

Xamarin

Multiplatformní vývoj mobilních aplikací

Osnova

- ▣ Představení platforem
- ▣ Mono
- ▣ Xamarin
- ▣ Vývoj a nasazení

Android

- ▣ Linux
- ▣ Dalvik
- ▣ Java
- ▣ MVC
- ▣ Loose coupling

iOS

- Unix
- Darwin
- Objective-C
- MVC
- Separation of concerns

Windows Phone

- Windows
- Win CE / Win NT
- .NET

Mono

- ▣ Původně Novell
- ▣ .NET
- ▣ C# 4.0 krom WPF
- ▣ Visual Basic
- ▣ MonoDevelop

Xamarin

- Nová společnost
- Práce na projektu Mono
- MonoTouch
- Mono for Android

Xamarin Framework

- C# binding
- Nativní API
- Sdílení kódu
- Xamarin Studio
- Visual Studio

Xamarin.Android

- JIT
- IL
- Windows / Mac OS
- Visual Studio
- Designer

Xamarin.iOS

- AoT
- ARM binární kód
- OS X (Simulátor, debugging)
- Xcode (Designer)

Xamarin.Mobile

- Xamarin.Contacts
- Xamarin.Geolocation
- Xamarin.Media

Typická architektura

- Rozdělení na projekty
- Sdílené
- Nesdílené
- Oddělení business logiky
- GUI samostatně

Výhody / Nevýhody

- Rychlost (Objective-C, Java)
- 100% Nativního api
- Appstore
- Znovupoužívání kódu / Integrace s existujícím
- Velikost (+2,5MB Mono Runtime)
- Apple, Microsoft, Google

Nasazení

- AppStore
- Google Play
- TestFlight

Děkuji za pozornost