



JUG.ru Group 967,67

Конференции для программистов и сочувствующих. 18+

Подпи

вчера в 17:16

Что Mobius 2017 рассказал о мобильной разработке

[Разработка под iOS*](#), [Разработка под Android*](#), [Разработка мобильных приложений*](#), [Блог компании JUG.ru Group](#)

Слушая доклады на IT-конференции, можно не только узнать много конкретной информации из каждого, но и увидеть более общую картину вместе доклады говорят о том, чем в данный момент живёт и интересуется индустрия.

В Петербурге на прошлой неделе состоялся Mobius 2017 — как прошло мероприятие, и какие общие выводы о мобильной разработке в 2017 можно сделать по рассказанному там?

У конференции было сразу несколько отличий от [прошлогодней](#). Во-первых, она впервые проходила в течение двух дней, а не одного. Цель «ровно вдвое больше докладов» мы при этом не ставили: предпочли этому длинные перерывы, помогавшие как следует попытать вопросам спикеров после их выступлений, и зрители активно пользовались этой возможностью.



Во-вторых, в этот раз оказался неожиданно большим географический разброс аудитории. Если немного упростить, то только треть зрителей конференции была непосредственно из Петербурга, ещё треть — из Москвы, а оставшаяся треть — из регионов. И неожиданной деталью стало присутствие нескольких человек из Японии, решивших совместить посещение России с посещением конференции (поскольку из трёх параллельных докладов почти всегда один был англоязычным, даже без знания русского они не скушали).



В-третьих, изменилась онлайн-трансляция: длинные перерывы дают присутствующим на конференции возможность как следует пообщаться. Делать зрителям трансляции? Для них в перерывах делали включения из фойе и интервью со спикерами. Напомним, во второй день конференции трансляция одного зала (и перерывов) велась открыто на YouTube — можете сами увидеть, как всё происходило.

Открывал конференцию кейнот **Михаила Самарина** как раз о трендах мобильной разработки, которые он наблюдает, работая в **Futurice** (на работе компании мы взяли у Михаила [отдельное интервью](#)). В его выступлении упоминались многие технологии — но, кажется, наибольшее оживление в зале вызвала не какая-либо из них, а этот слайд, явно резонировавший с ощущениями многих зрителей:



После кейнота все разошлись по трём залам — и мы не станем пытаться пересказать вообще всё, что в них можно было услышать за два дня. Вместо этого перечислим главные тренды, которые можно было отметить:

React Native

Первым об этом говорил как раз Михаил Самарин. Он заметил, что React Native показал взрывной рост, и игнорировать технологию теперь невозможно, но при этом она остаётся очень спорной. По его словам, специалисты традиционной нативной разработки признают «такой скорости прототипирования мы достичь в принципе не можем» — но некоторые другие аспекты приводят их в бешенство. То, что это проект Facebook можно назвать одновременно и благословением, и проклятием (например, Facebook может отозвать лицензию на React Native у любой компании, которая перейдёт ему дорогу). JavaScript можно назвать одновременно и благословением, и проклятием («он сейчас как Visual Basic когда-то используется в областях, для которых не был предназначен»). Множество зависимостей... вот их, пожалуй, благословением не называют. Резюмировал тему Михаил так: «Надо обязательно пробовать, через "не хочу"».



Следом **Владимир Иванов** (EPAM) погружал в тему уже глубоко, с кодом и решением конкретных проблем. Возможно, в каком-то смысле даже слишком глубоко: его доклад был рассчитан в первую очередь на пробовавших технологию лично, а по вопросам после доклада можно было понять, что очень многие пока что интересуются ей теоретически. Таким зрителям мог в какой-то степени помочь последовавший доклад **Дмитрия Евстратова** и **Даниила Калинцева**, рассказывавших о своём опыте использования React Native в «Сбербанк-Технологиях».

Архитектура

На Mobius был целый ряд архитектурных докладов, у одного из которых ещё и необычная история появления. Android-разработчик **Евгений Мацюк** (Лаборатория Касперского), задумав доклад «Чистая архитектура», ещё в январе опубликовал на Хабре [«Манифест архитектурной чистоты»](#), призвав делиться своей болью в специально созданном для этого [Telegram-чате](#). За несколько месяцев чат разросся до 700 участников, чего не ожидал, и породил столько дискуссий, что в получившийся совместный доклад Евгений и **Александр Блинов** (REDMADROBOT) смогли уместить лишь небольшую часть желаемого. Тем не менее, успели сказать многое и о «чистой архитектуре» самой по себе («многие спрашивают, можно ли убрать слой из фичи, обычно хотят убрать interactor там, где от него не видно большой пользы, но я лично за трейд-офф в пользу консистентности»), и о том, как инкрементально менять в её сторону уже существующий проект.



