

# Особенности кроссплатформенной разработки игр на HTML5



Yuri Dobronravin  
logicking@gmail.com  
www.logicking.com



Международная Конференция #1  
ПО СОЦИАЛЬНЫМ ИГРАМ  
в Восточной Европе

22 февраля  
2012

Москва  
Центр  
Digital October

# Почему HTML5?

Против:

- Все только начинается, больших денег пока нет

За:



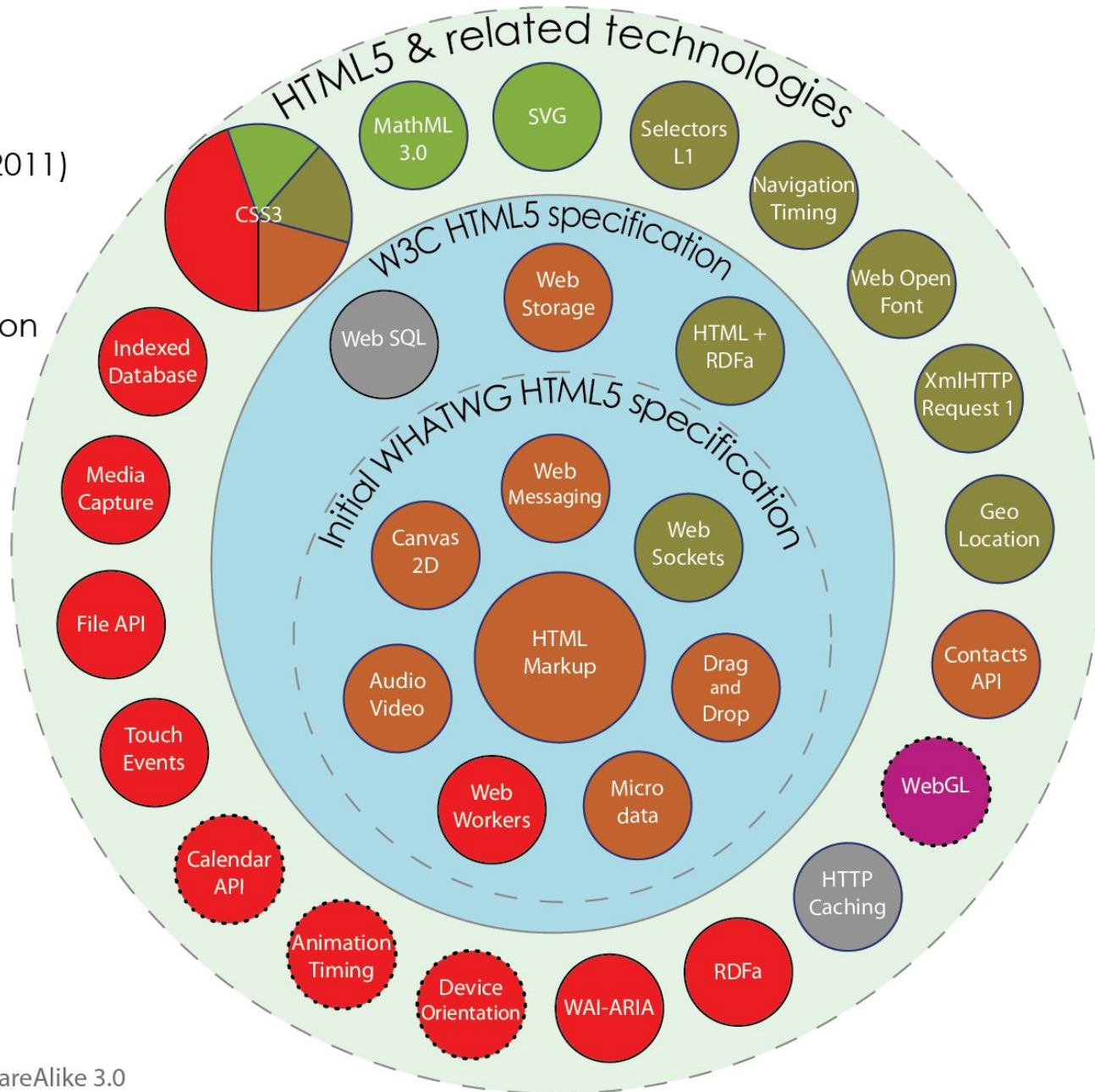
# Что такое HTML5?

