

# برنامه‌سازی موبایل

مقدمه

# درباره ما



## پویا یارندی

- چپتر لیدر آی‌اواس دیوار

- لینکدین

<https://linkedin.com/in/pyarandi> ○

- ایمیل

[p.yarandi@gmail.com](mailto:p.yarandi@gmail.com) ○





## علیرضا دلاور

● مهندس اندروید ارشد دیوار

● لینکدین

○ <https://linkedin.com/in/alireza-delavar>

● ایمیل

○ [ali.delavar1390@gmail.com](mailto:ali.delavar1390@gmail.com)





## امین موسوی

● مهندس اندروید ارشد دیوار

● لینکدین

○ <https://linkedin.com/in/aminmsvi>

● ایمیل

○ [amn.mousavi@gmail.com](mailto:amn.mousavi@gmail.com)



# درباره درس

# سیلابس درس

- اندروید:

- کاتلین
- Coroutine
- اندروید استودیو
- اپلیکیشن، اکتیویتی و لایف سائیکل‌ها
- دیباگ با اندروید استودیو
- Gradle و کتابخانه‌ها
- Jetpack Compose
- معماری‌ها (MVVM, ...)



# سیلابس درس

- اندروید:

- ذخیره سازی: Room، SharedPreferences
- دسترسی ها
- ارتباط با شبکه: Retrofit و OKHttp
- تست نرم افزار: JUnit و Espresso
- انتشار اپ





# سیلابس درس

- آی‌اواس:

- سویفت

- ایکس‌کد

- ویوها: UIKit و SwiftUI

- ویومدل و Combine

- Structured Concurrency

- ذخیره‌سازی: CoreData و UserDefaults

- ارتباط با شبکه: URLSession و Alamofire



# سیلابس درس

- آی‌اواس:

- دیباگ با ایکس کد
- تست: XCTest و SwiftTesting
- پکیج‌ها و SPM
- انتشار اپ روی اپ استور



# سیلابس درس

- مباحث مشترک:

- Git / Github
- فیچر فلگ
- ابزارهای دیزاین: فیگما
- مانیتورینگ ریلیز: Sentry، Firebase
- Server-Driven UI
- Accessibility
- Security



## نمره دهی

- تمرین
  - پروژه درس
  - امتحان پایان ترم
  - مجموع
- ۴ نمره
- ۷ نمره (۱ نمره امتیازی)
- ۱۱ نمره (۱ نمره امتیازی)
- ۲۲ نمره



# چرا برنامه سازی موبایل؟

# چرا برنامه‌سازی موبایل؟

- فرصت‌های شغلی
  - شرکت‌های ایرانی
  - شرکت‌های خارجی (ریموت)
- محیط توسعه جذاب
  - اندروید و آی‌اواس
  - محیط‌های کراس پلتفرم: Flutter, React Native