И дискуссии не завершились после выступления с докладом. Чат продолжает активно жить, а в холле Mobius на второй день можно было увидеть, как Мацюк и Блинов активно обсуждают архитектуру с другим спикером **Фернандо Сехасом**, на блог которого Мацюк в самом начале ссылки в своём «Манифесте». Круг замкнулся! 

Другой «архитектурный» докладчик, **Денис Неклюдов** (90Seconds), тоже заводит Telegram-чатом на сотни человек — это [чат](#) подкаста «А Dev». Причём прямо на Mobius группа спикеров с помощью Hangouts устроила [выпуск](#) этого подкаста. К сожалению, насладиться выпуском зрителям мешали проблемы со звуком — но хотя бы все причастные получали много удовольствия:



Мы спросили Дениса о том, почему сейчас все горят желанием обсуждать архитектуру, и его версия оказалась такой: «Пару лет назад на мобильных конференциях много говорили о каких-то конкретных вопросах вроде отображения картинок, а сейчас подобные вещи уже считаются решёнными проблемами. Поэтому и произошёл переход к архитектурным темам».

А у спикера **Антон Кекса** нашлась другая версия:



Kotlin

На прошлогоднем Mobius о Kotlin был [один доклад](#) с «вступительной» темой «Android-приложения на Kotlin: почему это хорошо», и спикер был из JetBrains. В этот раз компания присутствовала на конференции как спонсор, и представители команды Kotlin охотно отвечали на вопросы, но в Android-докладах уже без участия JetBrains о языке охотно говорили все подряд — причём теперь не в ознакомительном формате «такой язык», а разбирая конкретику.

Дэнни Пройслер рассказывал об использовании Kotlin в тестах, братья **Антон и Филипп Кексы** представляли Kotlin-паззлеры, у **Дениса Неклюдова** и **Степана Гончарова** в их архитектурном докладе Kotlin фигурировал как важная составляющая — и это только те случаи, где был вынесен прямо в название доклада, а не упоминался мимоходом.



А когда на таких докладах спрашивали «кто использует Kotlin в продакшене», поднятых рук оказывалось много, так что зрители собирались академического интереса. В общем, было очевидно, что за прошедший год Kotlin в Android-среде совершил громадный скачок в популярности.

Любопытно вот что. Совсем недавно был представлен проект Kotlin/Native, одной из платформ для которого является iOS. В перспективе JetBrains целится в кроссплатформенную мобильную разработку, позволяющую писать для обеих главных платформ на одном языке и переиспользовать (в некотором смысле конкурируя с тем же React Native). И теперь, когда в Android-мире уже очевидно получилось многого добиться, возникает новый челлендж для компании: удастся ли ей сделать так, чтобы на будущих Mobius о языке говорили применительно не только к одной платформе?

Swift

Хотя аналогия «Kotlin для Android — это как Swift для iOS» не вполне корректная, избежать их сравнений сложно. Пока в Android всё чаще используют первый язык, в iOS-мире по-настоящему размахнулся второй, и конференция наглядно это отражала. Как и в случае с Kotlin, если предыдущем Mobius о языке был один доклад («Advanced Swift Generics — перейдем на T»), то в этот раз — целых три: о перформансе, тестируемости и использовании Swift для скриптов.



Когда год назад перед предыдущим Mobius мы [спрашивали](#) нескольких спикеров, как обстоят дела с переходом на Swift в их компаниях и что посоветуют другим, в ответах было много осторожности: «есть как преимущества, так и недостатки», «если новый проект очень крупный и долгоиграющий — лично я все еще склоняюсь к Objective-C». Теперь же всё как не бывало: когда в онлайн-трансляции мы спрашивали iOS-спикеров «есть ли смысл в 2017-м начинать новый проект на Objective-C», им в голову приходили только специфические случаи (например, всё завязано на интероп с C++).

Правда, **Игорь Кашкута** (Badoo), год назад сказавший нам «версия 3.0 будет по-настоящему нормальной версией 1.0», скорректировал свой прогноз: поскольку в Apple с тех пор изменили планы и отложили ABI stability до 4.0, теперь Игорь считает, что «версия 4.0 будет по-настоящему нормальной версией 1.0». Надо будет не забыть уточнить его позицию через год на Mobius 2018!

А в докладе **Николая Лихогруда** из «Яндекса», рассказывавшего об оптимизации времени загрузки iOS-приложений, было отмечено: пока не стабилизировался полностью и не стал частью iOS, он несколько увеличивает время загрузки по сравнению с Objective-C. Вряд ли разница станет для многих критичной, но момент любопытный и неочевидный.

