

И.А. Кузьмицкий

# Архитектура Блэкбокс и вопросы кросс-платформенной разработки

Специально для конференции «День Оберона в Москве — 2014»

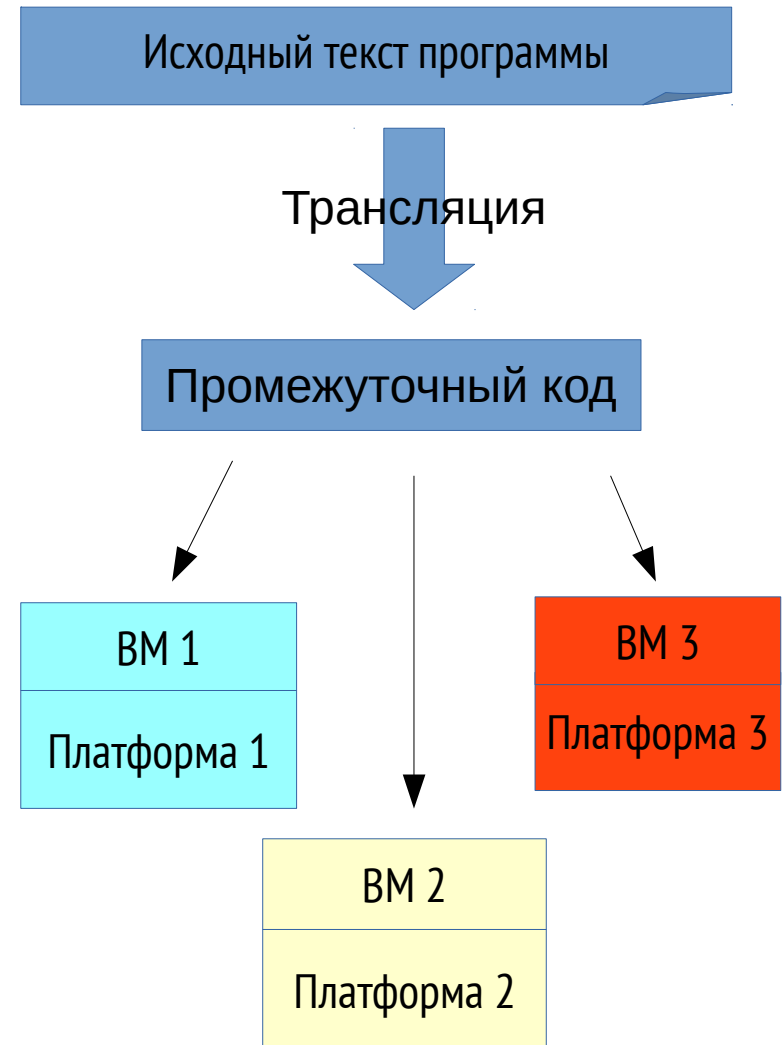
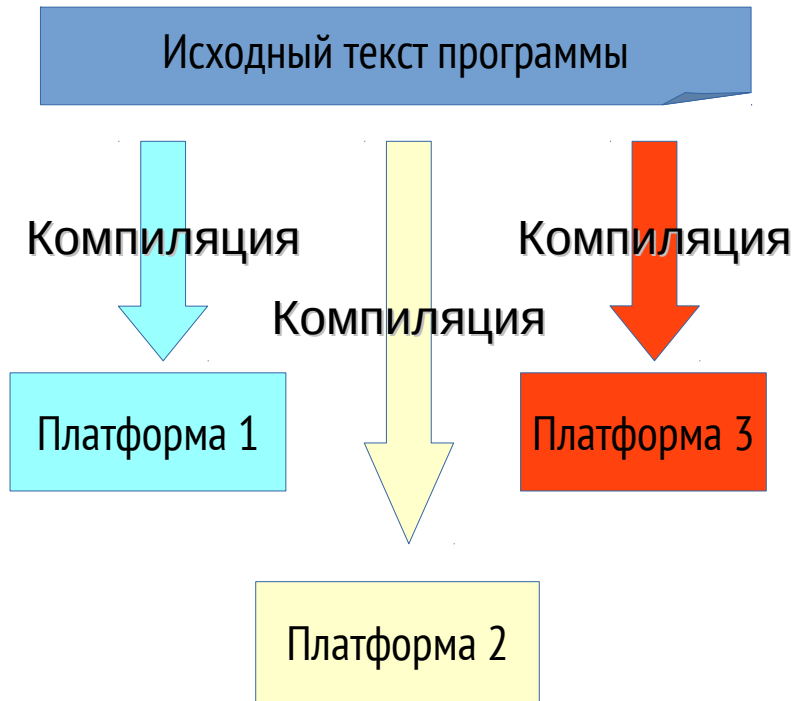
# Вычисления (computing)

Основа ИТ-отрасли.

