МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования

"Ярославский государственный университет им. П.Г. Демидова"

Разработка настольных кроссплатформенных приложений на платформе Mono

Содержание

	едение	
1 N	Mono и Monodevelo	4
1.1	Состав и функциональность	5
1.2	Особенности и возможности	5
1.3	C#	6
2 Xamarin studio		7
2.1	Субплатформы	9
2.2	Кроссплатформенность	9
2.3	Visual studio и Xamarin	10
При	иложение	
Код	ц программы	
Зак	лючение	
Инс	формационные источники	

Введение

С каждым годом количество языков программирования увеличивается. Развитие каждого из них колоссально. Если сравнить любой язык сейчас и тогда, то разница большая. У большинства молодых языков программирования не имеется собственного редактора. Бытует мнение у программистов и разработчиков, что для работы с языком достаточно текстового редактора и компилятора, без использования среды разработки.

Сейчас активно развиваются сторонние приложения к универсальным средствам разработки (например Visual Studio). Но есть проблемы, если вы работаете в нескольких операционных системах, а нужна унифицированная и простого вида платформа с удобной работой, то для этого придется содержать разные IDE.

Однако существуют решения, которые позволяют не задумываться где и с чем ты сейчас работаешь. Одним из таких решений является Monodevelop (под Windows это Xamarin Studio, для Linux всё как есть) с установленным расширением Mono. Небольшой проблемой является наличие .NET Fraemwork 4.5 или Mono Runtime.

После всех манипуляций с установкой, под разные операционные системы, и установкой необходимых плагинов, можно начинать работать.

1. Mono u Monodevelop

MonoDevelop — свободная среда разработки, предназначенная для создания приложений С#, Java, Boo, Nemerle, Visual Basic .NET, Vala, CIL, С и С++. Также планируется поддержка Охудепе со стороны Embarcadero Technologies.

Изначально это был порт SharpDevelop на Mono/GTK+, но с того времени проект далеко ушёл от своего начального состояния.

MonoDevelop является частью проекта Mono. Встроен в дистрибутив Unity3D как средство написания скриптов (Рис. 1).

Mono – это проект, который полностью воплощает .NET Fraemwork на базе Opensourse

Основной разработчик проекта Mono — корпорация Xamarin, ранее Novell. Проект возглавляет Мигель де Икаса, известный разработчик, основатель проекта GNOME. Реализации Mono существуют для следующих операционных систем: Windows, Linux, BSD (FreeBSD, OpenBSD, NetBSD), Solaris, Mac OS X, Apple iOS, Wii. Поддерживаются платформы: s390, SPARC, PowerPC, x86/x86-64, IA-64, ARM, Alpha, MIPS, HP PA.

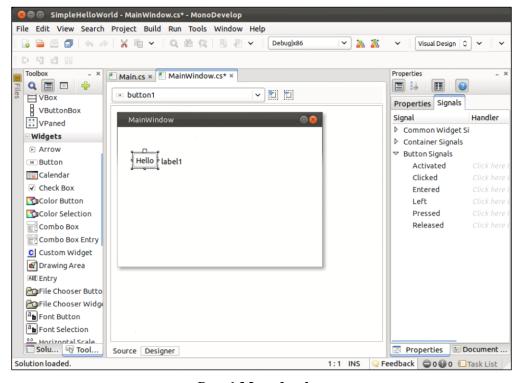


Рис. 1 Monodevelop

1.1 Состав и функциональность

Mono содержит dmcs (компилятор языка С#), как говорилась ранее – среду исполнения .NET и mint. Также в состав Mono входит отладчик ряд библиотек (под разные задачи), включая WinForms, ADO.NET и ASP.NET. Наличие компиляторов smcs и vbc позволяют реализовывать приложения для Moonlight и VB.NET соответственно.

В рамках проекта Mono разрабатываются дополнения для библиотеки GTK+ на платформу .NET.

Также Мопо содержит альтернативу структуре WPF-приложений (XAML + C# или любой другой язык, который поддерживается в данной среде исполнения). Данный язык называется Glade, при помощи него можно собирать GTK-приложения.

Mono может исполнять модули, написанные на языках С#, F#, Visual Basic .NET, Java, Boo, Nemerle, Python, JavaScript, Erlang, SmallTalk, Lisp, PHP и Object Pascal (при наличии компилятора в среду .Net/Mono). Ожидается также поддержка языков С, Ada 2005 и Eiffel.

