (a)

By 高煥堂

内容


1. 回顾：探索策略方向
2. 拟定实践策略
3. 简介：一个造形 & 三个策略
4. 策略-1：把它“ EIT(设计)” 了
5. 策略-2：挟天子以令诸侯
6. 策略-3：建立中间件(middleware)

1、回顾：探索策略方向





发现一个
不起眼的事实

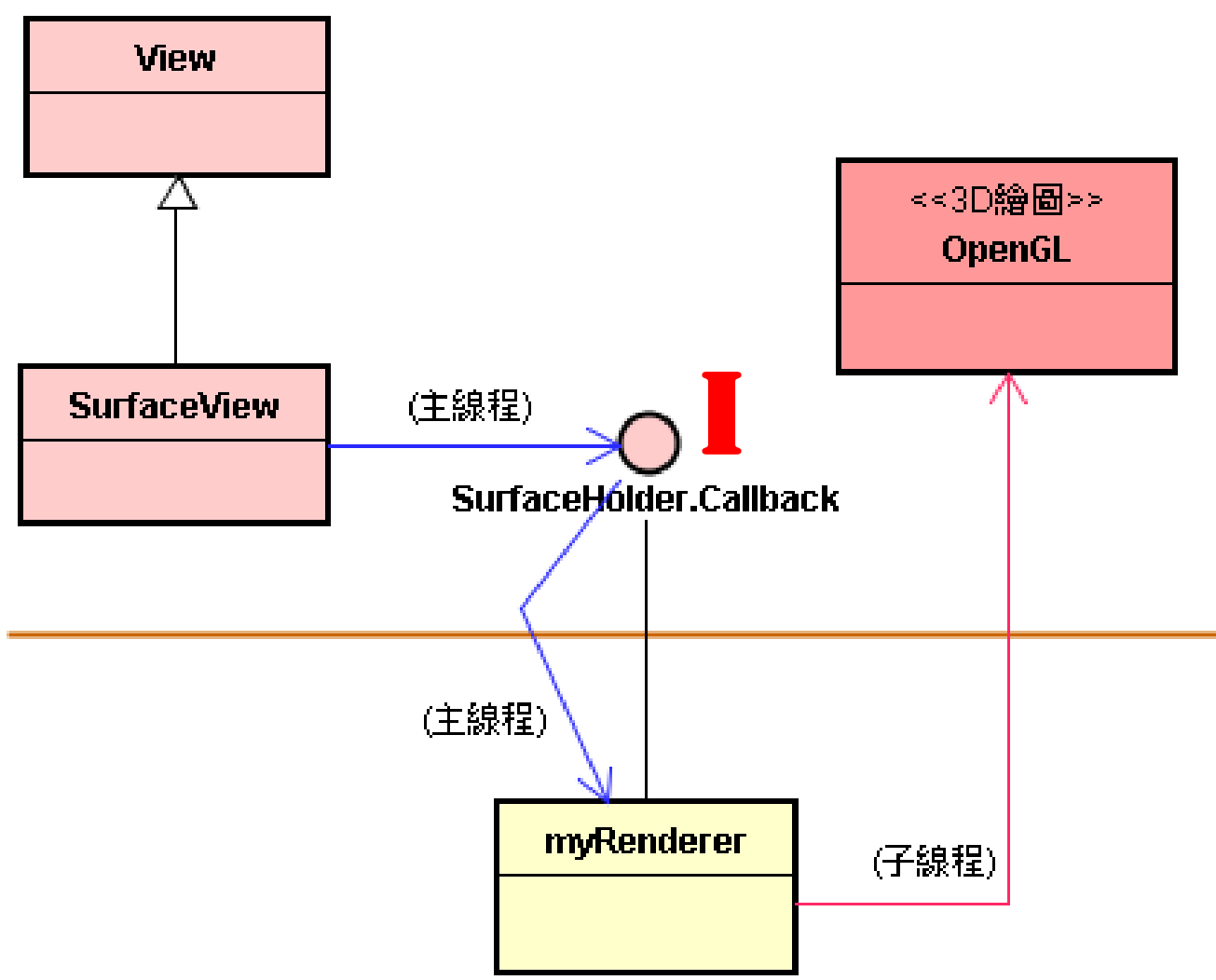


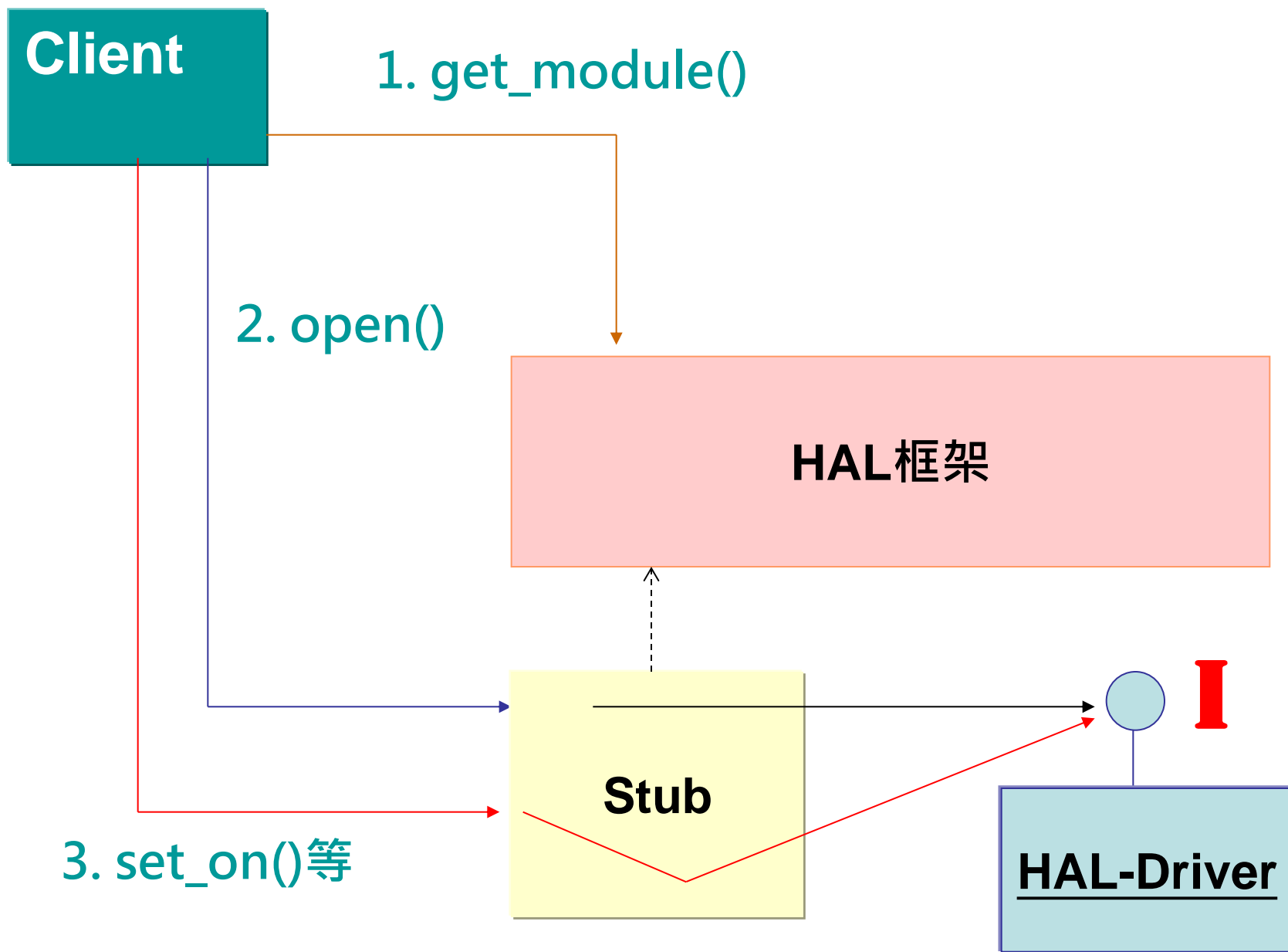
**我们的模块都依赖于别人
订定的接口(Interface)上。**

- 这是一个惊奇的发现，但却很不起眼。这意味着，我们心中有个<不自觉的假设>(四项架设性思维的#1思维)：

Assumption: “平台订定、提供API给上层Client使用” 是合情合理的(像真理一般)。

- 当我们反思一下，就会发现这项假设，大大局限了我们的视野和创意，让我们会无视于上述的惊奇事实(视而不见)。所以，我才说这项发现是不容易的，因为不在视野之内，就是俗称的“不起眼”。





- 基于这项不起眼的新发现事实，做了大胆的假定：
- 若拥有接口制定权，就能大幅降低对平台的依赖性(提高跨平台性)。

H(假定)