Многообразии вычислительных задач порождает разнообразии вычислительных платформ.

Проблема: сохранение труда программиста при программировании для разных платформ (сохранение вычислений)

# Варианты решения проблемы



# Посмотрим на Блэкбокс

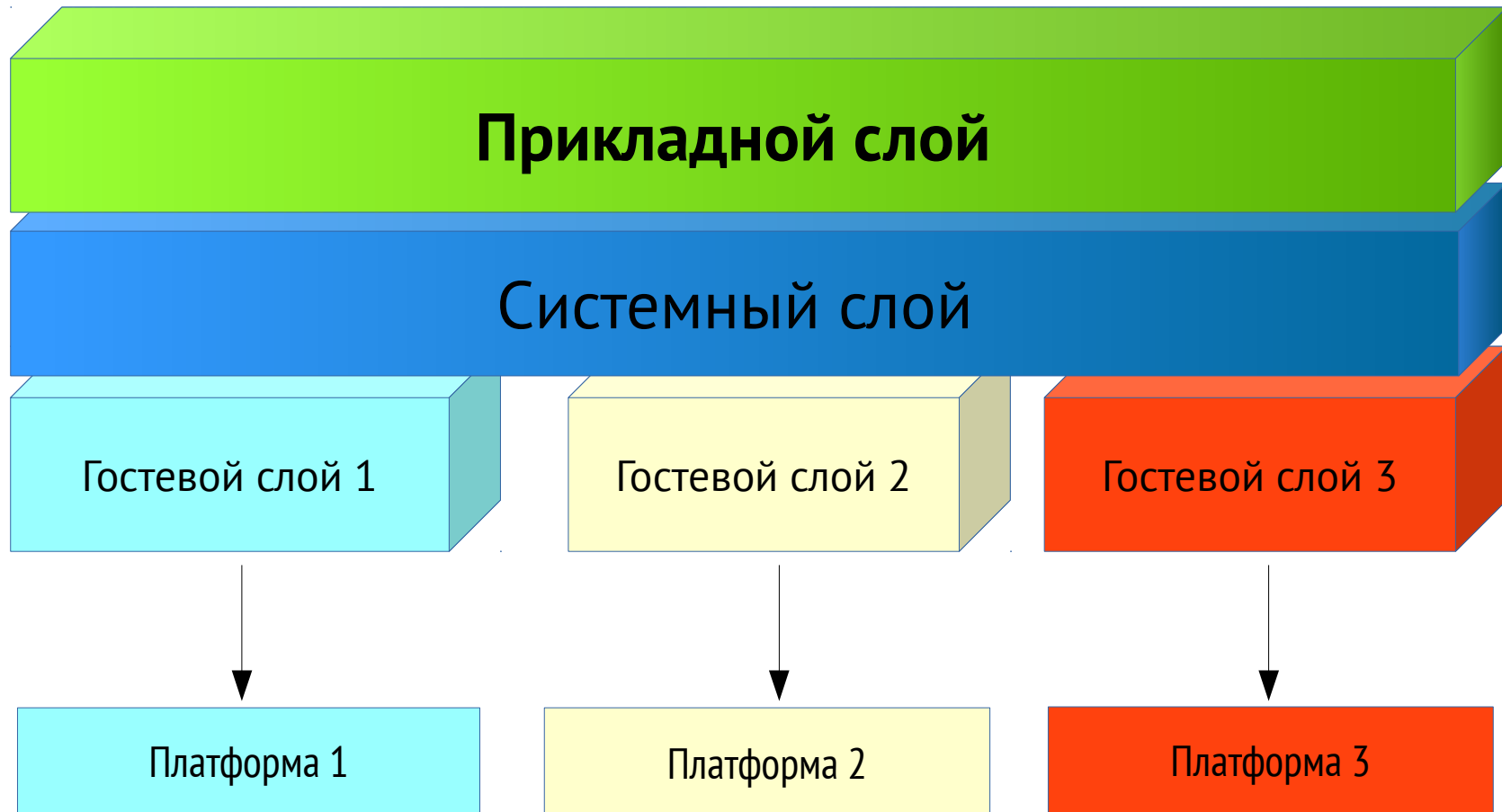


Труд прикладного программиста

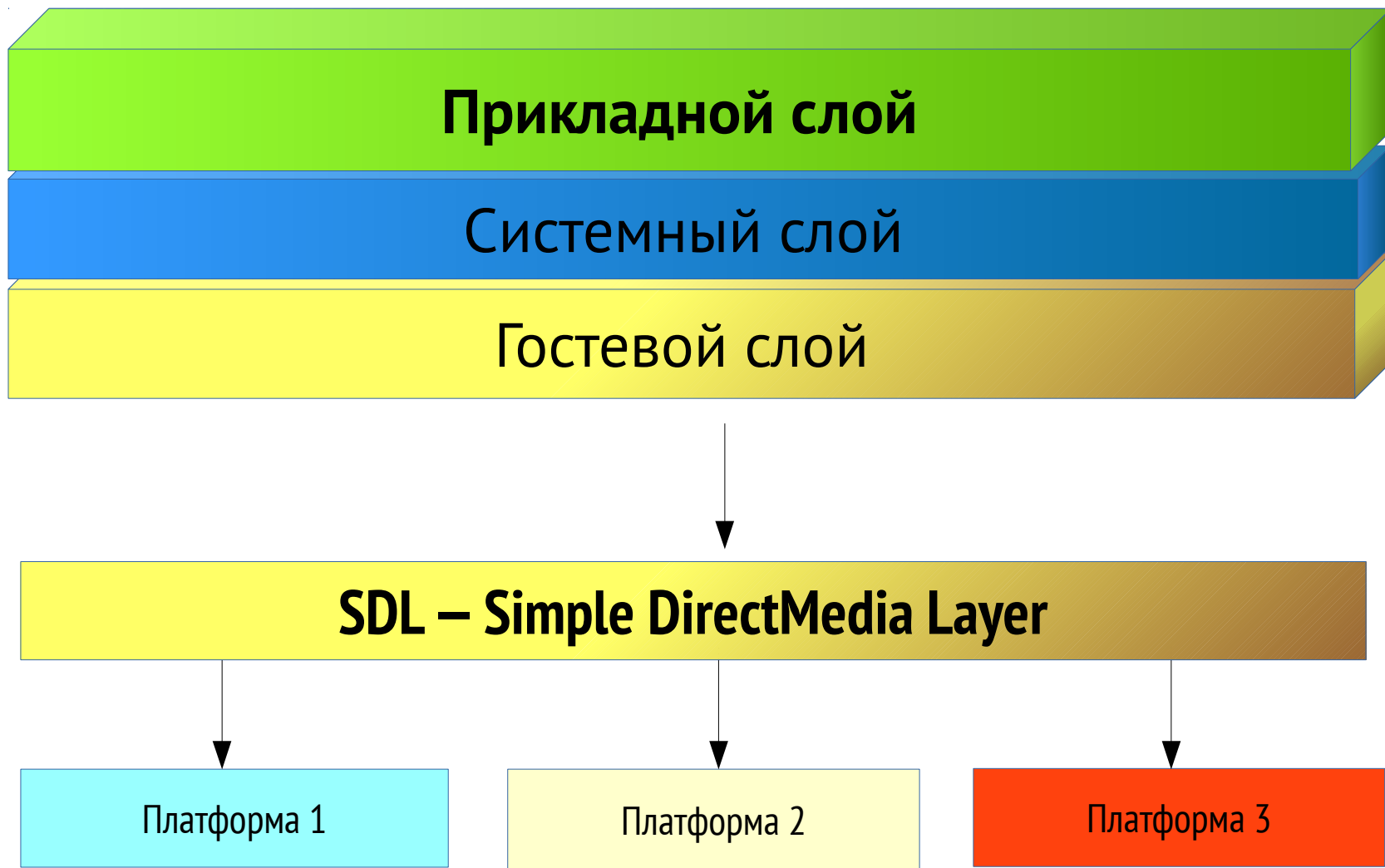
Обеспечение работы каркаса

Связь с нижележащей ОС

# Блэкбокс и платформы



# Единственный хост?



# Что такое SDL?

- <http://www.libsdl.org>
- Поддержка от Valve + Steam
- Активное сообщество, интенсивность с 2013г.
- Выход в игрострой (инди-разработки как точка отсчёта)
- Linux, Windows, Android, Mac OS X и др.

Достаточно создать гостевой слой для SDL и выход на самые популярные платформы обеспечен.

# Перспективы

- Компиляция в не-x86 системы.
- Кодовый .osf содержит откомпилированный бинарный код для всех платформ, одновременно
- Compile once — run everywhere!