

Operativni sistem

ios

Uvod, istorija, razvoj i arhitektura

Back to Beginnings - Prvi touch screen telefoni





Center for Career Development

by LINKgroup

Prvi iPhone



Istorija i razvoj

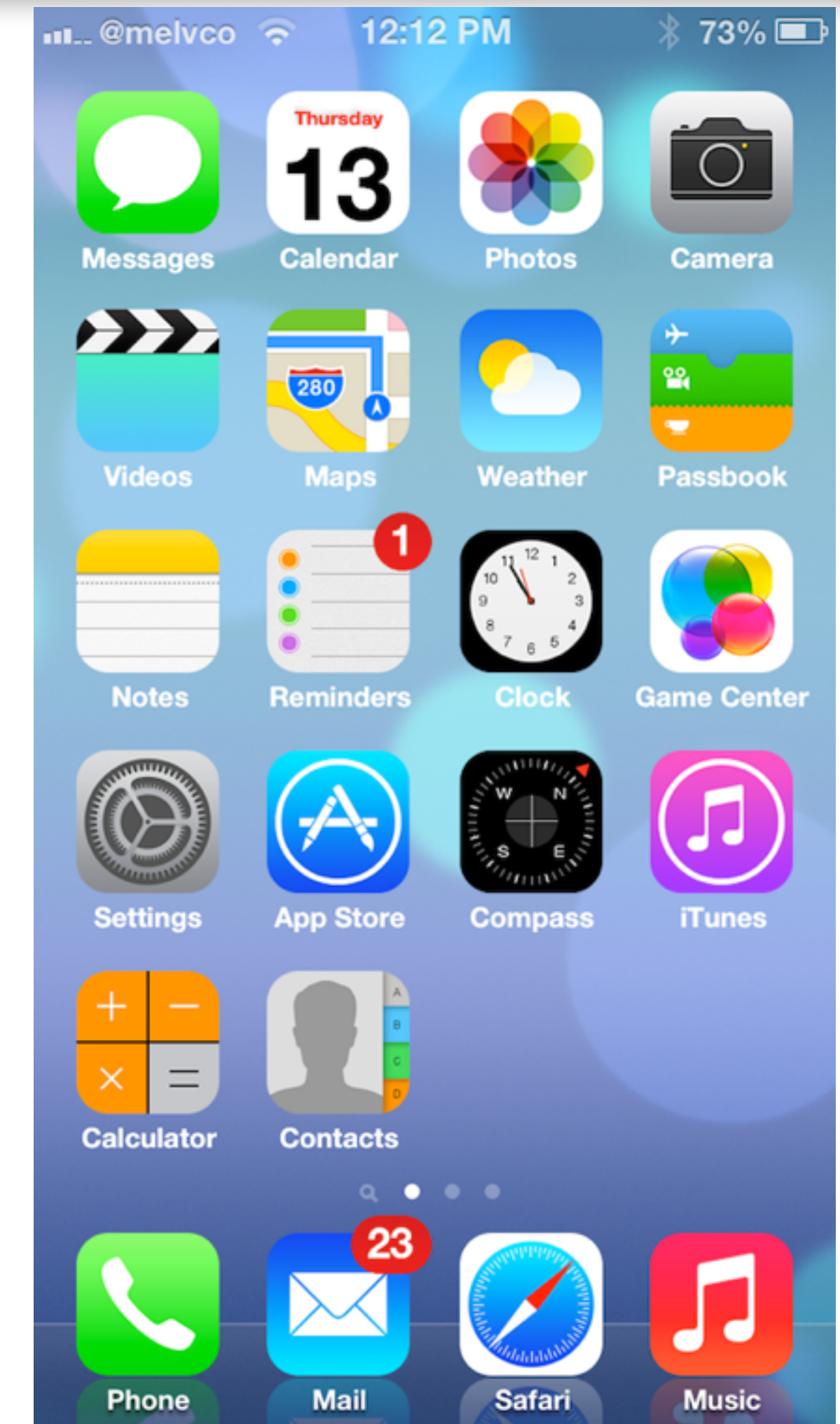
- Prvi put predstavljen je javnosti 2007. kao operativni sistem prve verzije iPhone-a
- 2008. Apple predstavlja App Store kada i objavljuje SDK za razvoj third-party aplikacija
- Sâm operativni sistem biva nazvan “iPhone OS”, a svoj današnji naziv “iOS” dobija 2010. godine
- U maju 2010. broj aplikacija u App Store-u dostiže 500.000

