

Программа конференции Apps Conf

Новая конференция, посвящённая разработке мобильных приложений. Будет ли онлайн-трансляция мы пока не знаем.

Потенциальные секции

Технологии Android

1. Технологии и языки, используемые в разработке мобильных приложений под Android: Java, Kotlin;
2. Архитектура платформы Google Android, операционная система, промежуточный слой и пользовательские приложения. Структура платформы: ядро, программы, каркас приложения. Межпроцессное взаимодействие, права доступа. Dalvik VM, Android Runtime (ART);
3. Использование сторонних библиотек;
4. Взаимодействие с аппаратными и программными возможностями мобильного устройства, использование сенсоров, управление состоянием телефона, беспроводные соединения, телефония и SMS, звук и камера, уведомления;
5. Архитектура Android-приложения: фрагменты, процессы и потоки, сервисы, виджеты;
6. Android Wear, Android TV, Android Auto;
7. NDK;
8. Система автоматической сборки Gradle, плагины к Gradle
9. Оптимизация работы приложений #perfmatters
10. SQLite, ORM, альтернативные СУБД

Технологии iOS

1. Технологии и языки, используемые в разработке мобильных приложений под iOS: Objective-C, Swift;
2. Архитектура платформы Apple iOS, операционная система, структура платформы;
3. Взаимодействие с аппаратными и программными возможностями мобильного устройства: работа с сетью и библиотеками, карты, сообщения, push-уведомления, покупки, акселерометр, камера, анимация, жесты;
4. Разработка под watchOS (Apple Watch), передача данных между приложением и приложением-компаньоном;
5. tvOS(Apple TV);
6. OpenGL/Metal

Кросс-платформенная разработка

1. Альтернативная мобильная разработка, кросс-платформенные платформы разработки: Appcelerator, Aqua, Celsius, **React Native**;
2. Оптимизация кросс-платформенной разработки;

Архитектура

Общий для обоих направлений трек.

1. Программная архитектура мобильного приложения, уровни абстракции, организация программного кода, модульность;
2. ReactiveX;
3. Клиент-серверное приложение, REST API, protobuf, и другие подходы;
4. Архитектура сетевого взаимодействия;
5. Как эффективно писать различные виды приложений;
6. Game Dev, фокус на производительности графики, 3D-графика, реалтайм, быстрое сетевое взаимодействие;

7. Мобильная сеть, проблема передачи данных, как работать с нестабильной сетью;
8. Мобильная идентификация: iBeacon, Google Beacon. Сервисы локации;
9. Безопасность в мобильных приложениях;
10. Культура развития разработчика мобильных приложений;

Процессы разработки

1. Как автоматизировать тестирование, юнит-тестирование, ui-тестирование, инструментарий;
2. Сборки, непрерывная интеграция;
3. Конкретные инструменты, эмуляторы, money-тестинг, сборщики статистики.

Интересные темы для докладов

В этом разделе потенциальные темы для докладов и выступлений. Добавляйте всё, что придёт в голову!

1. Единые процессы (например, релизов) сразу для всех платформ и стеков. Выкатка фич одновременно в веб и приложений;
2. Сбор аналитики с мобильного приложения;
3. Дизайн, material дизайн. Стили и темы в Android;
4. Фрагментация устройств, поддержка всей линейки, несколько версий интерфейсов;
5. A/B-тестирование;
6. Будущее мобильных технологий, Apple TV, Apple Watch;
7. Metal в gamedev
8. RxJava, реактивное программирование;
9. Уход от Google-компонентов, написание собственных библиотек;
10. Clean Architecture в Android
11. Продвинутая конфигурация Gradle в Android
12. Dependency injection в Android (Dagger 2)
13. CarPlay & Google Auto, общая тема по этим технологиям и текущим возможностям