

Multiplatformowość w technologiach mobilnych

- **Standardowe metody**
- **Multiplatformowość**
- **Titanium**
- **Fuse**
- **Unity3D**
- **Shiva3D**
- **Marmolade (AirplaySDK)**
- **Przykład**

Standardowe metody

G A M E S & A P P S

- C++ / Objective C / Java ...
- Frameworks
- Debug na każdej platformie
- Propagacja zmian
- Dużo czasu
- Specjaliści

Standardowe metody

Przykład – La Chuute by Oasis



```
-(void)credits:(id)sender {
    [[NSNotificationCenter defaultCenter] removeObserver:self];
    [[CCDirector sharedDirector] replaceScene:[CCSlideInRTransition transition
}
}
```

```
public void credits(Object sender)
{
    OasisStates.allowPressBack = false;
    CCDirector.sharedDirector().replaceScene(
        CCSlideInRTransition.transition(0.5f, new CreditsScene(0)));
}
```

Multiplatformowość

GAMES & APPS

- **1 kod**
- **Obsługa wielu platform**
- **Również PC/Mac**
- **Platform specific**
- **Specjaliści, tylko z 1 platformy**
- **Szybszy debug**
- **Nowe platformy i urządzenia**



Multiplatformowość

Ale:

- nie wszystkie API są supportowane
- problemy z zewnętrznymi bibliotekami
- Textury
- Rozwiązywanie platform/device specific issues

Titanium

- Appcelerator
- bazuje na Javascriptcie
- własne IDE
- iPhone, Android
- free/49\$/199\$/month (głównie różnice w supportcie)
- przeznaczone do tworzenia aplikacji



Fuse

GAMES & APPS



- Polarbit
- bazuje na C/C++
- nie posiada własnego IDE
- Brew, Symbian, Windows Mobile, webOS, iPhone, Android
- przeznaczone do tworzenia gier
- Konami (Krazy Kart Racing), EA (Spore, Fifa10)

Unity3D

GAMES & APPS

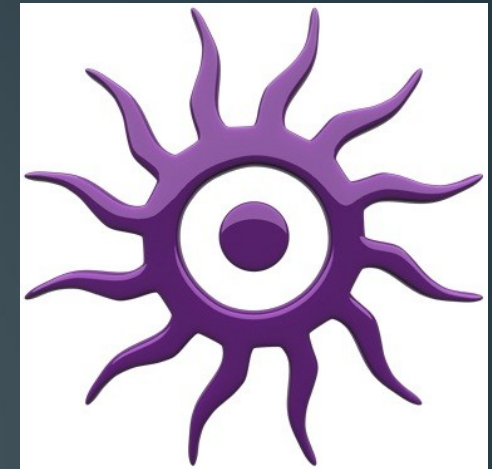


- **Unity Technologies**
- **C#/JS**
- **Własne IDE**
- **WYSIWYG edytor**
- **iOS/Android, ale też web/PS3/Wii/Xbox**
- **Własne silniki, które można dostosować**
- **free/1500\$ - 4500\$**
- **Gry: OMG Pirates!, Zombieville USA, Battleheart**

Shiva3D

GAMES & APPS

- **Stonetrip**
- **C++**
- **WYSIWYG edytor**
- **własne IDE**
- **webOS, Android, iOS, ale też web/Wii**
- **Przeznaczone do tworzenia gier**
- **1500€ - 3000€**



Marmolade

GAMES & APPS



- Wcześniej - AirplaySDK
- Ideaworks3D
- C++
- Nie posiada własnego IDE, bazuje na Visual Studio/Xcode
- Brew, Symbian, Windows Mobile, PalmOS, iPhone, Android, bada, Maemo + beta PC/Mac
- Przeznaczone do tworzenia gier
- 149\$-3500\$

Marmolade

GAMES & APPS

- RVCT
- Edytor czcionek
- Edytor menus
- One click deployment
- Emulator
- Kompresja tekstur
- JNI /EDK
- Nie wszystkie API sa supportowane
- Brakuje paru platform



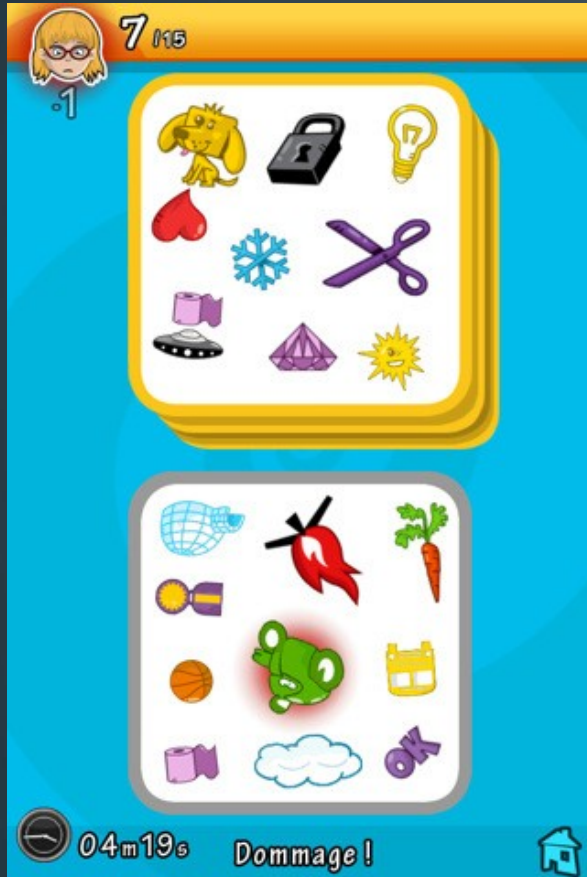
Marmolade - gry

GAMES & APPS



Marmolade - gry

GAMES & APPS



Marmolade - przykład

GAMES & APPS

Kartz



playsoft[®]
GROUP

ul. Heweliusza 11
80-890 Gdańsk
+48 58 341 90 45
www.playsoft.fr

Mateusz PRYCKOWSKI
Dev Department Manager
mateusz.pryczkowski@playsoft.fr