

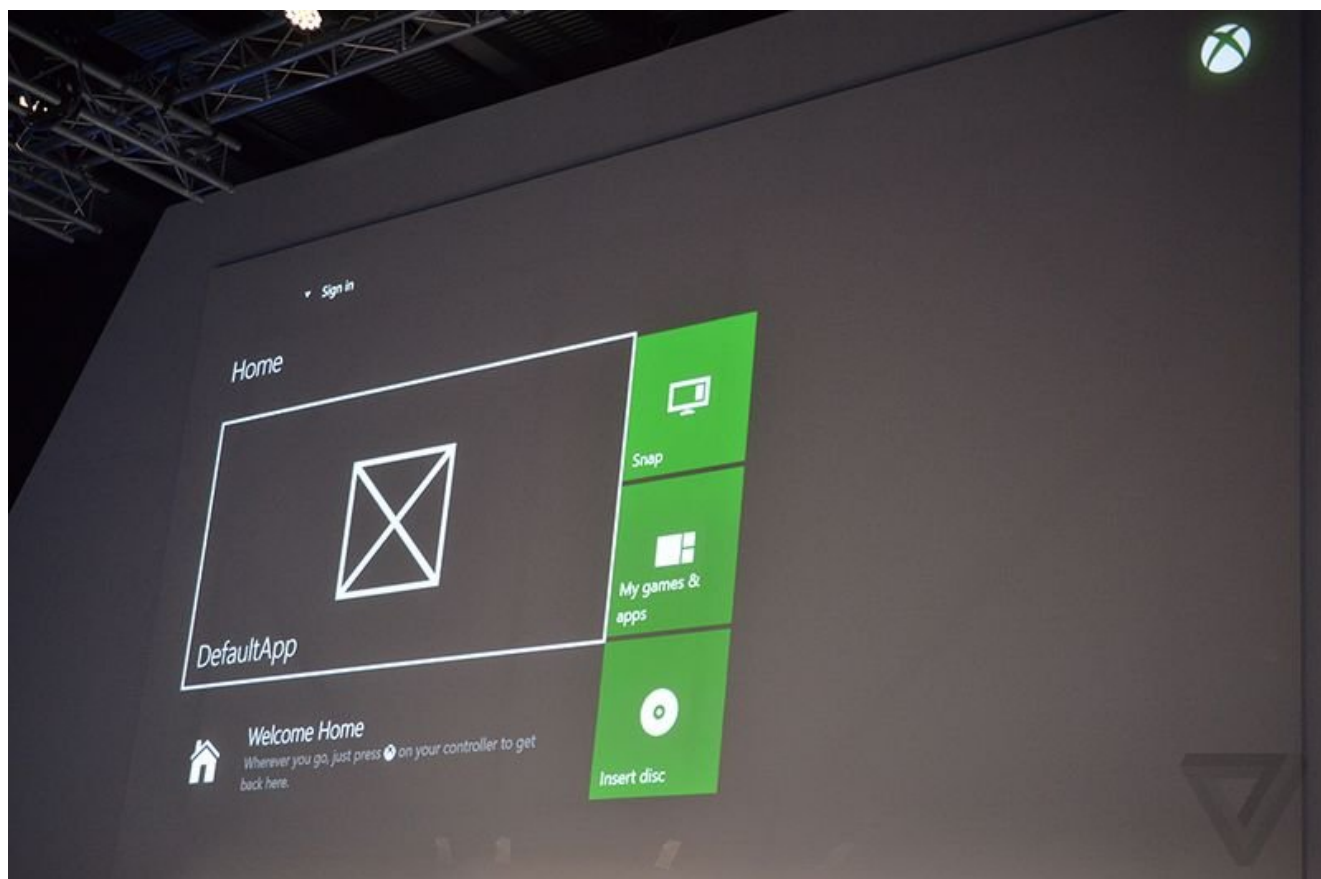
مایکروسافت در ژانویه به خبر ورود برنامه‌های سبک جدید یونیورسال به دنیای اکس‌باکس‌وان بسنده کرد و به این که آن‌ها چگونه و به چه شکلی به کنسول اکس‌باکس‌وان وارد خواهند شد، هیچ اشاره‌ای نکرد. اما اوضاع در کنگره جهانی موبایل بارسلونا کمی متفاوت‌تر از ماه ژانویه بود. در بخشی از کنفرانس مطبوعاتی مایکروسافت که به طراحان و توسعه‌دهندگان اختصاص داشت، کوین گالو، مدیرفنی برنامه‌های یونیورسال به روی صحنه رفت و به تشریح برنامه‌های یونیورسال ویندوز 10 که روی اکس‌باکس‌وان اجرا خواهند شد پرداخت.