假定：若拥有接口制定权，就能大幅提高跨平台性。

Q

大幅降低对平台的依赖性(提高跨平台性)。

H

若拥有接口制定权，就能大幅提高跨平台性。

P

取得接口制定权。



- 引导我们去探索、发现和确认新事实：

☆EIT造形确能有效封装别人的接口，包括Android框架API和芯片驱动的API。

Q

大幅降低对平台的依赖性(提高跨平台性)。

H

若拥有接口制定权，就能大幅提高跨平台性。

P

运用EIT造形来封装别人API，并制定自己API。

拟定“基本跨平台策略”

于是，获的了策略的订定方向了：

- What：擅用EIT造形。
- How-to：封装别人API，制定自己API。

2、拟定实践策略

- 刚才经历了创意过程，从遥远愿景和复杂景象中，透过<假定-否证>的过程而淬炼出简单的策略方向。

掌握接口 = 拥有话语权

运用EIT造形来封装别人API，
并制定自己API。

減法設計

- 这个从复杂到简单的过程，称为“减法设计”，这是一个创意性高、难度大的过程。
- 一旦得到简单了，就能从简单中掌握复杂，只过程称为“加法设计”；相对于减法设计的高难度，加法设计就简单多了。

- 经由上述的创意过程，一旦探索出来“策略方向”，就能轻易引领大家来讨论、共同制定出具有可实践性的策略方案：

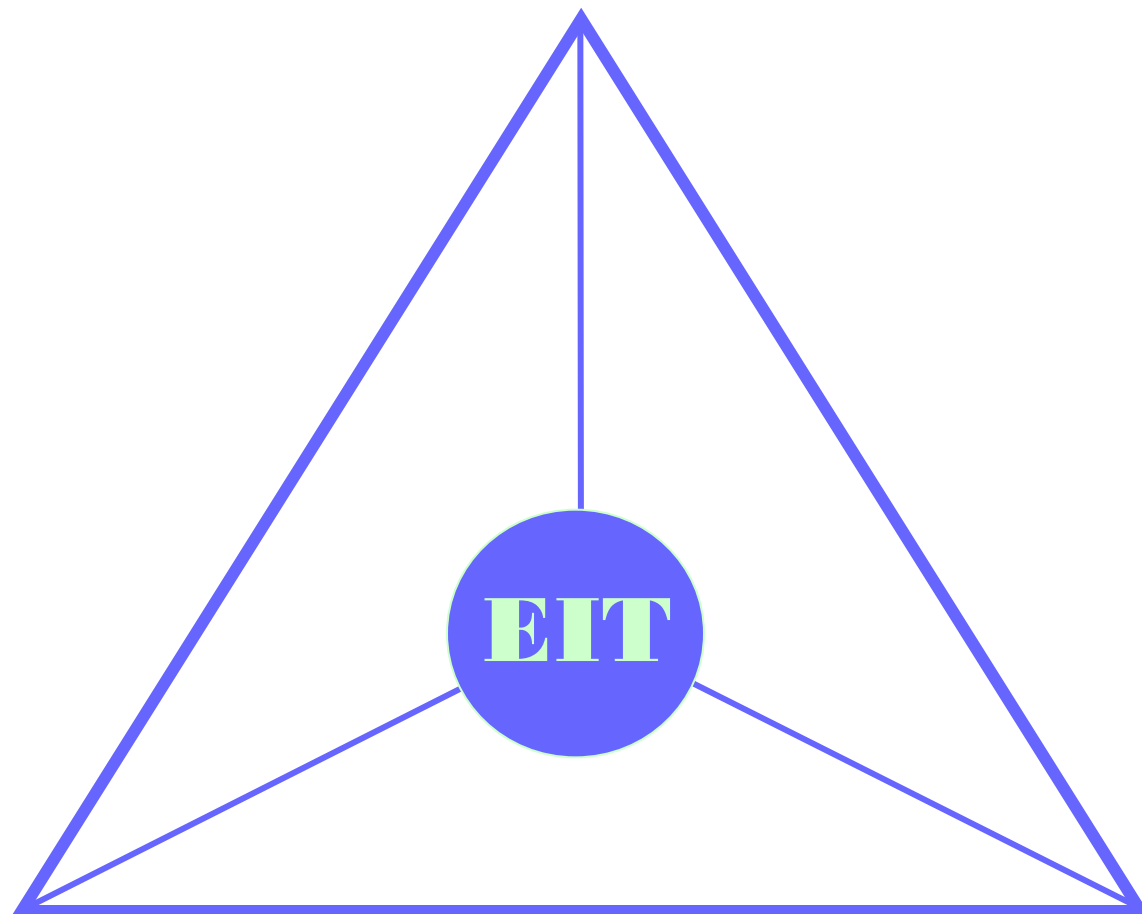


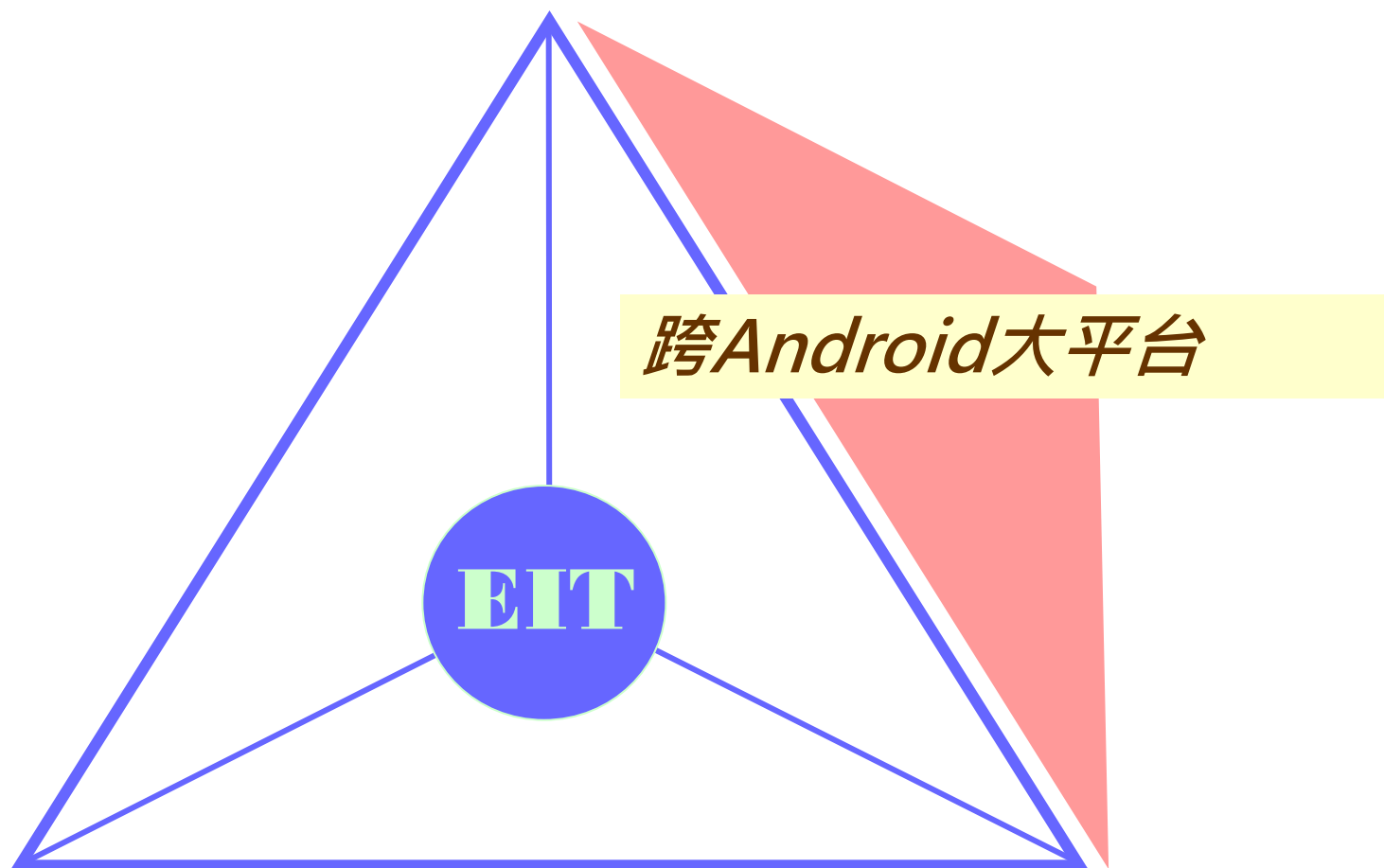
加法設計

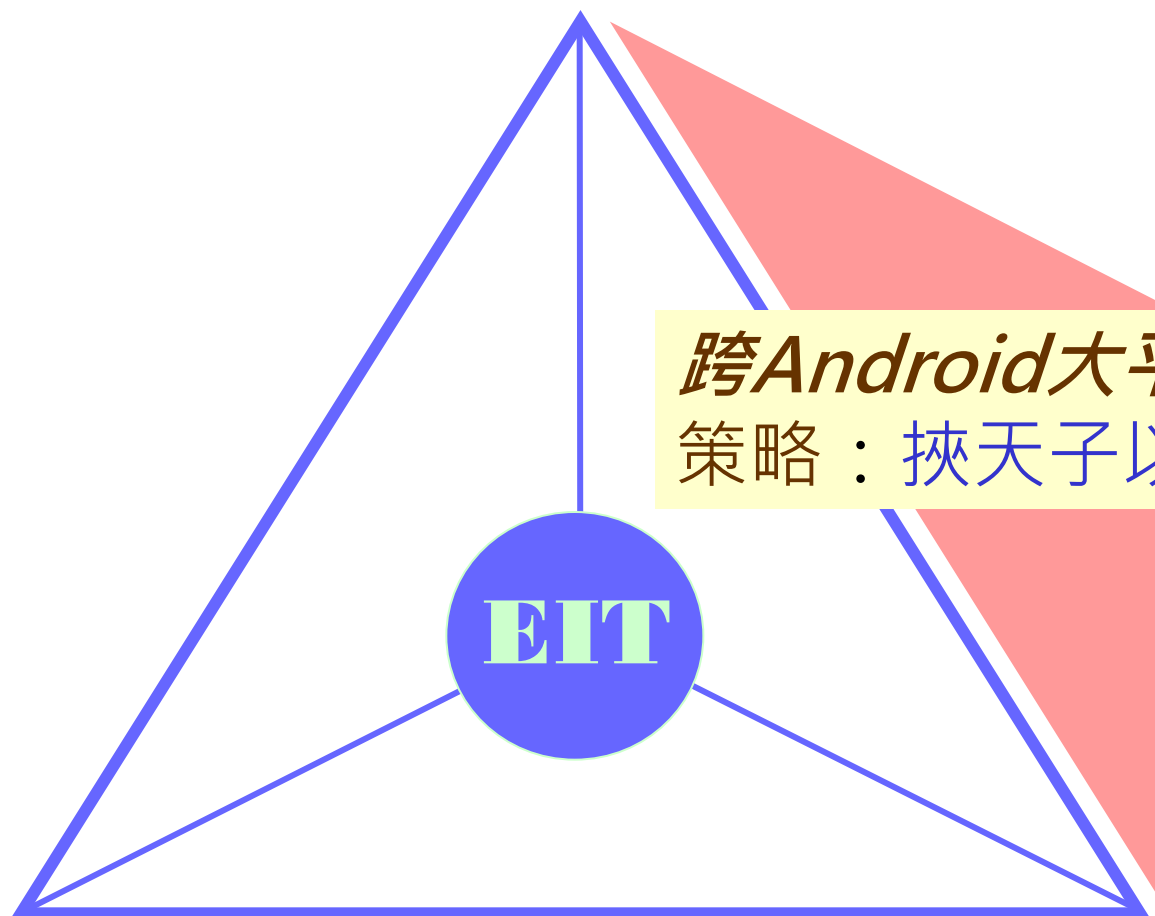


一个造形，三个(实践)策略

- 策略一：把它“ EIT” 了。
- 策略二：挟天子以令诸侯。
- 策略三：建立中间件。







跨Android大平台

策略：挾天子以令諸侯



跨芯片小平台

跨Android大平台

策略：挾天子以令諸侯

EIT



跨芯片小平台

策略：把它<EIT>了

跨Android大平台

策略：挾天子以令諸侯

EIT



跨芯片小平台

策略：把它<EIT>了

跨Android大平台

策略：挾天子以令諸侯

EIT

跨自己的平台



跨芯片小平台

策略：把它<EIT>了

跨Android大平台

策略：挾天子以令諸侯

EIT

跨自己的平台

策略：建立中間件

跨平台实践策略

一个造形和三个策略

- 一个EIT造形
- 三个实践策略：
 - 策略-1：把它“ EIT(设计)” 了
 - 策略-2：挟天子以令诸侯
 - 策略-3：建立中间件(middleware)

- 待会儿，就来简介一下这三个实践策略。



~ Continued ~