

# HAXETELIER #1

**Initiation à**



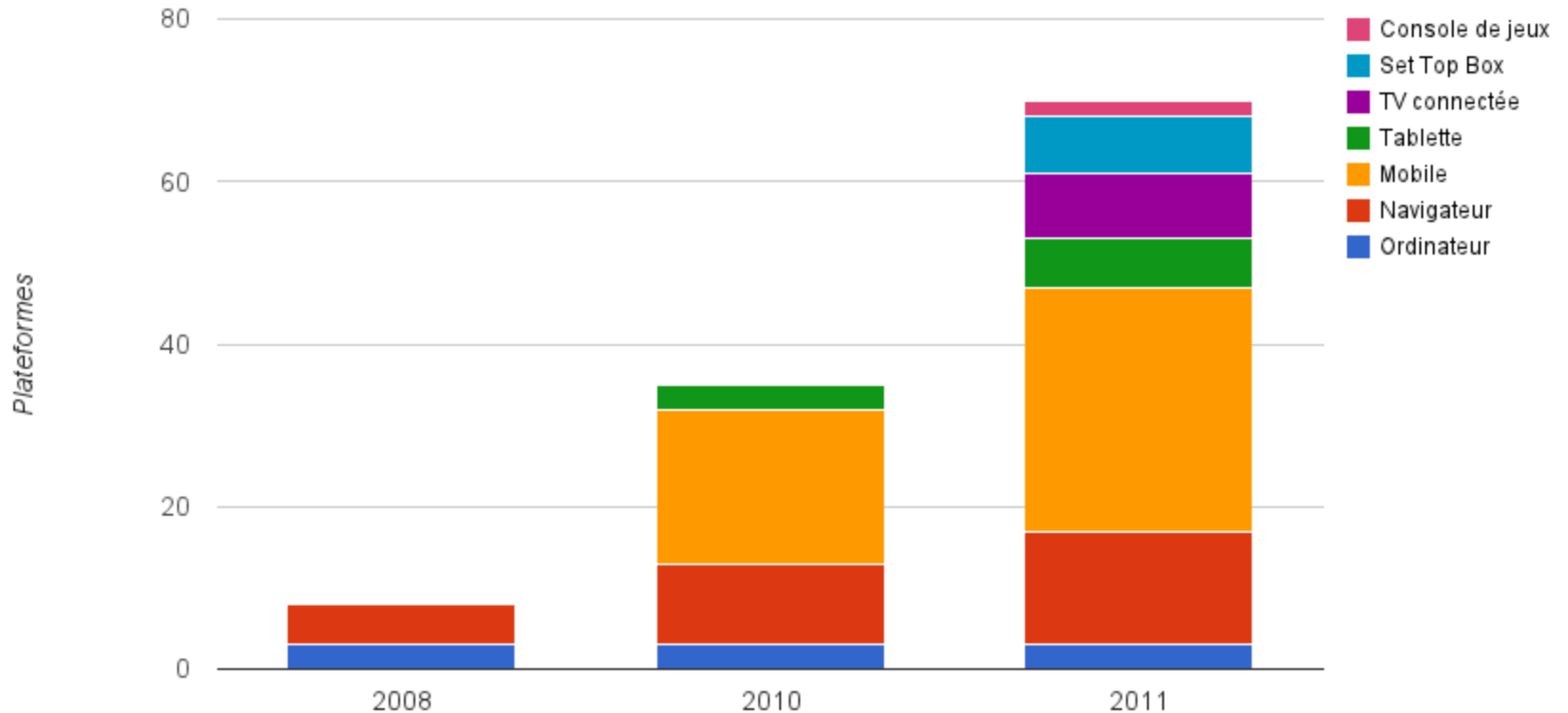


intermedia   
paris

# **Le contexte technologique**

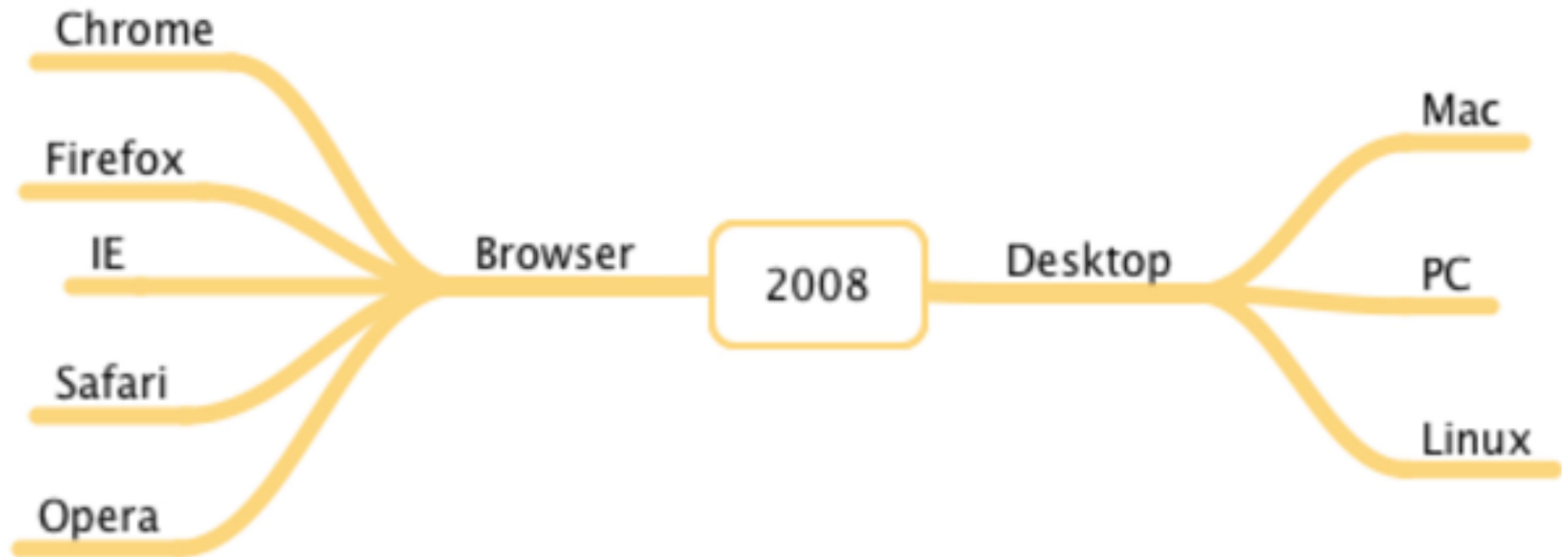
# Contexte technologique

Evolution du Nombre de Plateformes



***Fragmentation de l'applicatif connecté.***

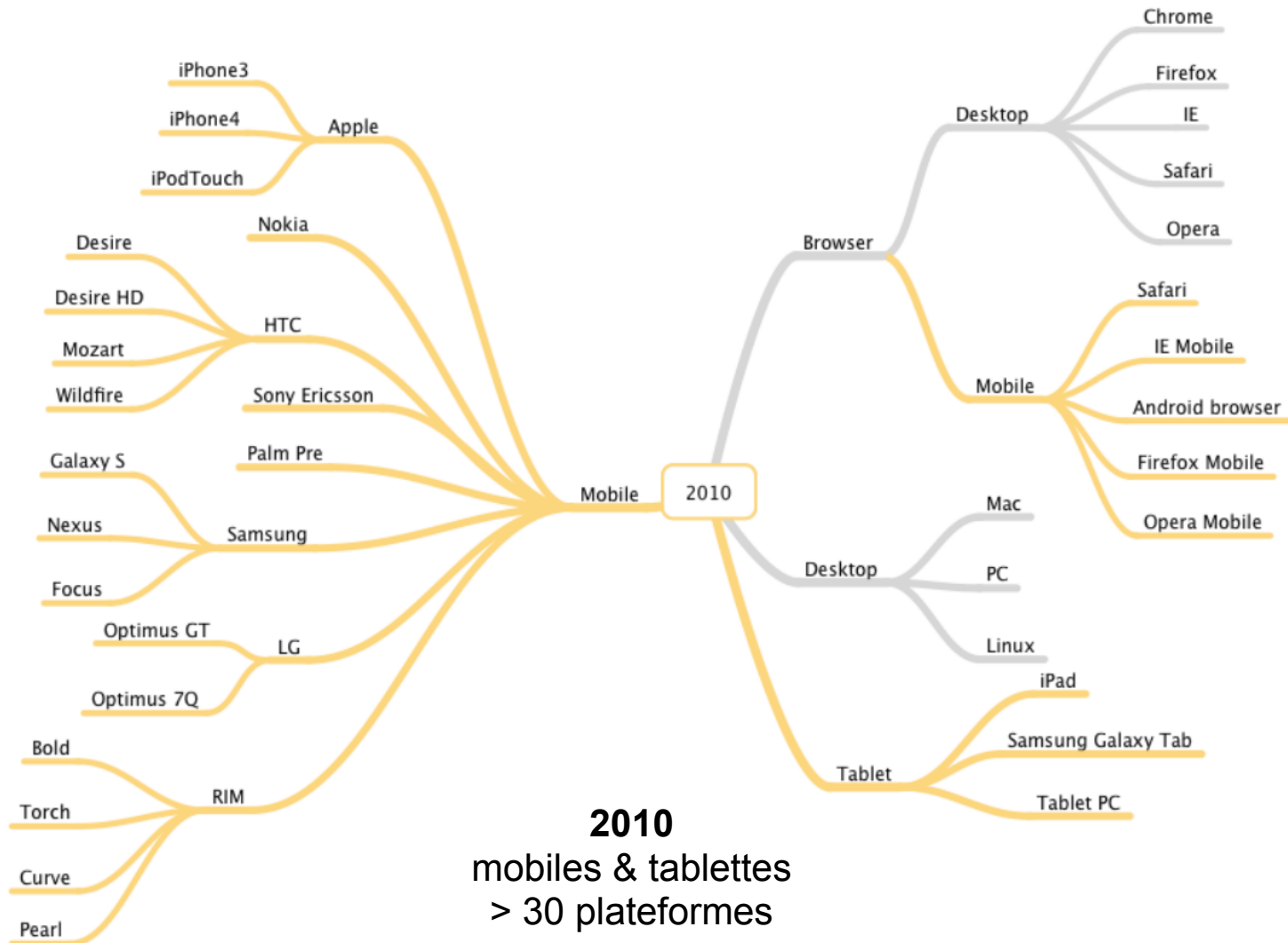
# Contexte technologique



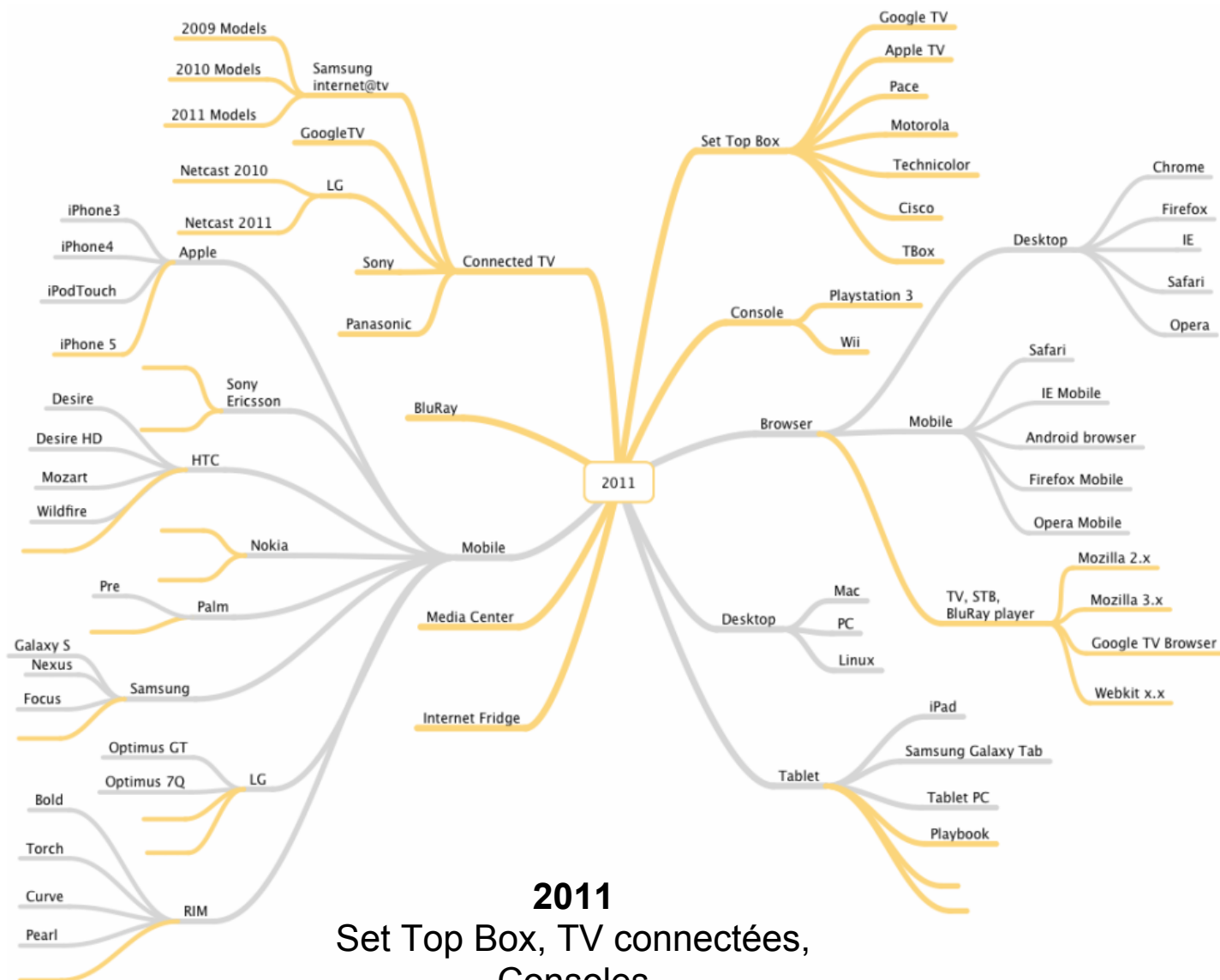