Помимо трендов

Были и выступления, которые не встраивались в какую-то большую тенденцию, но оказывались интересными из-за того, что смотрели на мобильную разработку через призму своей специфики. Например, **Филипп Кекс** (Creative Mobile), занимающийся играми, рассказывал, почему рекламные заявления о «производительности новых смартфонов на уровне приставок» не соответствуют действительности. Измерив стандарт продолжительность игровой сессии, оценив вероятность перегрева и определив, насколько можно нагружать устройство, в Creative Mobile пришли к неожиданному выводу: если бы в новые смартфоны вроде Galaxy S8 поставили менее мощные компоненты, то на практике выжать из них было бы дальше больше. Перегрев актуален не только для игр: **Александр Коршак** рассказывал на Mobius о 360-градусном видео и VR, и он говорил нам в [интервью](#), что там этот вопрос тоже очень болезненный.

И завершало конференцию выступление, в котором на мобильную разработку смотрели тоже с другого ракурса. **Йонатан Левин** (KolGene) — разработчик, и стартапер, поэтому видит ситуацию с двух перспектив: и технологической, и продуктовой. И если первый его доклад на Mobius 2017 был о происходящем внутри Android-платформы, то закрывающий кейнот «Как сделать из вашего приложения продукт» — о происходящем снаружи. Много смеха в зале вызвала фраза Йонатана, саркастично показывающая отрыв первого от второго:

«Вы долго и старательно делаете приложение, наконец выкладываете в магазин, а его никто не устанавливает. И вы думаете: как же так, почему не хотят, там же RxJava!»



Действительно, слушая два дня подряд про технологии вроде той же RxJava, за кучей полезной информации можно забыть о том, что волнует конечного пользователя. А в такой ориентированной на массового пользователя индустрии, как мобильная разработка, особенно важно не забывать: в конечном счёте все технологические тренды для людей, а не люди для трендов.

📍 Mobius, конференция, мобильная разработка, iOS, Android, React Native, Kotlin, Swift, архитектура приложений



2,8k ★ 17



Автор: @phillennium

рейтинг
JUG.ru Group 967,67

JUG.ru Конференции для программистов и сочувствующих. 18+

Сайт Вконтакте

Подпи

ПОХОЖИЕ ПУБЛИКАЦИИ

14 апреля 2016 в 10:23

ТОП-5 докладов с конференции по мобильной разработке Mobius 2015

↑ +12 👁 8k ★ 68 💬 2

24 марта 2016 в 10:09

Анонс Mobius 2016: конференция по мобильной разработке

↑ +4 👁 2,3k ★ 12 💬 2

6 марта 2015 в 10:20

Конференция Mobius 2015 по мобильной разработке: анонс докладов

↑ +13 👁 5,2k ★ 28 💬 12

Комментарии (2) отслеживать новые: ☐ в почте ☐ в трекере



aquamaxc 28 апреля 2017 в 17:44 # ★

Видео с конференции на ютубе когда ожидать?

ответить

23derevo

28 апреля 2017 в 17:57

#

★

h

↑

в июне по-тихоньку начнем публиковать.

ответить

САМОЕ ЧИТАЕМОЕ

Разра

Сейчас

Сутки

Неделя

Месяц

Получил 1.2K звезд на GitHub с ужасной архитектурой. Как?

↑ +22

👁 52,6k

★ 102

💬 39

Реализация псевдо-3D в гоночных играх

↑ +90

👁 20,7k

★ 213

💬 16

Индексы в PostgreSQL — 1

↑ +102

👁 18,7k

★ 385

💬 47

Выбор MQ для высоконагруженного проекта

↑ +30

👁 15,1k

★ 155

💬 51

Алгоритм Джонкера-Волгенанта + t-SNE = супер-сила

↑ +63

👁 14,5k

★ 184

💬 2

ИНТЕРЕСНЫЕ ПУБЛИКАЦИИ



«Ростелеком» стал причиной крупного сбоя в работе известных финансовых сервисов

GT

👁 1k

★ 4

💬 0

ИИ научился предсказывать возникновение болезни Альцгеймера из легкого когнитивного расстройства

GT

👁 1,6k

★ 4

💬 0

Восстановление файлов после трояна-шифровальщика

👁 5,9k

★ 43

💬 19

Что нас ждет в версии ReactOS 0.4.5?

👁 3,7k

★ 7

💬 15

Илон Маск представил концепцию подземных тоннелей для автомобильного движения

GT

👁 4,8k

★ 7

💬 43

Arvifox

Разделы

Информация

Услуги

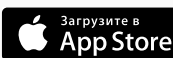
Приложения

Профиль

Публикации

О сайте

Реклама



Трекер

Хабы

Правила

Тарифы

Настройки

Компании

Помощь

Контент

Пользователи

Соглашение

Семинары

Песочница

Помощь стартапам



© 2006 – 2017 «ТМ»

Служба поддержки

Мобильная версия

