

The background is a dark blue gradient with a complex geometric pattern. On the left side, there is a large circular scale with degree markings from 40 to 260 in increments of 10. Several concentric circles and dashed lines with arrows are scattered across the image, creating a technical or scientific aesthetic. The main title is centered in a bold, white, textured font.

# ИСТОРИЯ РАЗРАБОТКИ И СОЗДАНИЯ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

# МОБИЛЬНОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ

- Мобильное приложение — это специальное программное обеспечение, которое разрабатывается для смартфонов, планшетов и других мобильных устройств.
- Приложения облегчили нам жизнь, и мы достигли точки, когда мы не можем представить работу и досуг без них. Давайте же посмотрим, как все начиналось.
- Если мы вернемся к первоисточкам проектирования и разработки мобильных приложений, то обнаружим, что первыми приложениями были календари, калькуляторы и даже игры, разрабатываемые в среде Java.
- Что интересно, первый в мире смартфон был выпущен IBM в (1993 году).
- Он имел такие функции, как книга контактов, календарь, мировое время и калькулятор.





# WAP И ПЕРВОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТУ

- WAP (Wireless Application Protocol) появился в 1998 году, и именно он объединил интернет и мобильную связь. Теперь можно было встроить в телефон браузер, установить соединение с серверами и получить данные на устройство.
- Одним из первых телефоном с WAP-браузером был Nokia 7100, который выпустили в 1999 году. Тогда же начали появляться компании, разрабатывающие продукты специально для мобильных устройств.
- WAP дал людям не только игры, но и возможность читать новости с мобильного, пользоваться электронной почтой, загружать карты и даже бронировать билеты. Для этого создавались WAP-сайты со специальной разметкой для мобильных экранов. Это были простые страницы из текста и ссылок, почти без картинок.



# ПЕРВАЯ ОТКРЫТАЯ ОС ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ

- В 2001 Symbian стала открытой операционной системой, и в это же время появилась Nokia 7650, на которую можно было устанавливать приложения от сторонних разработчиков. Это должно было стать прорывом на рынке, но бума не случилось из-за сложностей разработки и ограниченных возможностей смартфонов.
- У разработчиков был бедный выбор средств разработки для Symbian. Основным языком C++ был сложным в изучении и компиляции. Приходилось изворачиваться, чтобы написать приложение, которое было бы совместимо с большинством устройств на Symbian. Также многих отпугивала необходимость покупки сертификатов безопасности для подписи приложений.



- В это же время развивался рынок Java-приложений. Разработка приложения на Java занимала меньше времени и подходила для Windows Mobile, Android, bada, Palm OS и BlackBerry OS. В Symbian также поддерживалось подмножество Java — J2ME, но функциональность таких приложений была сильно ограничена, поэтому разработкой на Java под Symbian практически никто не занимался.
- В Nokia никак не стремились помогать разработчикам развивать рынок. Все было настолько плохо, что в 2005 году вышла Symbian 9.1, которая была не совместима с приложениями, выпущенными для предыдущих версий. Каждое приложение требовало доработки.



- У разработчиков не было нормальной среды для создания проектов, большинство использовали Eclipse, предназначенной изначально для разработки на Java. Nokia выпустили инструмент для разработки на C++ — Carbide на основе Eclipse, но большая часть его возможностей была платной. Лицензия стоила от 300 до 8000 евро, это сильно влияло на конечную стоимость приложения.
- При этом развитием самой Symbian никто особо не занимался, больше внимания уделяли новым дизайнам смартфонов Nokia. На рынок выходили новые модели, а саму ОС обновляли примерно раз в год.



- Попытки что-то исправить в Nokia начали предпринимать только в 2009 году. Они пытались решить проблемы с недружелюбным API, дать больше возможностей для создания приложений и упростить разработку с помощью фреймворка Qt, затем открыли исходный код Symbian и объявили о создании Symbian Foundation, что должно было помочь сделать ОС более популярной.
- Но это все не помогло собрать вокруг Symbian сообщество разработчиков и партнеров-производителей смартфонов. В итоге ОС не смогла конкурировать с iOS и Android.





THE  
END