1.2 Особенности и возможности

Возможности данной среды разработки схожи со многими редакторами, но также есть особенности:

- Подсветка синтаксиса
- Множество стандартных шаблонов проектов
- Сворачивание кода
- Работа с базами данных
- Автодополнение кода
- Поддержка NUnit для создания Unit-тестов
- Браузер классов
- Поддержка плагинов
- Встроенный отладчик
- Визуальный конструктор форм (GTK#)

• Модульное тестирование

Monodevelop включает в себя поддержку подобных функций Visual Studio от Microsoft таких, как система управления версиями и интеграцию GUI и webдизайнер. Мопо позволяет разрабатывать любительские и коммерческие проекты для разных целей и платформ.

Особенностей этой среды разработки можно выделить несколько:

- 1. Расширенные возможности работы с кодом
- 2. Настройка интерфейса (расположение окон и привязка горячих клавиш)
- 3. Поддержка модульного тестирования
- 4. Локализация
- 5. Контекстно-зависимая справка
- 6. Возможности рефакторинга
- 7. Автоматическое создание документации

1.3 C#

Хотелось бы также упомянуть и про язык программирования. Многие платформы разработок, оборудованы поддержкой разных языков. Monodevelop не исключение (Xamarin под Windows). Почему С# является основным языком в данных структурах? Почему большинство (как показывает статистика) выбирает именно этот язык? На эти вопросы есть ответ.

Во-первых, это новый язык программирования, и он поддерживает все современные концепции программирования:

- Объектно-ориентированное программирование
- Универсальные типы
- Модель событий
- Исключение

К минусам относят отсутствие гибкости, чрезмерную свободу и сложность синтаксиса. Также данный язык прощает ошибки, помогая их исправить или указать на их место и описав проблему.

Во-вторых, программируя на С# многие не задумываются о памяти или вообще об этом не знают. Окружение С# - это в основном платформы от Microsoft, и они оборудованы сборщиком мусора. Данная "фича" следит за заполнением памяти и освобождает её в тех участках, где данные не используются.

В-третьих, синтаксис С# - это С подобный язык, что легко позволяет вам перейти на другой язык С типа или наоборот.

2. Xamarin studio

Среди мобильных платформа выделяют две основные (Android и iOS) и второстепенную (Windows 10 mobile / Windows Phone). Существует ряд особенностей, которые подходят для разных платформ. Но неизбежны и трудности при разработке кроссплатформенных приложений:

- Различные графические интерфейсы. Это заставляет настраивать приложение под конкретные платформы
- Разные виды АРІ различие в программных интерфейсах, что заставляет учитывать особенности платформы
- Наличие разных инструментов, языков и сред программирования:
 - о iOS инструмент Mac OS X (XCode) язык Objective-С или Swift
 - о Android инструмент Android studio язык Java
 - Windows Phone инструмент Visual Studio язык С#

Такое количество платформ и средств программирования негативно сказывается на разработке приложении (время, трудоемкость, средства). Для решения такой проблемы и используют платформу Xamarin (это и есть Monodevelop под Windows). В дальнейшем, при упоминании Xamarin – будет иметься ввиду Monodevelop (Mono).

Xamarin единое приложение для всех платформ (Android, iOS и Windows Mobile) с использованием С# и .NET. Другими словами, Xamarin — это технология кроссплатформенности. (Рис. 2)

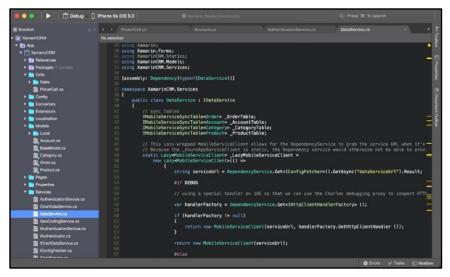


Рис. 2 Xamarin studio

2.1 Субплатформы

Xamarin studio содержит субплатформы, благодаря которым достигается удобство разработки:

- 1. Xamarin.Forms создает единый код для всех платформ, предоставляет доступ API каждой платформы (во время разработки мы можем использовать .NET и C#)
- 2. Xamarin.Android библиотека под Android приложения
- 3. Xamarin. Mac библиотека под Mac OS X приложения
- 4. Xamarin.iOS библиотека под iOS приложения
- 5. Xamarin.Windows библиотека под Windows.mobile приложения

Благодаря этим платформам можно создавать единый интерфейс и логику для всех приложений на разные устройства.