Istorija i razvoj

- Od početka razvoja do septembra 2013. izgled korisničkog interfejsa se nije suštinski menjao
- Septembra 2013. Apple objavljuje potpuno redizajnirani iOS 7
- Sledeća verzija iOS 8 donela je mnoge novosti:
 - Health
 - Apple Pay
 - HomeKit
- Aktuelna verzija iOS 9 donela je unapređenja postojećih aplikacija i donela veliki broj manjih izmena

Karakteristike

- iOS je namenjen isključivo uređajima kompanije Apple
- Korisnički interfejs baziran je na direktnoj manipulaciji
- Multi-touch gestures:
 - tap
 - swipe
 - pinch
 - reverse pinch
- Korišćenje internih uređaja za komunikaciju (akcelerometar)
 - shake - brise uneti tekst
 - okretanje uređaja menja prikaz (portrait/landscape)



Raspoloživost

- Trenutno iOS postoji na sledećim uređajima:
 - iPhone
 - iPad
 - iPod
 - Apple TV

Trenutne statistike

- Broj aplikacija na App Store-u: **1.500.000**
 - PlayStore: **1.600.000**
- Novac isplaćen programerima: **5.000.000.000\$**
 - Google: **900.000.000**
- Prosečna zarada po download-u: **0.1\$**
 - Google: **0.018\$**
- Prosečna zarada po developer-u: **21.276\$**
 - Google: **6.000\$**

Učešće na tržištu (kraj 2015.)

Zemlja/Platforma	iOS	Android
Nemačka	20.9%	71%
USA	39.1%	59.1%
Velika Britanija	38.6%	51.9%
Kina (urban)	27.1%	71.4%
Japan	54.1%	44.4%
Australija	39.6%	53.5%
Italija	14.5%	76.9%

Bitni koncepti

- **In-app purchases** - kupovina dodatnih sadržaja u okviru aplikacije
- **Game Center** - dozvoljava korisnicima da igraju i dele igre sa svojim prijateljima. Prati progres i prikazuje tabele.
- **Touch ID** - aplikacije mogu koristiti čitač otiska prsta za autentifikaciju
- **Apple Pay** - upotreba Touch ID-a za lako i sigurno plaćanje dobara i usluga
- **HomeKit** - novi framework za komunikaciju i kontrolu povezanih uređaja u korisnikovom domu