**2008**

ordinateurs & navigateurs uniquement  
< 10 plateformes

# Contexte technologique

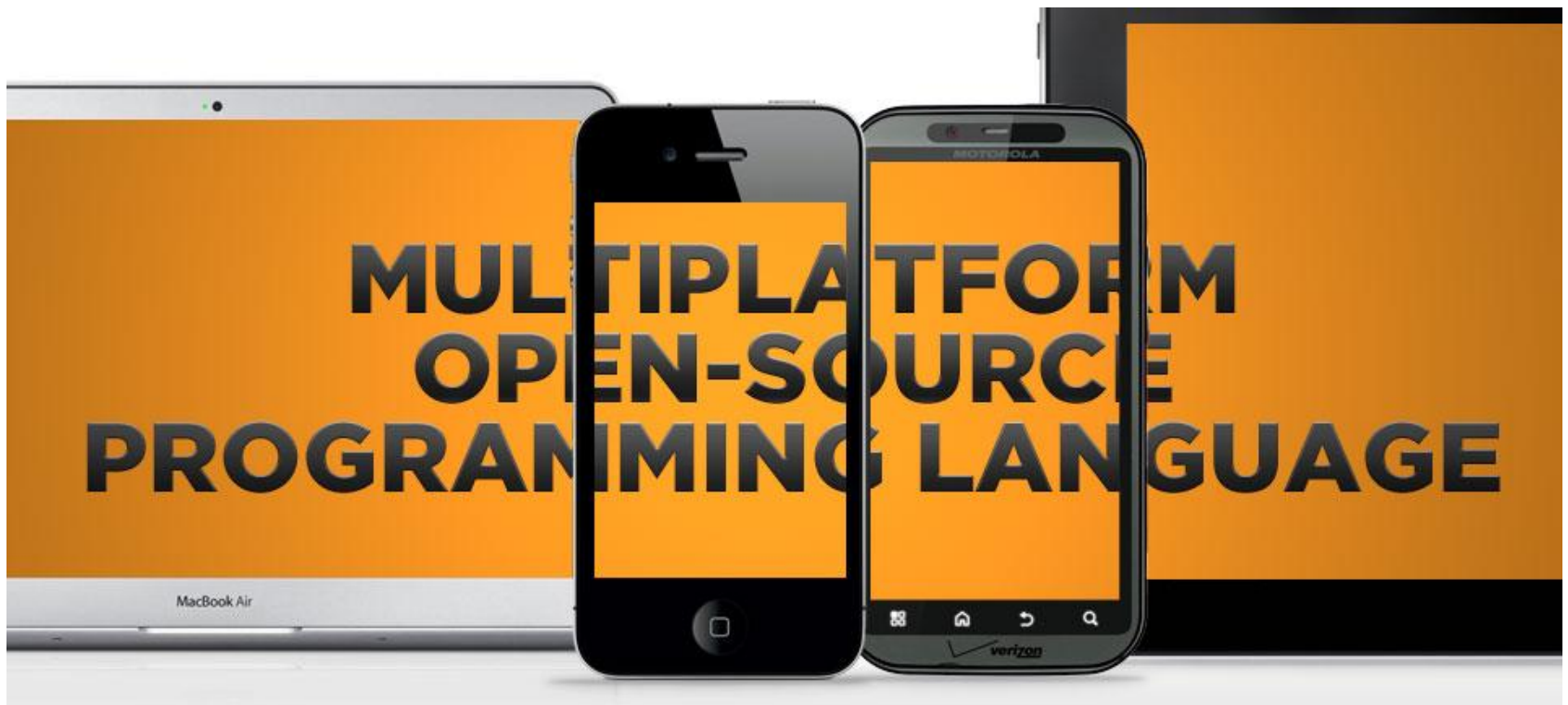


# Contexte technologique



**2011**  
Set Top Box, TV connectées,  
Consoles  
> 70 plateformes





# Les différentes targets



# HAXE

*Langage multi-platform*



# API Commune



+

# API Spécifique



API JS



API FLASH



API PHP



API C++

(...)

# Outils cross-platform principaux

## Quelques chiffres



Phone**Gap**

7 plateformes supportées

600.000  
téléchargements du SDK

Applications téléchargées plus  
de 35 million de fois

3.33% des applications  
Android



ADOBE® AIR™

5 plateformes supportées

3 million de développeurs

1.51% des applications  
Android



titanium

5 plateformes supportées

1.5 million de développeurs

1.85 million de  
téléchargements du SDK

35.000 applications publiées  
et déployées sur 40 million de  
supports

0.16% des applications  
Android

Chiffres 2012 - estimations  
sources:

<http://www.appbrain.com/stats/libraries/dev>

<http://www.visionmobile.com/product/cross-platform-developer-tools-2012/>

# DEMO



**HAXE**



# Haxe JS demo

Hello Wxrlld!