در حالی که دموی طراحی برنامه‌های کاربردی که قابلیت اجرا روی کامپیوترهای شخصی، تلفن‌های همراه و اکس‌باکس را داشت به شرکت‌کنندگان در این کنفرانس نشان داده شد، اما یک برنامه یونیورسال همچون Mail یا Photos نبود. این دموی بخشی از پیام گسترده مایکروسافت برای توسعه‌دهندگان است که نشان می‌دهد مایکروسافت در حال ساخت یک رابط کاربری مقیاس‌پذیر و سازگار با ویندوز 10 برای ساخت راحت‌تر برنامه‌های یونیورسالی است که قابلیت اجرا روی کامپیوترهای شخصی، تلفن‌های همراه، تبلت‌ها و حتی تلویزیون‌ها را از طریق اکس‌باکس دارد.

گالو توضیح بیشتری در مورد این که توسعه‌دهندگان چه زمانی توانایی ساخت برنامه‌های خود برای اکس‌باکس‌وان را خواهند داشت ارائه نکرد. اما آن‌گونه که سایت ورج گفته است مایکروسافت آمادگی دارد به توسعه‌دهندگان اجازه ساخت برنامه‌ها برای این کنسول بازی را بدهد. مایکروسافت یک SDK آزمایشی را در ماه می برای توسعه‌دهندگان منتشر خواهد کرد که با استفاده از آن ساخت برنامه‌های خود را آغاز کنند. مایکروسافت در گذشته از سیاست محدودسازی به گروه کوچکی از توسعه‌دهندگان برای ساخت برنامه‌ها استفاده می‌کرد اما اکنون هر شخصی توانایی انجام این عمل را خواهد داشت. مایکروسافت به تازگی به توسعه‌دهندگان اکس‌باکس‌وان اجازه داده است که به کینکت دسترسی داشته باشند، اما بعضی از توسعه‌دهندگان گزارش داده‌اند کارایی و عملکرد آن تا حد زیادی کاهش پیدا کرده است. برنامه‌های اکس‌باکس‌وان هنوز روی این کنسول قابلیت اجرا شدن را دارند اما مایکروسافت برنامه‌ریزی کرده است که همه این برنامه‌ها در ماه نوامبر به برنامه‌های یونیورسال سوییچ کنند.



غول نرم‌افزاری دنیا ارائه جزئیات بیشتر درباره برنامه‌ریزی‌های خود را به کنفرانس Build که در ماه آوریل برای توسعه‌دهندگان برگزار خواهد شد، موکول کرده است. به طوری که بعد از آن کنفرانس، طراحان و توسعه‌دهندگان توانایی ساخت برنامه‌های خود برای اکس‌باکس‌وان را در فصل تابستان خواهند داشت. گالو همچنین خاطر نشان کرد که میکروسافت در حال برنامه‌ریزی برای استفاده از میزبانی برنامه‌های وب در ویندوز 10 است. به عبارت دیگر توسعه‌دهندگان به آسانی توانایی تبدیل سایت‌های خود را داخل برنامه‌های ویندوز 10 با استفاده از مفهوم Host Web Apps خواهند داشت. این یک راه جدید برای توسعه‌دهندگان است که سایت‌های خود را به فروشگاه ویندوز آورده و با کورتانا ادغام کرده، به اطلاعیه‌ها، مخاطبان، تقویم و دوربین دسترسی داشته باشند. این روش می‌تواند یک راه کلیدی برای میکروسافت در راستای افزایش تعداد برنامه‌ها با یک سرمایه‌گذاری آسان از طرف توسعه‌دهندگان توصیف شود. گالوا در ادامه افزود رابط کاربری تطبیقی میکروسافت، اساساً روشی است که به توسعه‌دهندگان اجازه ساخت برنامه‌های واکنش‌محور را شبیه به روشی که توسعه‌دهندگان وب به‌تازگی در طراحی سایت‌های خود از آن‌ها استفاده می‌کنند می‌دهد.



امروزه برنامه‌های وب میزبانی شده روی سایت‌های واکنش‌محور پرطرفدار هستند و مایکروسافت اساساً به توسعه‌دهندگان اجازه می‌دهد که نمونه‌های ساده این برنامه‌ها را به فروشگاه ویندوز بیاورند. البته اگر آن‌ها می‌خواهند به سمت ویژگی‌های قدرتمندتر حرکت کنند، گزینه پیش‌روی آن‌ها کار و کدهای واکنش‌محوری است که به طور کامل داخل برنامه یونیورسال برای ویندوز 10 قرار می‌گیرد که روی طیف گسترده‌ای از دستگاه‌ها همچون کامپیوترهای شخصی، تبلت‌ها، تلفن‌های همراه و اکس‌باکس‌وان اجرا می‌شود.

منابع: [1](#) و [2](#)

تاریخ انتشار:
20 اسفند 1393

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/news/world/350>