- Универсальная платформа клиентских приложений (предшественники Qt, Java Swing, Flash)
- HTML4 - стандарт разметки веб страниц 1997
- Возможности:
  - Canvas
  - Audio/Video
  - CSS 3
  - Local Storage
  - WebSockets
  - WebGL
  - WebWorkers

# HTML5

Taxonomy & Status (December 2011)

- W3C Recommendation
- Candidate Recommendation
- Last Call
- Working Draft
- Non-W3C Specifications
- Deprecated W3C APIs



# Кроссплатформенность



Mac



# Технология

**HTML**



**CSS**



*JavaScript*

# Ограничения HTML5

- Низкая производительность графики (раз в 10-15 медленнее native приложений)
- Разные платформы не в полной мере поддерживают стандарт
- Специфика разработки для каждой из платформ:
  - iOS - лучше всех,
  - Android - 2.x и 3.x плохо, 4.x + Chrome лучше
  - PC, Mac - нюансы во всех браузерах

# Перед тем как начать

Программирование:

- Сложнее, чем писать под Flash или Native
- Хорошо знать и понимать JavaScript
- Низкоуровневая оптимизация
- Специфика работы на реальных устройствах
- Иметь как минимум: iPhone (iPod Touch), iPad, разные Android (HTC, Samsung)



# Mobile vs Desktop

## Desktop

- Разный уровень поддержки



## Mobile

- webkit - для Android и iOS
- touch - управление
- поворот устройства
- полноэкранный режим
- производительность
- артефакты разных устройств



# Библиотеки



# Звук/Музыка

- Для браузеров OGG/MPEG-4 AAC (MP3 не нужен)
- Технология Audio Sprite + **jPlayer**
- Первая в мире браузерная HTML5 игра со звуком на iOS/Android **Monkey Music**



# Распространение

- Как страница в браузере



- Web App



- Native App



# Native приложения

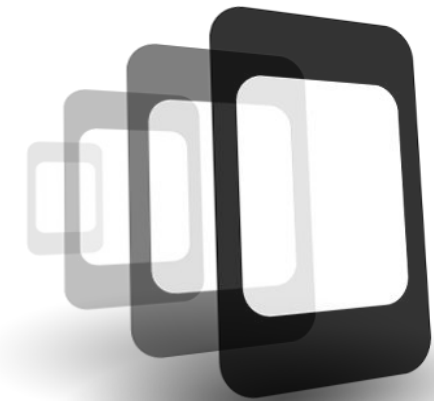
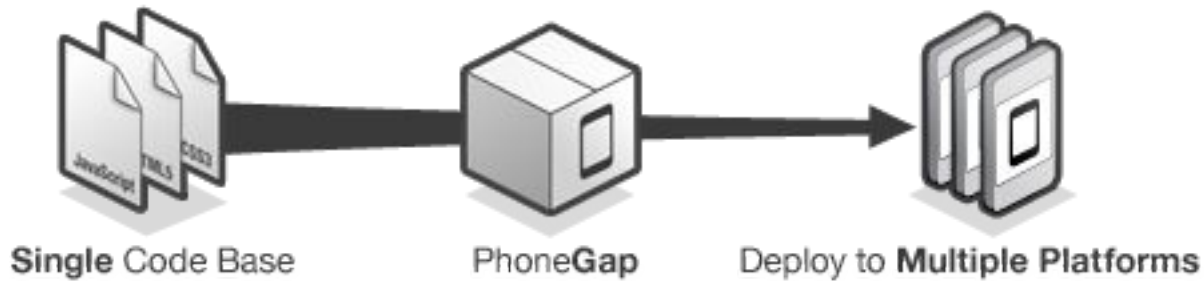
iOS



webOS

symbian

bada



PhoneGap



# Logicking HTML5 Game Tech

- Автоматическая кросс-платформенность приложений
- Поддержка разных разрешений экрана (от 4 : 3 до 16 : 9)
- Проверенно на десятке устройств
- Гибкая ООП архитектура игровой логики
- Клиент-серверный протокол взаимодействия
- Компиляция native-версии для Андроид



# Перспективы 2012

- Выход IE 10 и Windows 8
- Chrome для Android
- Facebook Mobile наберет обороты
- Появятся истории успеха HTML5 игр



Спасибо за внимание

Вопросы?

Yuri Dobronravin  
logicking@gmail.com  
www.logicking.com