Apple Ecosystem



Novi uređaji - Apple Watch

- Notifikacije
- Siri
- Apple Pay
- Fitnes
- Merač srčanih impulsa



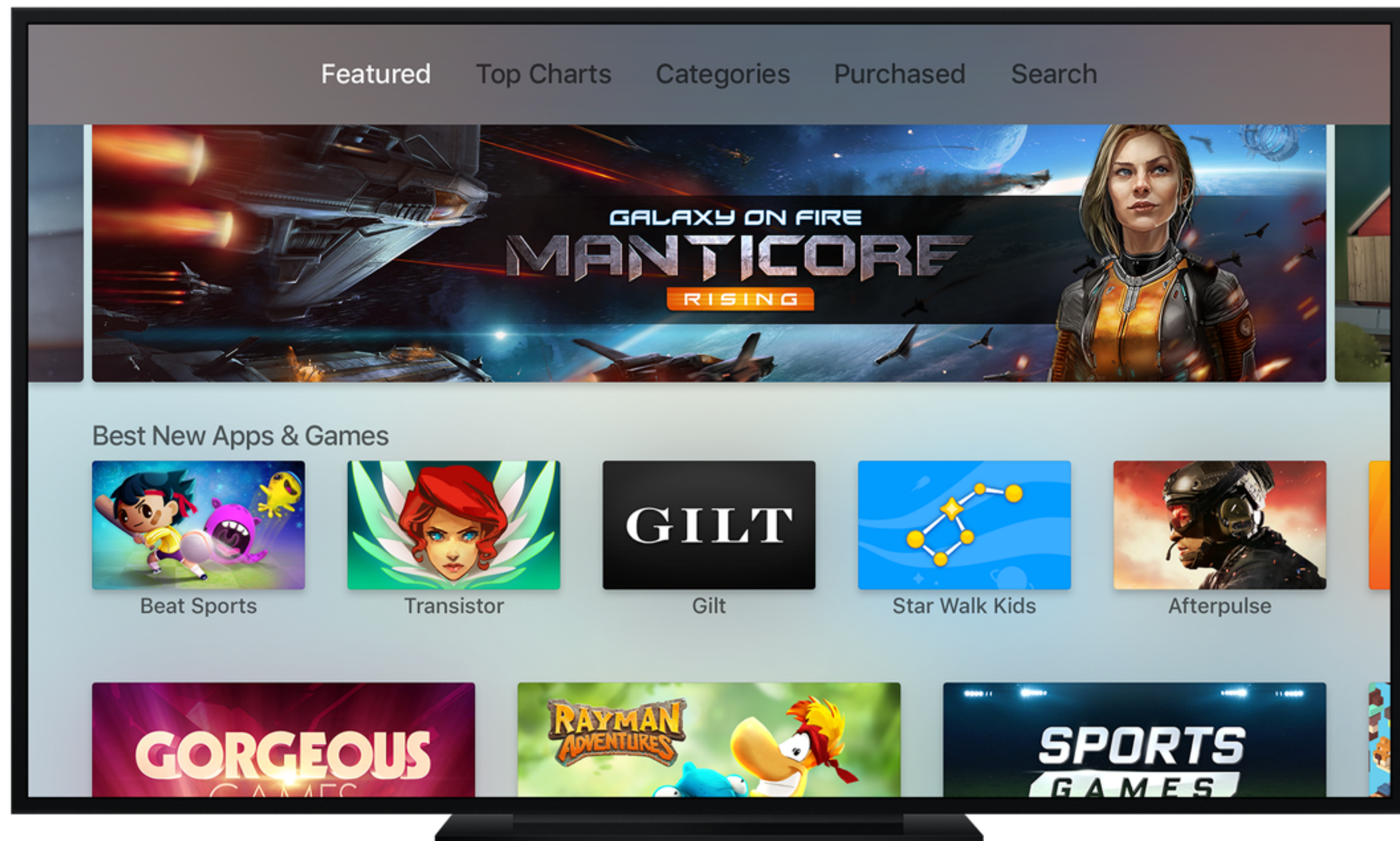
Novi uređaji - Apple TV

- Home sharing
- App Store
- Filmovi, serija, radio...
- Fotografije, muzika
- Kontrola glasom