# Haxe Flash demo

Hello Wxrlld!





# Haxe PHP demo

Hello Wxrlld!



# Compilation Conditionnelle

exemple de Haxe JS / FLASH / PHP



# Haxe Remoting

Communication Client-Serveur

# FEATURES



# Targets

JavaScript / nodeJS

php

c++

ActionScript

c# (beta)

Java (beta)

neko

# Les librairies de



# Librairies

**JEUX**



**APPLICATION  
S**



UI Application Framework

# NME vs Cocktail



## Points communs

- Applications Natives et Web Apps
- 1 seul code base pour toutes les plateformes





# NME vs Cocktail



## Différences

Jeux vs Applis



# NME vs Cocktail



**Flash API**



**JS API**

# Cocktail



**Moteur de rendu  
cross-platform HTML/CSS**

**<http://www.silexlabs.org/haxe/cocktail/>**

# Cocktail



implémentation HTML et CSS  
utilise l'API du DOM HTML  
open source

# Cocktail

## Targets

JavaScript

Flash

Et par extension, avec NME, Air & PhoneGap:

iOS

Android

Windows

MacOS

Linux

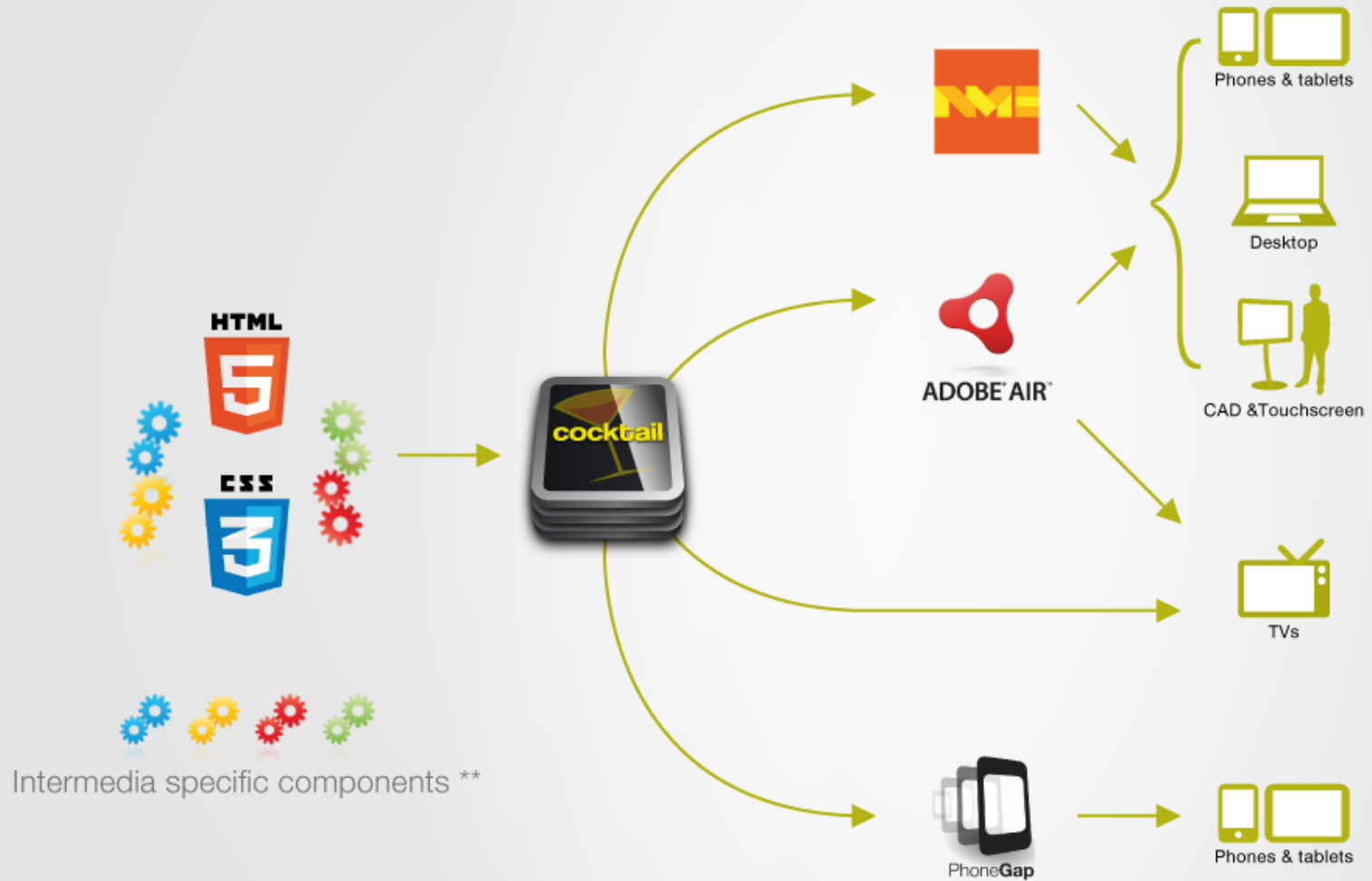
BlackBerry

WebOS

Smart TV

HbbTV

# how does **Cocktail** work ? \*



\*Comment Cocktail fonctionne ?

\*\*Composants spécifiques Intermedia

# Cocktail

## Features

- orienté application
- markup HTML
- design en CSS
- API w3c standard
- intégration avec l'OS

# Cocktail

## Architecture

écrit en Haxe

90% de code cross-platform

