

1 лекция.

Тема: Введение. История разработки мобильных приложений. Ранние мобильные устройства и мобильные приложения. Современные мобильные ОТ

План:

- 1. Определение мобильного приложения**
- 2. История разработки мобильных приложений**
- 3. Начало мобильных телефонов**

1. Определение мобильного приложения

Футуристы и исследователи считают, что цифровые технологии, в том числе мобильные приложения, будут стремительно развиваться, исходя из прошлых тенденций.

Если вы проведете аналогию между приложениями, которые мы используем сегодня и которые мы использовали несколько лет назад, разница будет поразительной.

В начале 2000-х приложения демонстрировали только контент, который было возможно, вместо того, чтобы показывать контент, который нужен людям. Сегодня правила другие.

Мы видим интуитивный контент, который никогда не отклоняется от интересов и ожиданий пользователя. Технические новинки, среди которых гироскопы и данные о местоположении, постоянно улучшаются и заботятся об опыте пользователя.

Данные для определения демографических и других характеристик, изучение предпочтений и особенностей поведения человека по ту сторону экрана — миллионы приложений каждый день собирают информацию, чтобы лучше соответствовать вашим ожиданиям.

Все это происходит автоматически, без вмешательства человека. Вспомните, как Amazon удивляет вас продуктами, которые вы уже просматривали, а затем выводит рекомендации, основанные на предыдущих поисках.

Удовлетворенность пользователя и пользовательский опыт являются двумя ключевыми факторами, вокруг которых сегодня вращается **разработка мобильных приложений**.

Очень скоро компьютеры будут собирать все, что вы искали в соответствии с вашими предпочтениями, в приложение, отображая данные на экране смартфона.

Кроме того, мобильные приложения становятся все более разнообразными, позволяя технически подкованным пользователям находить оптимальный вариант для себя.

Люди ищут приложение, которое было бы цельным и безграничным.

Мы используем по несколько разных мобильных приложений каждый день, и каждое из них значительно облегчает жизнь. С появлением Интернета вещей они переходят на качественно новый уровень, где мир сосредоточен на кончике пальца.

Мобильное приложение — это специальное программное обеспечение, которое разрабатывается для смартфонов, планшетов и других мобильных устройств.

Приложения для мобильных устройств — это настолько просто, что мы вряд ли подберем лучшее определение. Как правило, эти программы предназначены для iOS и Android.

Приложения облегчили нам жизнь, и мы достигли точки, когда мы не можем представить работу и досуг без них. Давайте же посмотрим, как все начиналось.

2. История разработки мобильных приложений

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.

Несколько лет спустя, в 2002 году, был выпущен следующий смартфон Blackberry.

Это было одним из главных достижений в области разработанного мобильных приложений, которое сделало бессмертным имя скромной компании Blackberry Limited, также известной как Research in Motion Limited (RIM).

Их работа привела к интеграции концепции, известной как wireless email.

Интересные факты о первых мобильных телефонах

Первые модели Motorola DynaTAC, поступившие в продажу, получили прозвище «кирпич» из-за их громоздких размеров и веса. Эти первые мобильные телефоны были более 22,5 см без учета антенны в высоту, а весили около 1,2 килограмма.

Ранние мобильные телефоны стоили почти 4000 долларов, что составляет около 10000 долларов в сегодняшних долларах с учетом инфляции.

Несмотря на недостатки, технология нравилась богатым деловым людям, которые рассматривали ее как альтернативу пейджеру.

Пользователи были вынуждены заряжать свои мобильные телефоны не менее 10 часов, так как в течение дня батарея разряжалась. Пользователи могли совершать звонки в течение 30 минут в день, после чего мобила требовала зарядки.

Проблемы с сетью и радиусом действия были еще одним препятствием, поскольку они иногда не позволяли звонить абонентам даже в ближайших окрестностях.

3. Начало мобильных телефонов

В апреле 1973 года, именно 3-го числа этого месяца, Мартин Купер из Motorola впервые позвонил доктору Джоэлу Энгелю из Bell Labs по мобильному телефону.

Всего через пару десятилетий ученые активно разрабатывали операционные системы и мобильные приложения для этих устройств. Отдел исследований и разработок IBM Simon представил первое мобильное приложение для смартфонов в 1993 году.

У портативных компьютеров, или КПК, стояла первая операционная система EPOC, разработанная PSION. Выпущенное на рынок в начале 90-х, это было первое из узнаваемых приложений. 16-битная система EPOC могла запускать дневники и базы данных, электронные таблицы и текстовые процессоры.

Но будущие модели были способны работать с 32-битной ОС и были интегрированы с 2 МБ ОЗУ, что позволяло пользователям добавлять дополнительные приложения через свои пакеты программного обеспечения. Это был значительный шаг вперед.

Затем настала целая эпоха Palm OS.

Разработанные Palm Inc. в 1996 году, эти системы были в основном предназначены для персональных цифровых помощников и известны как Garnet OS. Здесь вам и графический интерфейс пользователя с сенсорным экраном, солидный набор базовых приложений, сторонние приложения на языке C / C ++ и многое другое.

Позже были представлены браузеры протокола беспроводных приложений (WAP).



Язык разметки для беспроводных устройств

Разработанный WAP Forum, язык разметки для беспроводных устройств был специально создан для систем, которые зависели от XML и работали по протоколам WAP.

Он был простой и способный работать на низкой пропускной способности мобильных сетей 90-х, преодолевая существующие ограничения HTML, языка разметки гипертекста, слишком требовательного к вычислительной мощности.