tvOS SDK

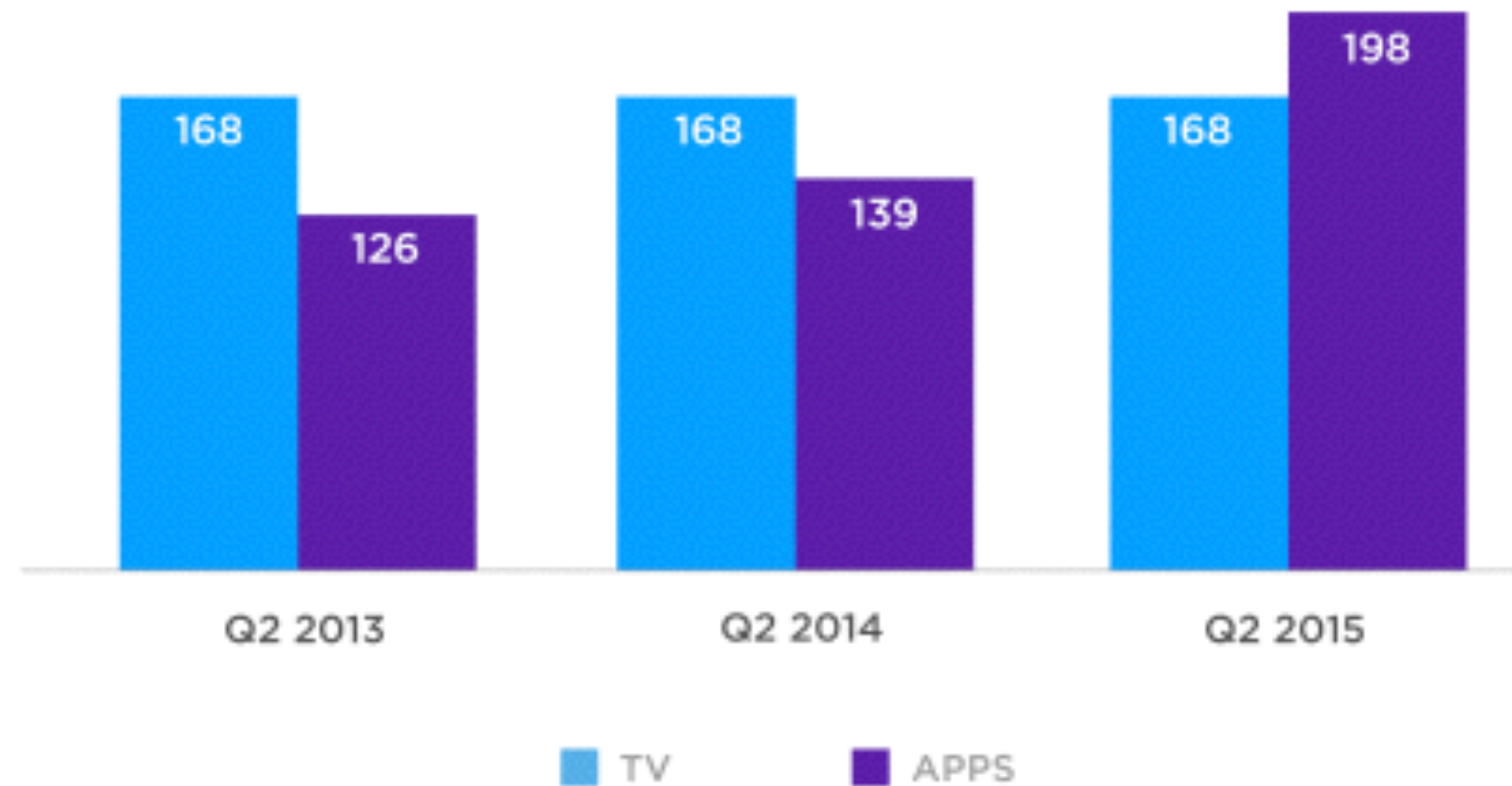
- Razvoj aplikacija
- Razvoj igrice



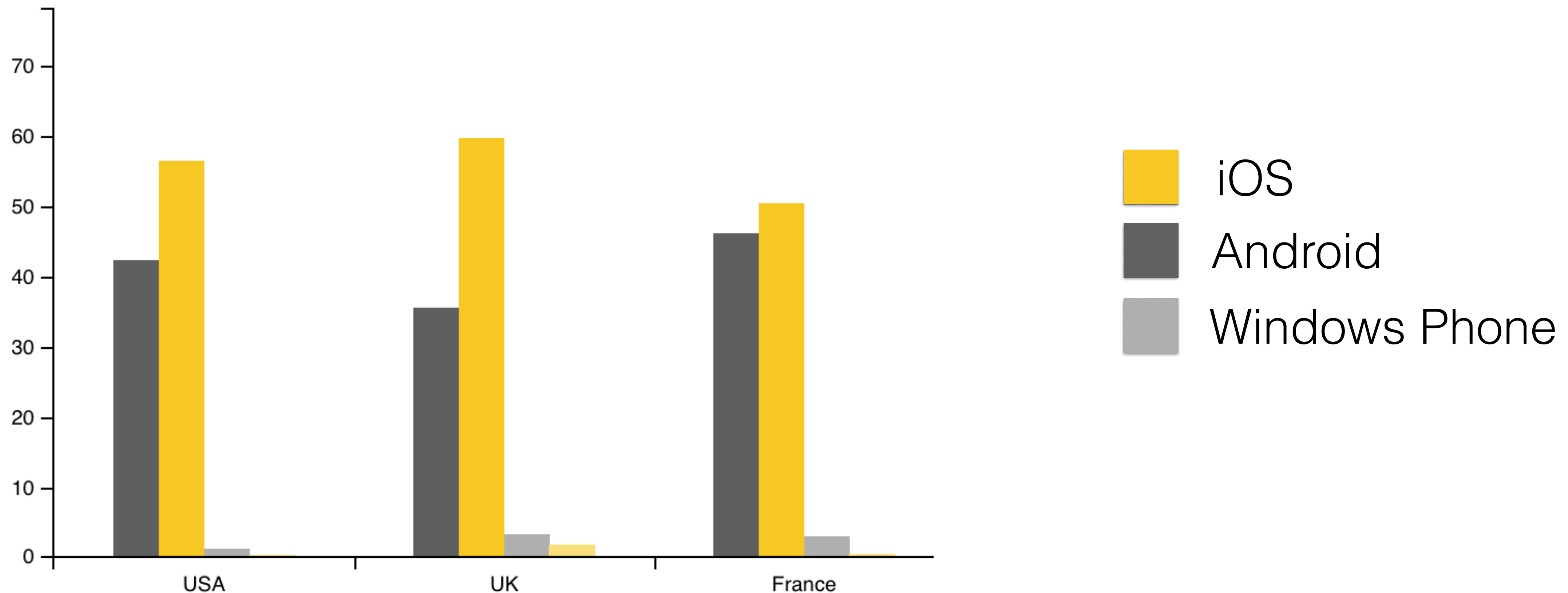


Time Spent in Mobile Apps and on TV

US DAILY AVERAGE IN MINUTES



Učešće mobilnih OS-a u pretrazi internet sadržaja



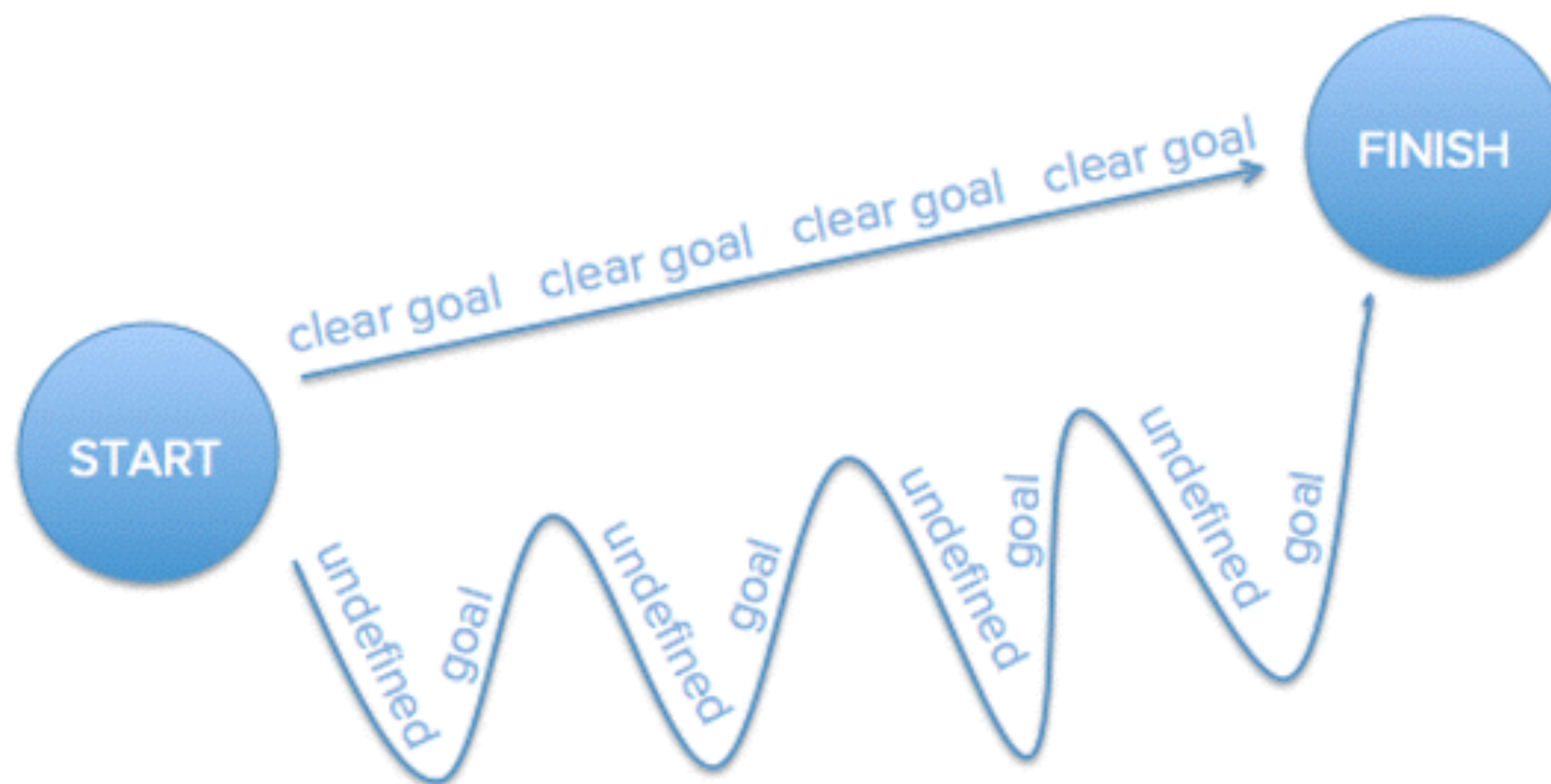


Center for Career Development by LINKgroup

12 koraka za uspešan razvoj mobilne aplikacije

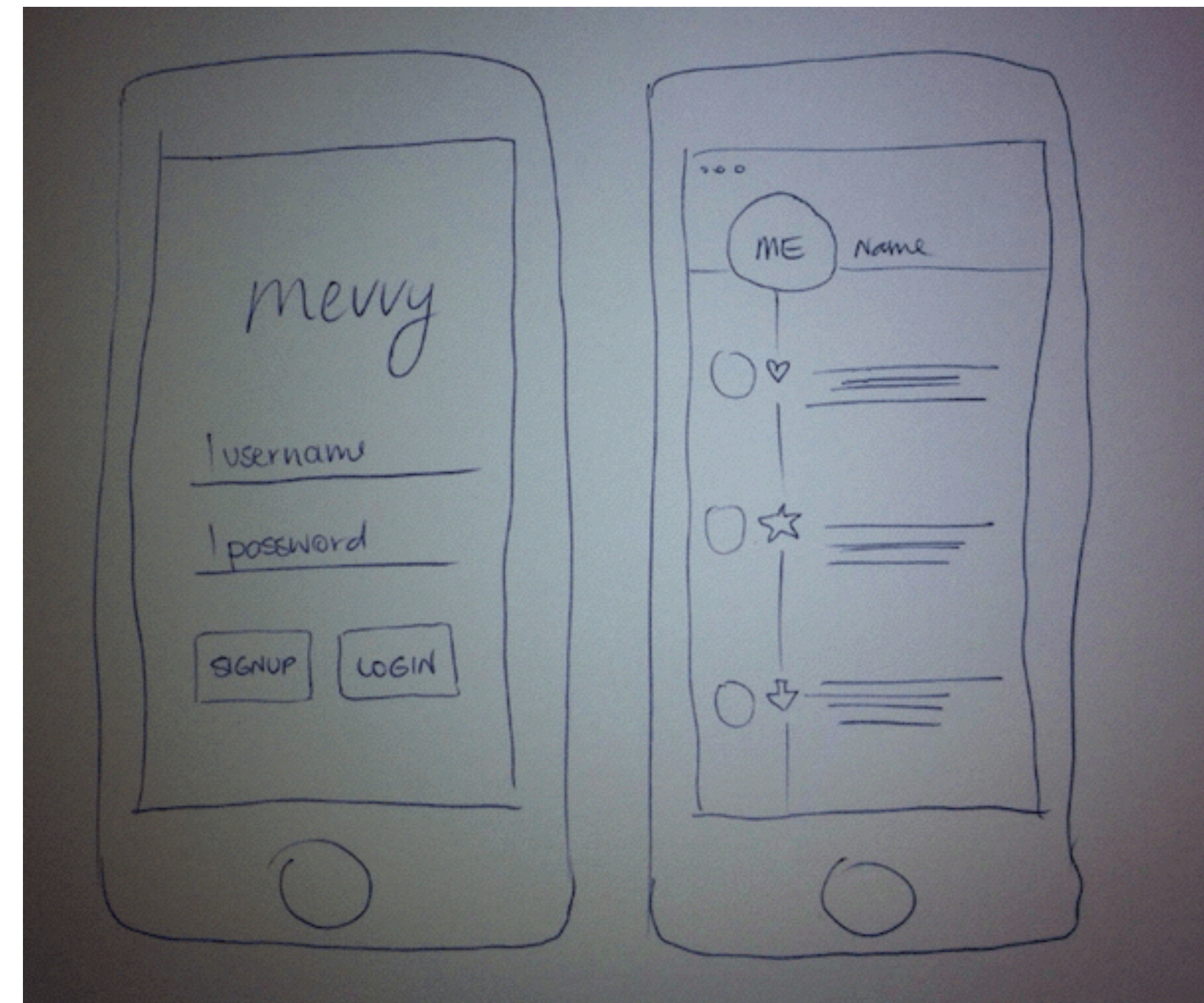