10% de code spécifique pour chaque target



# Cocktail

## Réalisations



THE **LEADING GLOBAL PLATFORM** FOR  
**SOCIAL VIDEO ADVERTISING**

Player video permettant

- la lecture de flux vidéos provenant de Youtube ou de DailyMotion
- l'injection de publicités
- le partage sur les réseaux sociaux



Desktop



Phones & tablets



*Player video*

***buzzplayer***

**15 million d'impressions / mois**

# NME



<http://www.nme.io>

# NME



framework de jeux cross-platform  
utilise l'API Flash  
open-source

# NME

## Targets

iOS

Android

HTML5

Windows

MacOS

Linux

Flash

BlackBerry

WebOS

# NME

## Features

- orienté jeux vidéo 2d
- manipulation de bitmap
- rendu accéléré (OpenGL)
- gestion clavier, souris, multi-touch, Joystick
- gestion des spritesheet
- gestion de JPG, PNG, GIF
- gestion MP3, WAV, OGG

# NME

## Build tool

outil en ligne de commande fourni  
simplifie déploiement vers toutes les targets

# NME

## Architecture

majorité de code cross-platform écrit en Haxe  
code natif pour chaque plateforme pour accéder aux API  
OpenGL, font, file system...

# NME

## Réalisations



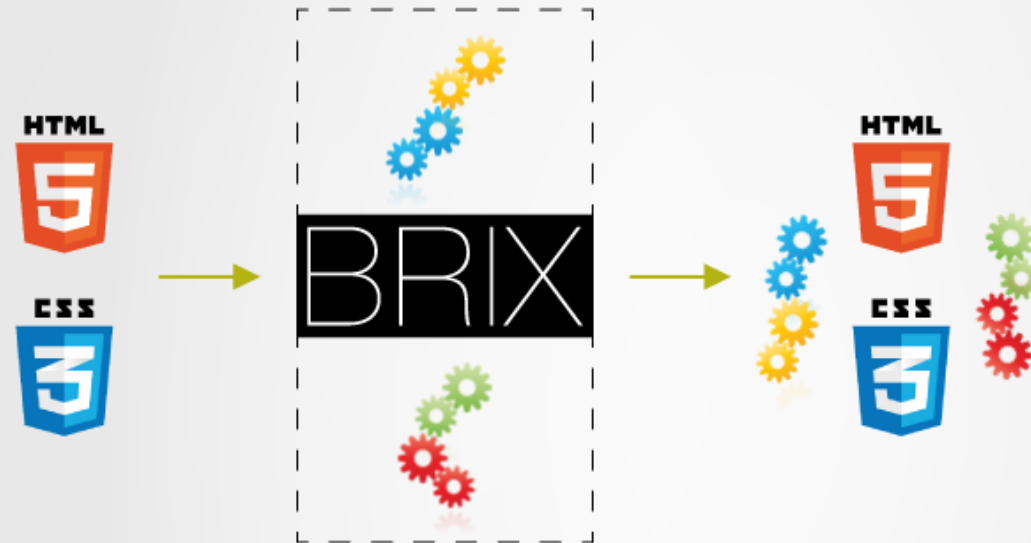


# Brix



<http://www.silexlabs.org/labs/>

# how does **BRIX** work ? \*



Intermedia specific components \*\*

\*Comment Brix fonctionne ?

