

windows alatt iPhone program írása

Írta: ren88 - 2010.06.29 16:48

Olvastam több külföldi illetve magyar fórumon is hogy az Apple levédette a tárhelyét olyan formán, hogy a nem codeX alatt íródott programokat nem engedi feltenni.

Ez rendben is van, de viszont nem találok semmilyen fejlesztőkörnyezetet sem, ami windows alatt lehetővé teszi az iPhone-játékok készítését.

Nemrég megkaptam Nyisztor Károly Úr könyvének mindkét példányát, aminek ösztönzésére a szakdolgozatom címe a Játékfejlesztés Direct-X alatt címet kapta. Felkerestem a honlapját és meglepődve láttam hogy iPhone játékot is lehetett írni DirectX-el.

Bocsánatot kérek ha rosszul vagy figyelmetlenül néztem meg az oldal tartalmát, de azt még most sem tudom teljesen, hogy milyen fejlesztőkörnyezettel, és milyen OS alatt dolgozott, mikor az iPhone játékot készítette?

Amennyiben valaki tud valamilyen információt a témával kapcsolatban itt megoszthatja.

=====

Vá: windows alatt iPhone program írása

Írta: admin - 2010.07.06 14:35

Üdv!

Az, hogy az oldalamon iPhone alkalmazásaimról is cikkezek, nem jelenti azt, hogy ezek DirectX-re épülnek.

DirectX-alapon nem lehet iPhone játékot írni. Az iPhone grafikus kártyája az OpenGL-t támogatja, pontosabban annak egy mobilokra szánt, pehelysúlyú változatát, az OpenGL ES-t. (A 3. generációs iPhone-ra/iPod Touch-ra, illetve az iPad-re már OpenGL ES2.0 is használható, ami a GPU programozását is lehetővé teszi - azaz shadereket lehet írni.)

Némi adalék: az iPhone (pontosabban a Mac) nyelve az Objective-C, ami egy C-ből továbbfejlesztett, üzenetközpontú, objektumorientált nyelv. Ebből kifolyólag jól keverhető C-vel, C++-szal, aminek kétségkívül vannak előnyei.

A másik kérdéssedre reagálva:

iPhone-ra hivatalosan kizárólag Mac-ről, az XCode nevű fejlesztőkörnyezettel lehet fejleszteni. Az induláshoz tehát minimum egy Mac kell, az iPhone SDK pedig letölthető egy ingyenes regisztráció után az Apple oldalairól. Fizetős fejlesztői licenz csak akkor kell, ha készüléken is ki szeretnéd próbálni az alkalmazást, illetve terjeszteni is szeretnéd azt az AppStore-on keresztül.

Remélem sikerül némileg tisztázni a félreértéseket.

Sok sikert a szakdolgozatíráshoz!

=====

Vá: windows alatt iPhone program írása

Írta: ren88 - 2010.07.06 16:27

Üdv!

Köszönöm a pontosításokat, így azért már tisztább egy jópár dolog. Azonban egy megoldatlan problémám akadt még, amire remélem kapok megoldást/választ.

Ugyebár csak és kizárólag Mac alatt írható egy olyan program amit később prezentálni szeretnék az AppStore-ban. A kérdés/probléma: Megoldható-e valamilyen úton-módon a programozás anélkül, hogy a Windows-t le kellene törölnöm, vagy újraformáznom más egyéb partíciókat?

Egy esetleges megoldás amire gondoltam a következő lenne: Egy barátom használja a Sun által fejlesztett VirtualBox nevű programját, ami egy ablakban futtatható Virtuális gépet generál, amire aztán szinte bármilyen operációs rendszert telepíthetek (Többek között Mac-et is). Ezen a telepített Virtuális gépen aztán telepíthetek bármilyen alkalmazást, mintha csak a számítógépet használnám "normál" módban.

Mit gondol, lehetséges lenne egy ilyen felület alatt programot írni?

A választ előre is köszönöm.

=====

Vá: windows alatt iPhone program írása

Írta: admin - 2010.07.07 01:14

Megoldható-e valamilyen úton-módon a programozás anélkül, hogy a Windows-t le kellene törölnöm, vagy újraformáznom más egyéb partíciókat?

Na, akkor ezt is tisztázzuk: egy Mac számítógépről van szó (iMac, mini), vagy sima PC-ről? Amikor azt írtam, hogy iPhone-ra kizárólag Mac-ről lehet fejleszteni, akkor nem (csak) az operációs rendszerre (Mac OS X) utaltam, hanem az Apple cég által gyártott számítógépre is. Az Apple operációs rendszere és szoftverei kizárólag a saját - amúgy egy ideje már Intel processzorokkal ellátott - hardverein futkorásznak. Az Apple gépek szépek, megbízhatóak, viszont nem olcsók, bár ez relatív, mivel a fejlesztőeszközt és még jónéhány szoftvert ingyen kapunk. Érdekes itt szétnézni tájékoztató áráért: <http://xms.hu/>

Megjegyzés: mivel az újabb Mac gépek már intel processzorokkal vannak ellátva, Windowst is lehet telepíteni rájuk.

Tipp: Amennyiben az Apple gép túl merész befektetés lenne (kizárólag egy szakdolgozat miatt Mac-et venni nem igazán kifizetődő), akkor érdemes megfontolni az Android platformot, mint lehetséges mobil alternatívát. Igaz, itt Java-ban kell programozni, de ez akár előny is lehet. Arról nem is beszélve, hogy nem kell hozzá csak egy normál, Windows-os gép és egy ingyenes Eclipse, + az Android SDK.

=====

Vá: windows alatt iPhone program írása

Írta: ren88 - 2010.07.07 06:14

Köszönöm a választ.

Igaz ezzel már jómagam is tisztában vagyok, hogy OSX-et csak Mac-re lehet tenni, éppen erre gondoltam megoldásnak a VirtualBox-ot. A weblap szerint (már ha jól fordítom persze) emulálható olyan gép, amire bármit tehetek, függetlenül attól hogy mi van a program alatt.

Csupán arról szerettem volna kérdezni a véleményét, hogy Ön szerint ez járható út lenne? Úgy értem működhet a gyakorlatban is?

A célgép nem egy Mac, hanem egy sima asztali PC, Intel Core 2 Duo processzorra , 2x 1 Gb memóriával. Jelenleg Windows XP van feltelepítve rá.

=====

Vá: windows alatt iPhone program írása

Írta: admin - 2010.07.07 23:05

Ha ez ilyen pofonegyszerű lenne, akkor kevesen fektetnének be százazreket eredeti Apple gépekbe. A "Hackintosh" előbb utóbb olyan problémákhoz vezet, hogy a fal adja a másikat... Elég rákeresni a neten, és könnyedén rá lehet jönni, hogy értelmetlen ilyesmivel próbálkozni.

Összefoglalom a lényegét: Windows alatt, illetve PC-n nem lehet iPhone-ra fejleszteni. iPhone fejlesztéshez újabb típusú, Intel alapú Mac gép és XCode/iPhone SDK kell. Ha ez gondot jelent, még mindig akad alternatíva: a többi mobil platformra (Android, Samsung, Symbian) megfelel a PC MS oprendszerrel. Ha pedig valaki mégis a legtrendibb platformhoz ragaszkodik (iPhone), akkor igenis számoljon vele, hogy nem olcsó multság.

Szerintem eléggé körüljártuk a témát. Ha mégis hiányérzeted lenne, akkor ott van barátod, a google! ;)

=====