1. Definirati jasan cilj



2. Počnite sa skiciranjem

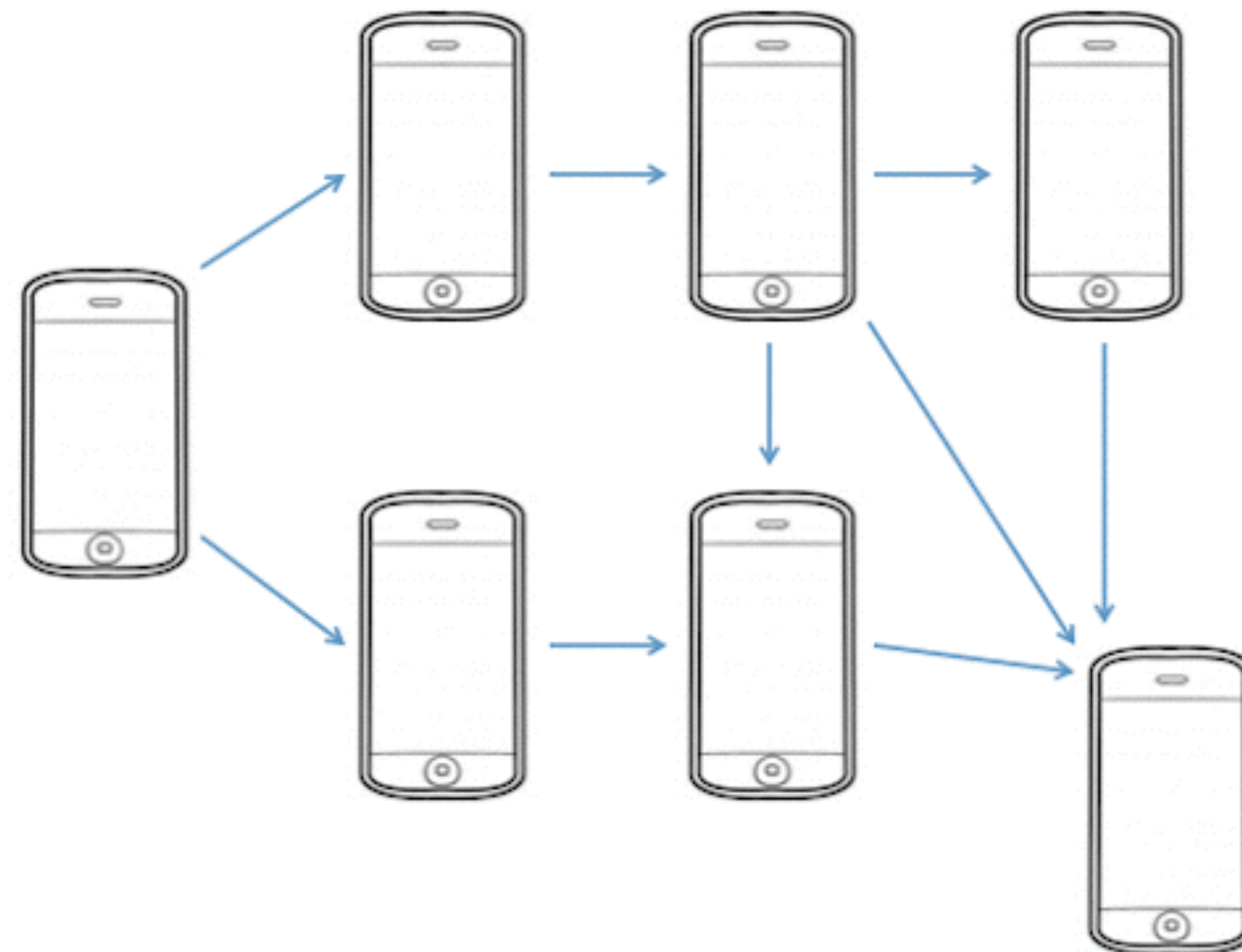
- Skiciranjem postavljate interfejs buduće aplikacije
- Vizualizacija pomaže u shvatanju obima aplikacije
- Skice pomažu članovima tima da bolje razumeju ideju



3. Istraživanje

- Istražite da li već postoje aplikacije koje rad istu stvar
- Potražite inspiraciju za dizajn
- Istražite tehničke zahteve vaše aplikacije
- Saznajte kako možete unovčiti vašu aplikaciju

4. Wireframe i Storyboard



5. Definisati Back End

- Skica serverske strukture
- API
- Data dijagrami

6. Testiranje prototipa

- Pokažite vaš wireframe prijateljima, kolegama...
- Pokušajte da pribavite što više komentara
- Cilj je prikupiti što više informacija jer je kasnije mnogo teže menjati aplikaciju



7. Kreiranje Back End-a aplikacije

- Serveri
- Baza podataka
- API



8. Dizajniranje konačnog izgleda aplikacije



9. Testirajte workflow

- Solidify i Framer

10. Izvršite reviziju i nastavite sa razvojem

- Iskoristite informacije sakupljene u prethodnom koraku
- U ovom stadijumu još uvek možete reći dizajneru da promeni nešto ili developer-u da izmeni back end
- Razvoj mobilne aplikacije

11. Testirajte aplikaciju

- HockeyApp, TestFlight itd
- Testiranje funkcionalnosti i ispravljanje bug-ova

12. Release Time 😎

- Aplikacija se prvo šalje na review
- Ukoliko je review uspešan aplikacija je objavljena
- Vreme je za marketing (💰💰💰)
- Planirajte sledeću verziju

Razvoj i objavljivanje aplikacije

- Potrebni alati:

- Mac računar



- Razvojno okruženje (Xcode)



- Uređaj za testiranje



Razvoj i objavljivanje aplikacije

- Neophodni uslovi
 - Otvoren Apple Developer Account
 - Aplikacija ispunjava **Human Interface Guidelines**
 - Aplikacija ispunjava **App Store Review Guidelines**