\*\*Composants spécifiques Intermedia

# Brix

## Features

Framework de développement d'applications

Kit de composants prêt à l'emploi

Composants utilisable directement à partir de fichiers HTML

# Brix

## Avantages

Développement d'application simplifié et plus rapide

utilisation de HTML/CSS

réutilisation des composants et des skins

intégration avec les IDE existants

### Workflow robuste

composants écrits en Haxe JavaScript

validation des fichiers HTML & CSS

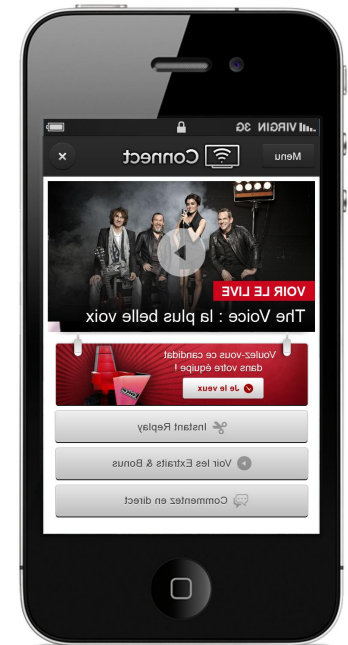
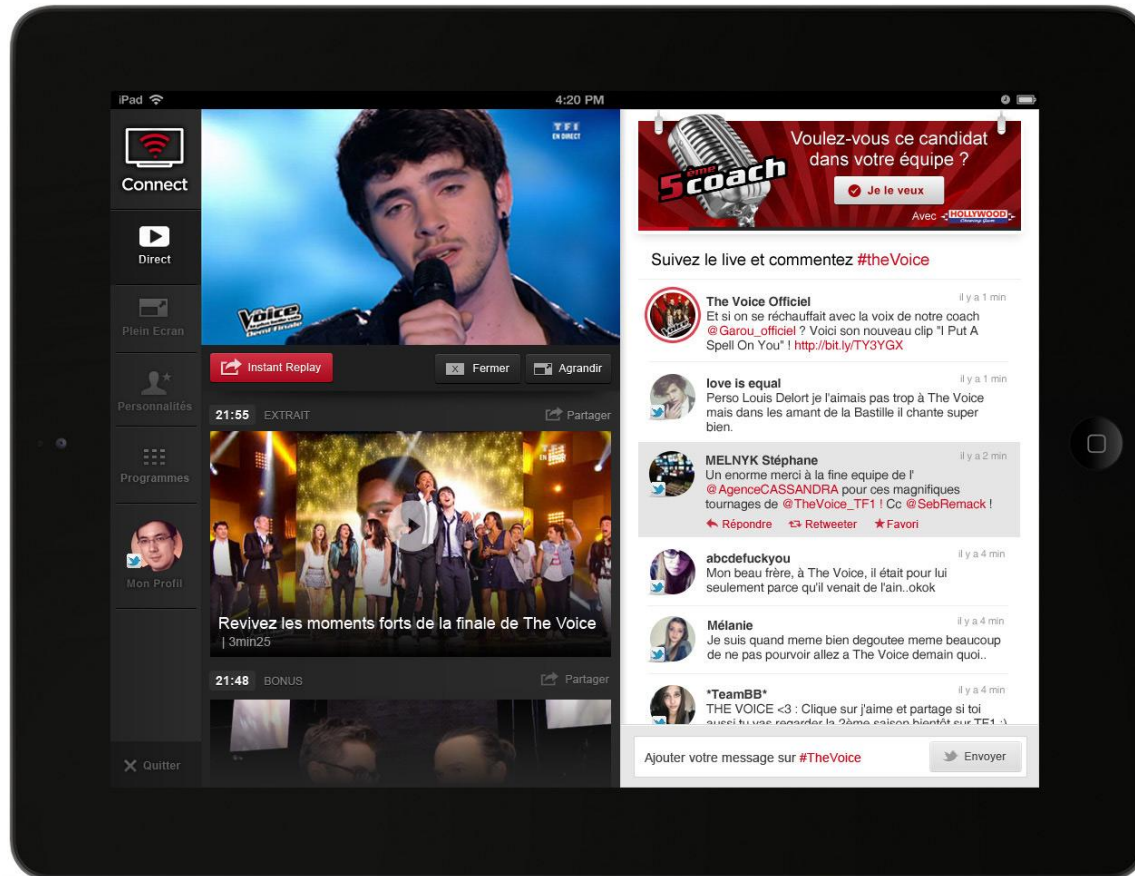
### Performance

la performance est optimale car les composants sont ajoutés à la compilation.

