

- Продажа сервиса (часто бесплатное приложение выступает в роли клиента к сервису. Пользователь платит за дополнительные услуги самого сервиса).

Теперь, когда перечислены основные сценарии монетизации приложений за счет *саморекламы* чего-либо своего, самое время перейти к классическим рекламным сценариям, когда, фактически, разработчик продает доступ к своим пользователям.

Сценарий 1. Классика

Разработчик вставляет внутри своего приложения рекламу других предложений.

Сценарий 2. Брендирование и интеграция

Популярное приложение разработчика предлагает базовый функционал и возможности для внедрения (интеграции) функционала, продвигающего другие сервисы или другие компании.

Сценарий 3. Магазин контента

Продажа чужого контента в приложении с соответствующими отчислениями разработчику.

Сценарий 4. Эксплуатация сервисов и бартер

Разработчик может предлагать свою аудиторию, особенно если она большая, сторонним сервисам.

Бонус

Бонусная тема – реклама своих услуг. Хорошие приложения, даже бесплатные часто оказываются неплохой рекламой самого разработчика или компании, предоставляющей соответствующие услуги.

Иногда различные подходы могут комбинироваться между собой, грань между функционалом, сервисом и контентом, равно как и между своим и чужим может быть весьма условной, потому для разных типов приложений и решаемых ими задач подходят разные способы монетизации.

Литература

1. Новостной сайт и коллективный блог Хабрахабр [Электронный ресурс] / Официальный блог компании Microsoft. – Минск, 2012. – Режим доступа: <http://habrahabr.ru/company/microsoft/blog/134944/>. – Дата доступа: 19.04.2012.
2. Википедия. Свободная энциклопедия [Электронный ресурс] / Монетизация. – Минск, 2012. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%BD%D0%B5%D1%82%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F>. – Дата доступа: 19.04.2012.

ПАТТЕРНЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И MVC В РАЗРАБОТКЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ НА ACTIONSCRIPT 3.0

Лукьянович И. Р., Холод А. А., Бушило И. Д.

БГУ, Минск, Беларусь, e-mail: mechani@rambler.ru;

Иностранное ЧПУП "СТХМ", Минск, Беларусь, e-mail: kramzolya@gmail.com;

Выбор инструментов и технологий реализации программного обеспечения определяет трудоемкость создания и ведения, возможности модификации и расширения, интегрируемость в другие программные комплексы и адаптируемость для работы на различных платформах. На примере создаваемого программного комплекса – оболочки и специализированного редактора формирования роликов позиционных и метрических задач по курсу «Начертательная геометрия» –

рассмотрим применение схемы «Модель- Представление- Контроллер» (MVC) и паттернов проектирования.

Средства создания редактора и статических роликов описывались и обосновывались в работе [1]. В качестве инструментального средства создания оболочки выбран микроархитектурный фреймворк Cairngorm, который позволяет применить схему MVC к проектированию приложений. Модель – это объект приложения, отражает его состояние, хранит данные с сервера либо локальные данные. Представление (вид) – это экранное представление, реализованное в компонентах mxml и контролах. Данные из модели подставляются в представление через binding. Контроллер описывает, как интерфейс реагирует на управляющие воздействия пользователя, связывает команды и события. Дерево классов, использованных для написания оболочки, описано в работе [2].

Отделить вид от модели таким образом, чтобы изменение объекта отразилось на всех других объектах, и воздействуемый объект не имел бы информации о деталях реализации других объектов, позволяет паттерн наблюдатель.

Эффективно поддерживать работу с вложенными видами и группами, которыми следует манипулировать, как одним объектом, помогает паттерн компоновщик.

Отношение вид-контроллер в применяемой схеме MVC прямо соответствует паттерну стратегия, который позволяет статически или динамически заменить алгоритм.

Литература

1. Бушило, И. Разработка инструментария для создания обучающих анимационных роликов по курсу «Начертательная геометрия»/ И. Д. Бушило, И. Р. Лукьянович, А. А. Холод // Информатизация образования -2008: интеграция информационных и педагогических технологий= Informatization of education – 2008: Integration of information and pedagogical technologies: материалы междунар. науч. конф. Минск, 2008. С. 63-68.
2. Холод, А. Разработка и администрирование web-ресурса по курсу «начертательная геометрия» / И. Д. Бушило, И. Р. Лукьянович, С. А. Лукьянович // Информатизация образования -2010: педагогические аспекты создания информационно-образовательной среды = Informatization of education – 2010: Pedagogical aspects of the development of information educational environment: материалы междунар. науч. конф. Минск, 27-30 окт. 2010. С. 533-536.

НОВАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ НА ММФ БГУ

Романчик В. С.

БГУ, Минск, Беларусь, e-mail: romanchik@bsu.by

Механико-математический факультет БГУ вводит в 2012 году новую специализацию «Математическое и программное обеспечение мобильных устройств» в рамках специальности 1–31 03 01–05 (Математика, Информационные технологии). Всего на дневное обучение запланирован набор 65 студентов данного направления.

Необходимость введения новой специализации обусловлена широким развитием области применения мобильных устройств. Ближайшая перспектива развития области мобильных устройств и соответствующего программного софта представляется следующей:

Мобильные устройства (смартфоны, айфоны, Ipad) приобретут форму некоторого “мобильного коммуникатора” (МК). Основные функции МК: беспроводной