2.2 Кроссплатформенность

Хатагіп работает по принципу «написано раз, работает везде». Особенности кроссплатформенных разработок:

- Использование С# как основного языка. Хатагіп позволяет его портировать на другие платформы
- Использование MVC шаблонов. Архитектура Модель-Представление-Контроллер существенно позволяет разделить элементы пользовательского интерфейса
- Построение UI возможность реализации слоев интерфейса для разных ОС
- Для iOS, при создании нативного приложения, используется MonoTouch.UIKit API, при необходимости используя iOS-дизайнера Xamarin, для визуального создания пользовательского интерфейса.
- Для Android, при создании нативного приложения, используется Android. Views, используя UI-дизайнер Xamarin.
- Для Windows Phone используются уровни представления XAML/Silverlight с помощью пользовательского интерфейса.
- Для Windows 8 используется Metro API.

Архитектура данной платформы построена так, чтоб разработчику было максимально удобно работать с приложением. Наличие библиотек и плагинов упрощает работу с разными частями программы.

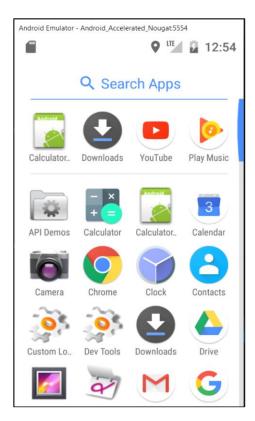
2.2 Visual Studio и Xamarin

Для удобства работ, компания Microsoft в 2016 году в свой проект добавила поддержку Xamarin. Также в этом году было присоединение этой компании к Microsoft, это стало знаковым событие для разработчиков. Основные пункты присоединения к Visual studio:

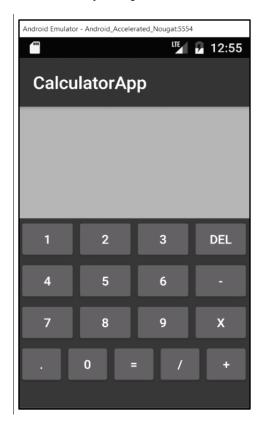
- 1 Был создан бесплатный инструмент Xamarin для всех версий Visual Studio, начиная от самой простой и заканчивая "прокаченной".
- 2 Открытие ядра Xamarin Xamarin SDK проекта с открытым исходным кодом.
- 3 Удобное использование сервисов Xamarin для разработки мобильных приложений на платформе Microsoft.

Для работы достаточно наличие версии студии от 2013 года, и скачать пакет установочника Хатагіп. При создании проекта выбираем данный плагин и разворачиваем проект. В итоге мы получаем стандартный интерфейс Visual studio, знакомый тем кто работал с данной платформой.

Приложение (Калькулятор)



Эмулятор Android



Интерфейс калькулятора



Пример использования 1



Пример использования 2

Код программы (пример)

```
MainActivity.cs 

□ CalculaterApp

□ Ca
```

Заключение

Программистам, работающим с несколькими платформами, облегчит работу переход на кроссплатформенные решения. Работа в Хатагіп легче для освоения, но изучения библиотек и документация рутинно. Если главное в приложение функционал, а не дизайн, наличие нескольких кнопок и экрана — это основа приложения, то Хатагіп это лучшее решение.

Использование этой платформы оправдывается наличием языка программирования С# (это огромное преимущество для тех, кто знает С подобные языки). Также не надо беспокоиться о том, что код написанный один раз будет работать на всех платформах.

Так же хочется упомянуть про удобство работы с мульти платформой в одном интерфейсе, наличие современного редактора кода и отладчика для приложений. Для коммерческих и частных проектов Monodevelop (Xamarin) — это одно из лучших решений.

Информационные источники

 $Monodevelop - \underline{http://www.monodevelop.com}$

IBM developer Works - https://www.ibm.com/developerworks/ru/library/os_mono1/

Xamarin - https://metanit.com/sharp/xamarin/

Кроссплатформа - https://codedocs.ru/xamarin/chast-3-sozdanie-krosplatformennogo-resheniya-xamarin.html

Visual Studio и Xamarin - https://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/mt299001.aspx