Затем вышел Java ME, J2ME или JME — он был впервые представлен как JSR 68. Позже его заменили на персонализированный Java, который стал любимым для многих. Неудивительно, почему этот язык программирования все еще существует. Ему придавали различные вариации и формы для использования в мобильных устройствах.

Кроме того, CLDC мог работать на устройствах с объемом памяти от 160 КБ до 512 КБ и поставлялся с библиотеками Java, которые способны работать на виртуальных машинах.

Операционная система Symbian стала следующим шагом. Разработанная компанией Symbian Ltd, совместным предприятием Ericsson, Motorola, Nokia и PSION, это была усовершенствованная версия PSION EPOC OS.

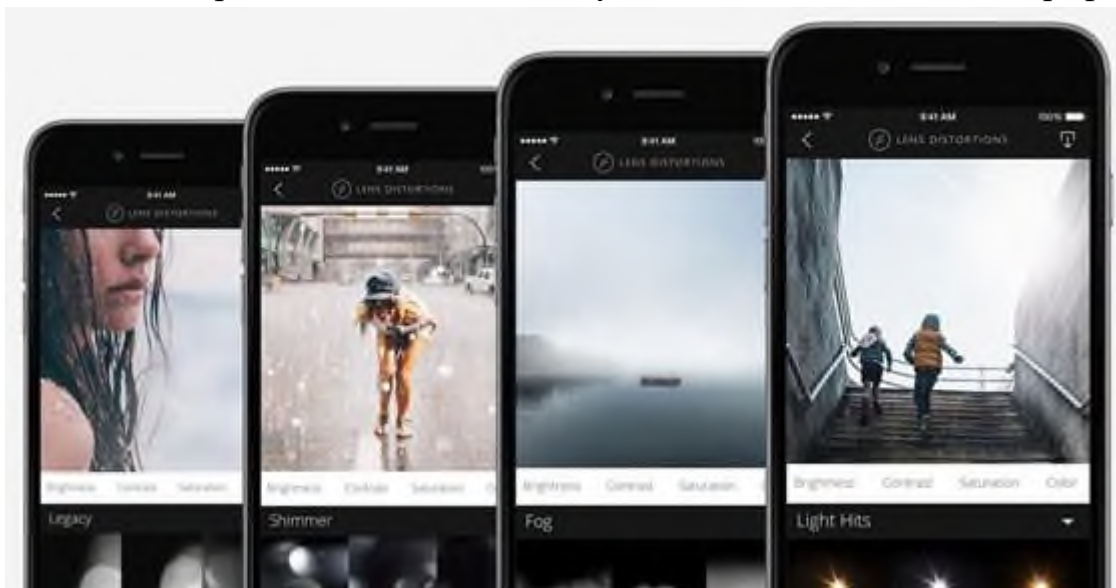
До 2008 года это интересное предприятие имело вездесущую операционную систему, способную поддерживать около 250 миллионов устройств во всем мире.

Nokia продолжила работу над импровизацией Symbian, и эта программная платформа под названием S60 была реализована на различных телефонах Nokia, Samsung и LG.

Позже современные смартфоны, которые мы используем сегодня, существенно эволюционировали, сделав жизнь людей приятней и проще. Изменения особенно коснулись доступности и удобства приложений. Подумайте, какой была бы жизнь без миллионов приложений вокруг нас, включая социальные сети, банковские услуги, здоровье и фитнес, игры, путешествия и отдых, покупки, новости и так далее.

Сегодня существуют игровые магазины, которые добавляют около 20 000 приложений каждый месяц. Вам не кажется это фантастической цифрой? Количество загрузок приложений для iPhone составляет не менее 30 миллиардов, за которыми следует загрузка приложений для Android с показателем в 15 миллиардов.

Теперь мы даже не можем представить жизнь без этих плодов эволюции мобильных приложений. Да, жизнь существовала задолго до смартфонов!



Список приложений, которые нужно попробовать

Познакомимся с некоторыми приложениями, которые стоит попробовать:

Abstract 4K

Хотите простой способ получать отличные качественные 4K обои для смартфона? Это Abstract. Создатель знаменитых обоев Хэмпс Олссон создал это приложение для всех эстетов мобильного мира, предоставив доступ к более чем 300 обоям.

Curator

Хотели бы вы организовать свою библиотеку фотографий? Тогда Curator — лучший выбор для вас. Приложение поможет помечать фото и выполнять поиск по своим тегам, облегчив доступ к многочисленным снимкам, которыми забито ваше устройство.

Curator может интеллектуально помечать фотографии на основании композиции изображения, и эта функция работает действительно эффективно.

Lens Distortion

Это мобильное приложение помогает добавить высококачественные эффекты к вашим изображениям. Некоторые из эффектов включают туман, дождь или снег, естественный солнечный свет, и все можно увидеть одновременно в виде галереи.

Удобный функционал облегчит выбор фотографии по своим предпочтениям. В бесплатном приложении вы найдете пять фильтров, но если хочется больше, всегда можно подписаться на платную версию программы *Lens Distortion Unlimited*.

Dinggo

Когда вы подписываетесь на слишком большое количество потоковых сервисов, вы попросту не можете определиться, что следует смотреть. Значит пора установить *Dinggo*.

Это идеальное решение. Программа может подбирать потоковые сервисы по предпочтениям, выбирая жанр из нескольких телешоу или фильмов, которые могут вас заинтересовать.

Dinggo позволяет просматривать широкий спектр опций, делая свой мобильный кинозал одновременно разнообразным и отвечающим личным предпочтениям, не за цикливаясь на рекомендациях нескольких сервисов.