# Brix + Cocktail

## Réalisations

### My TF1 Connect



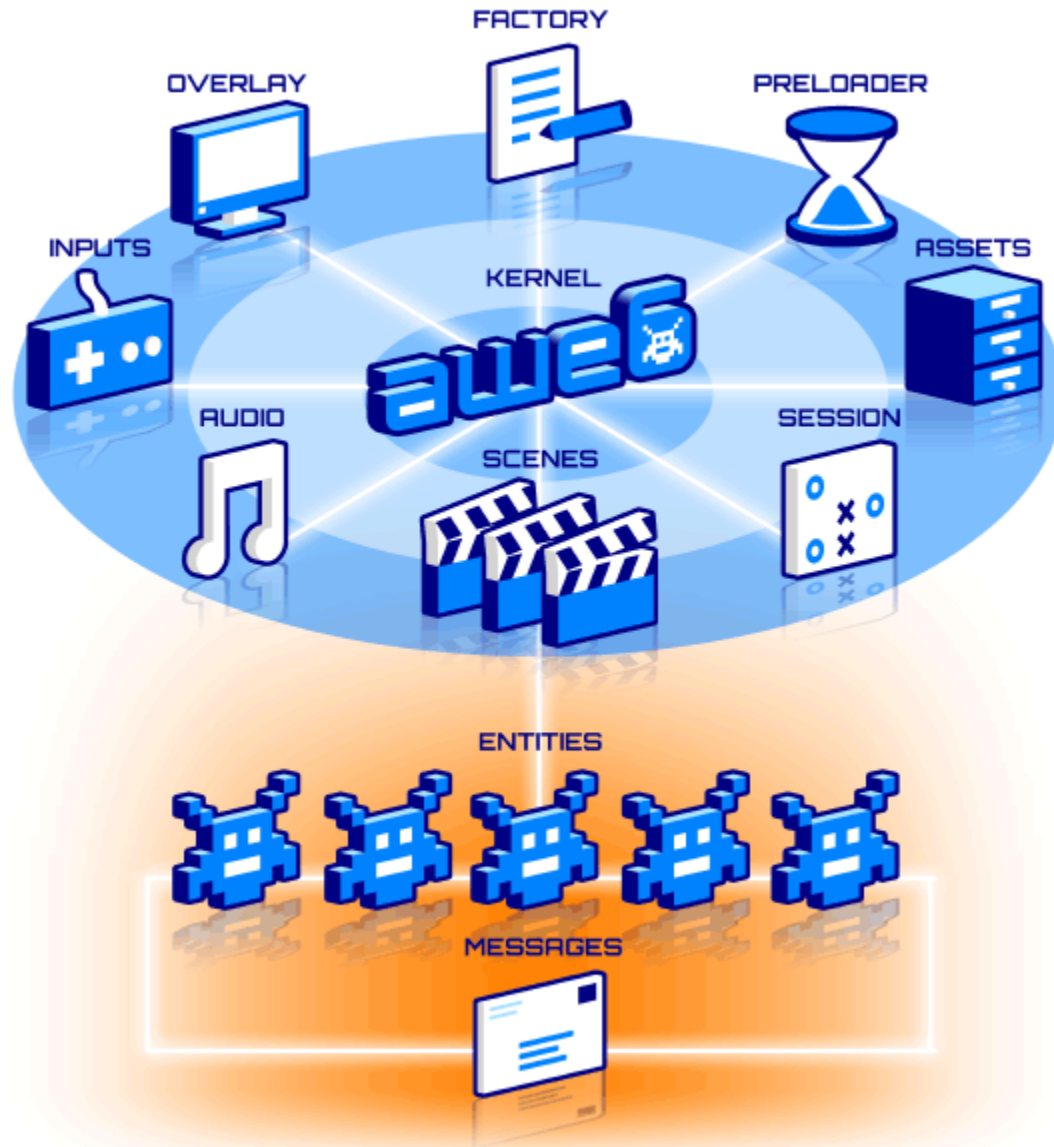
# awe6



Game developpement framework

<https://code.google.com/p/awe6/>

# awe6



# awe6

## Features

**Factory**: creates all subsequent components based on configuration.

**Kernel**: handles updates and services. The "main loop" in gaming terms.

- **Preloader**: loads initial resources.
- **Assets**: handles access to resources.
- **Session**: maintains and arbitrates state.
- **Audio**: handles multi-channel music and sounds.
- **Inputs**: handles UI input: keyboard, mouse, other virtual devices.
- **Overlay**: provides application chrome (including: exit, pause, mute controllers) and view.
- **Scenes**: state machine for collections of active Entities.
  - **Entities**: Tree of related and non related components, highly versatile in their purpose. Additional heirarchy is determined by Factory or Entity design.



awe6

## LEGO® Star Wars™: "Ace Assault II"



# awe6

## ionDrift: "Epsilon"



© bio6

# Librairies

## Haxelib

outil en ligne de commande pour installer les librairies  
installé avec Haxe

**QUESTIONS ?**



**<http://haxe.org>**

**Join Silex Labs today**

**Source code**

<https://github.com/silexlabs/>

**Forums**

<http://www.silexlabs.org/labs/>

**THANK YOU !**