# Mobile Programming vs. Mobile Engineering

# Mobile Programmer vs. Mobile Engineer



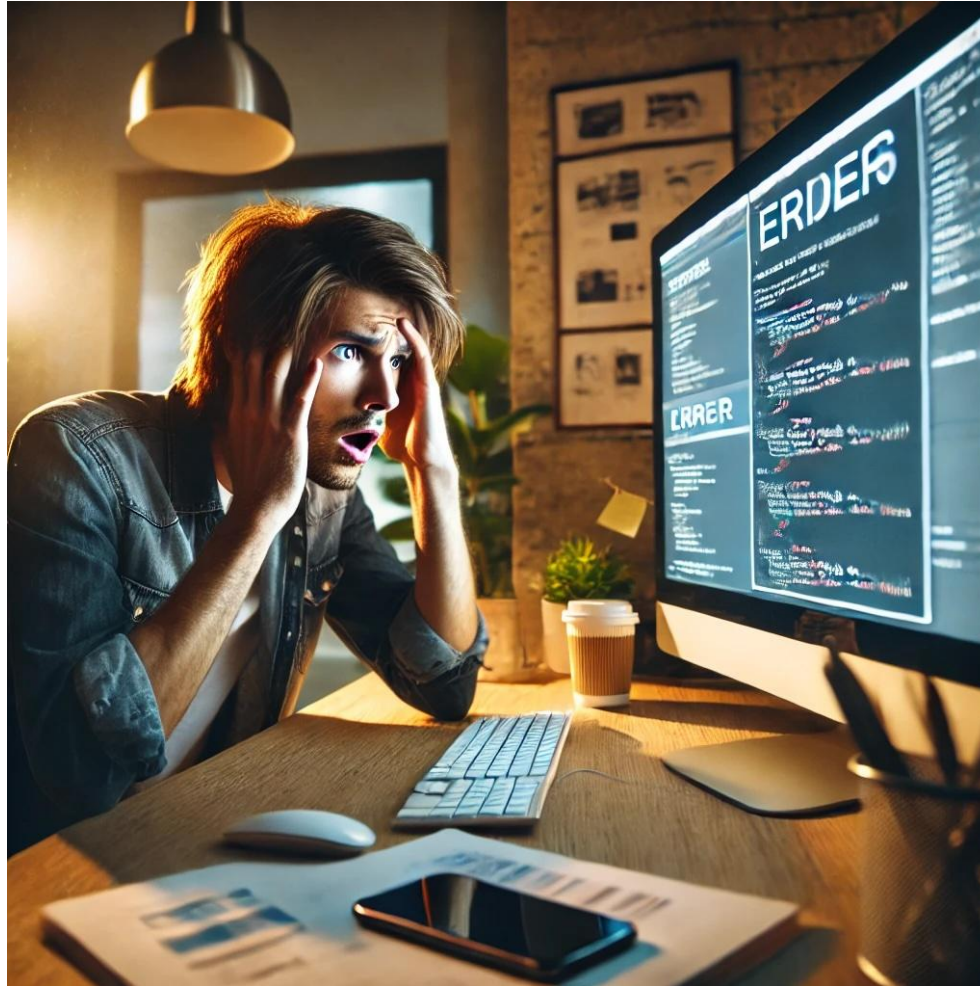


# Mobile Programmer vs. Mobile Engineer

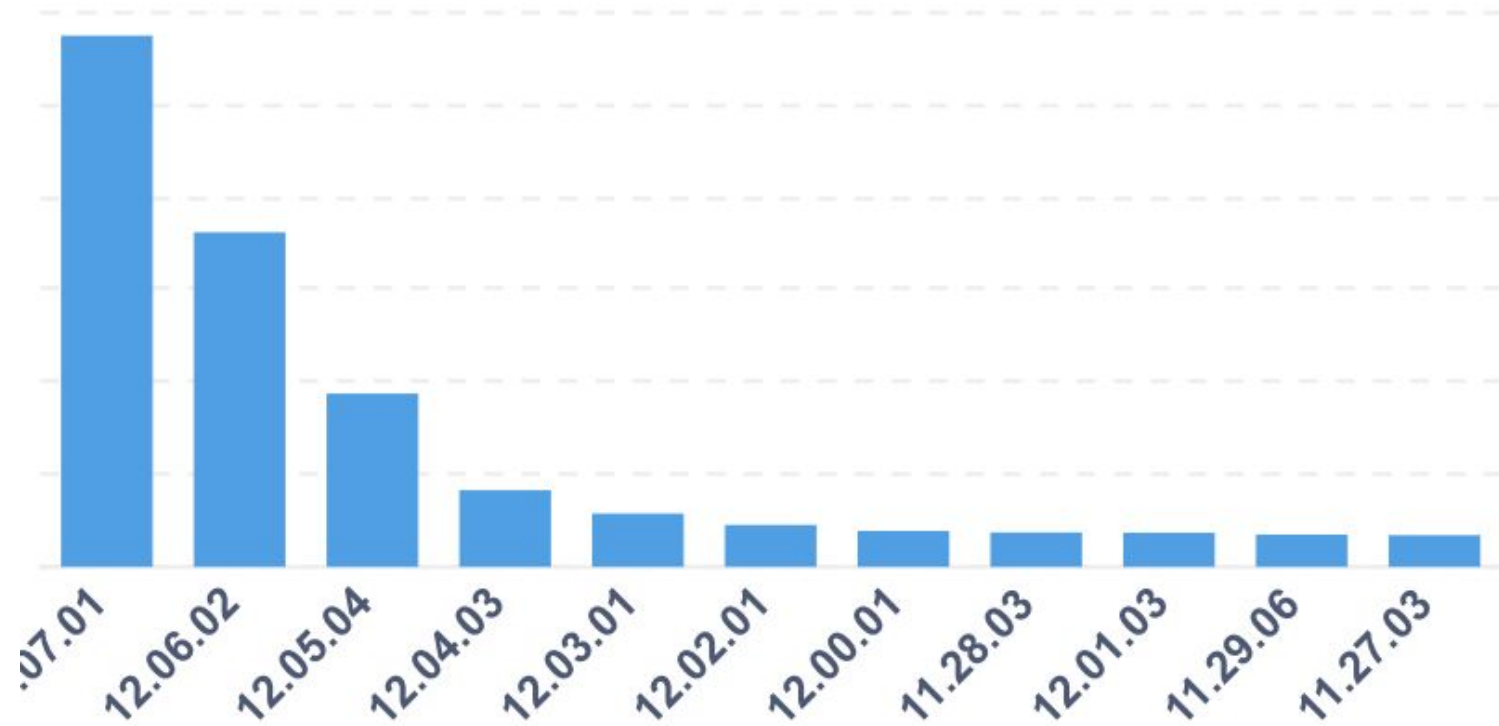
مهندس	برنامه‌ساز	
		درک ابزار
		درک کیفیت
		درک فرایند
		درک محصولی
		مدیریت

# چالش‌های مهندسی موبایل

# رهانش برگشت ناپذیر



## نمودار long tail ریلیزها



# سخت افزار

- بک اند

- اجرا بر روی سخت افزار خودمان

- مقیاس پذیر

- قابل پیش بینی

- موبایل

- اجرا بر روی سخت افزار کاربر

- منابع محدود

- تنوع سخت افزار



# گلوگاه رهانش (Release Bottleneck)

- پیچیدگی رهانش
  - بازبینی استورها
  - Google Play
  - App Store
- سازگاری با نسخه جدید
  - دانلود و نصب نسخه توسط کاربران



پرسلاين





مرسی از توجهتون (: