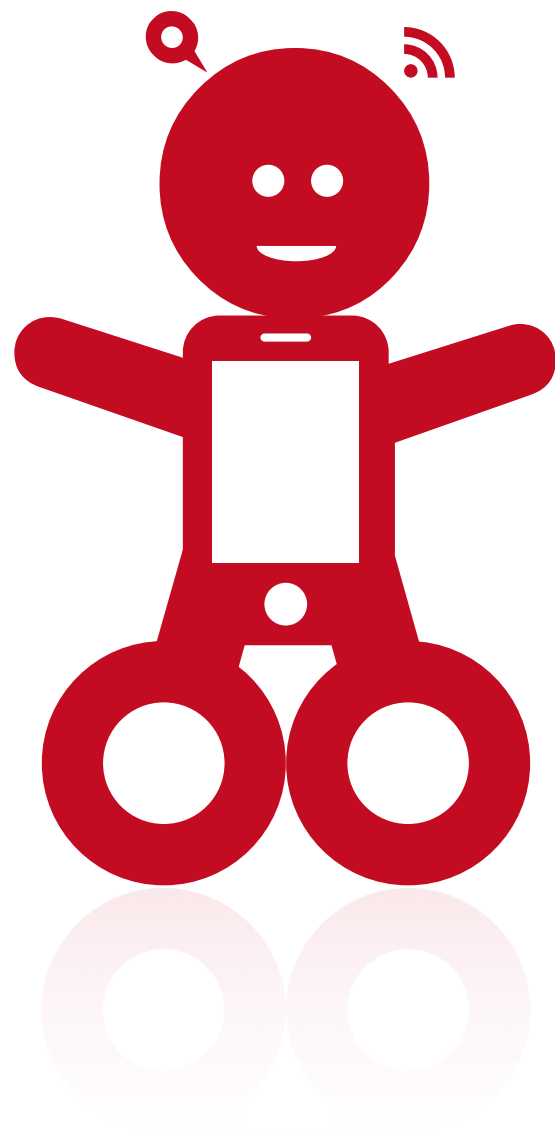


Ugo Guidolin

Ugo Guidolin | **Cross-Platform Mobile Developing**





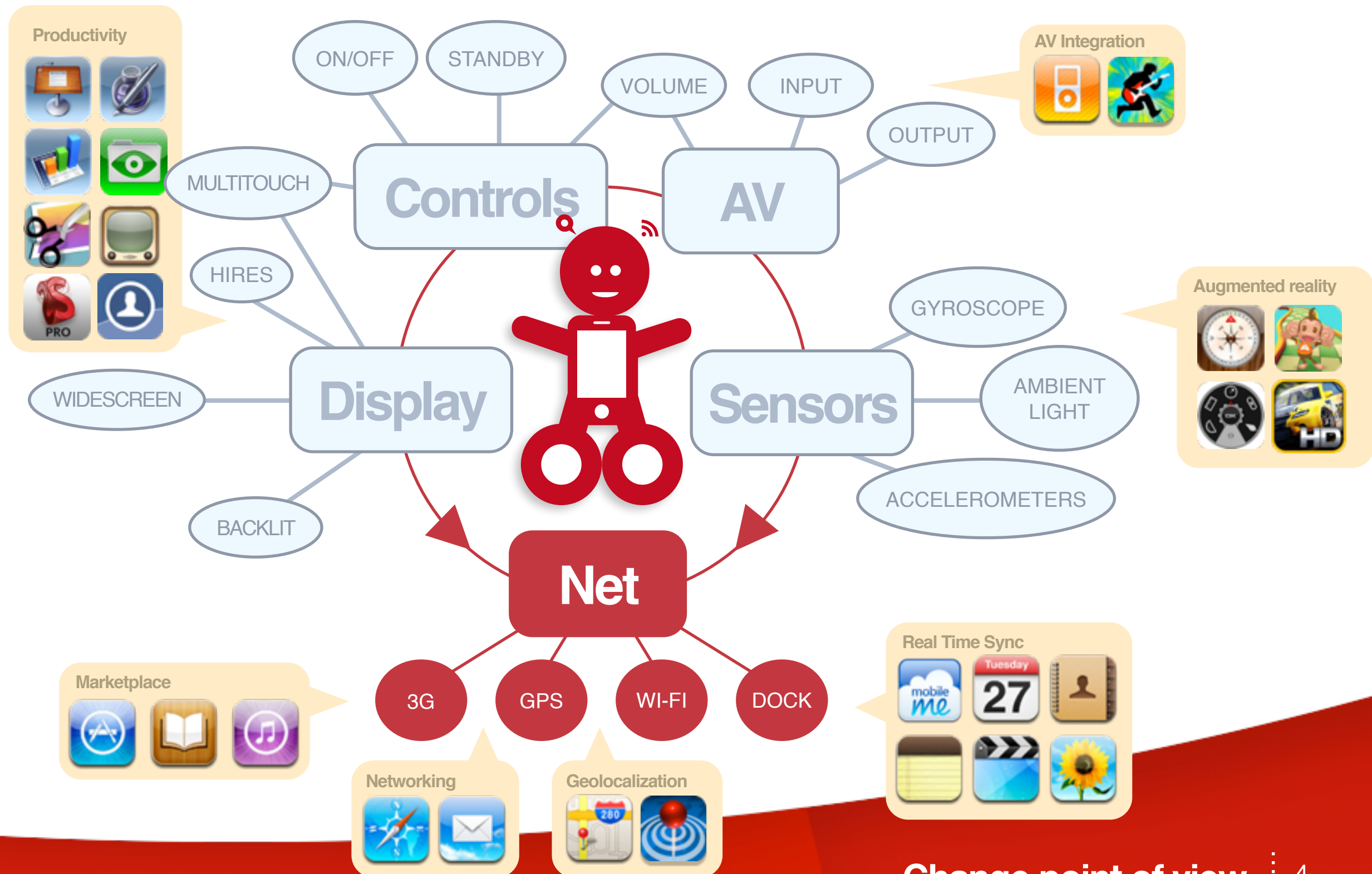
Change point of view

Come muta il nostro
sistema organico e cognitivo



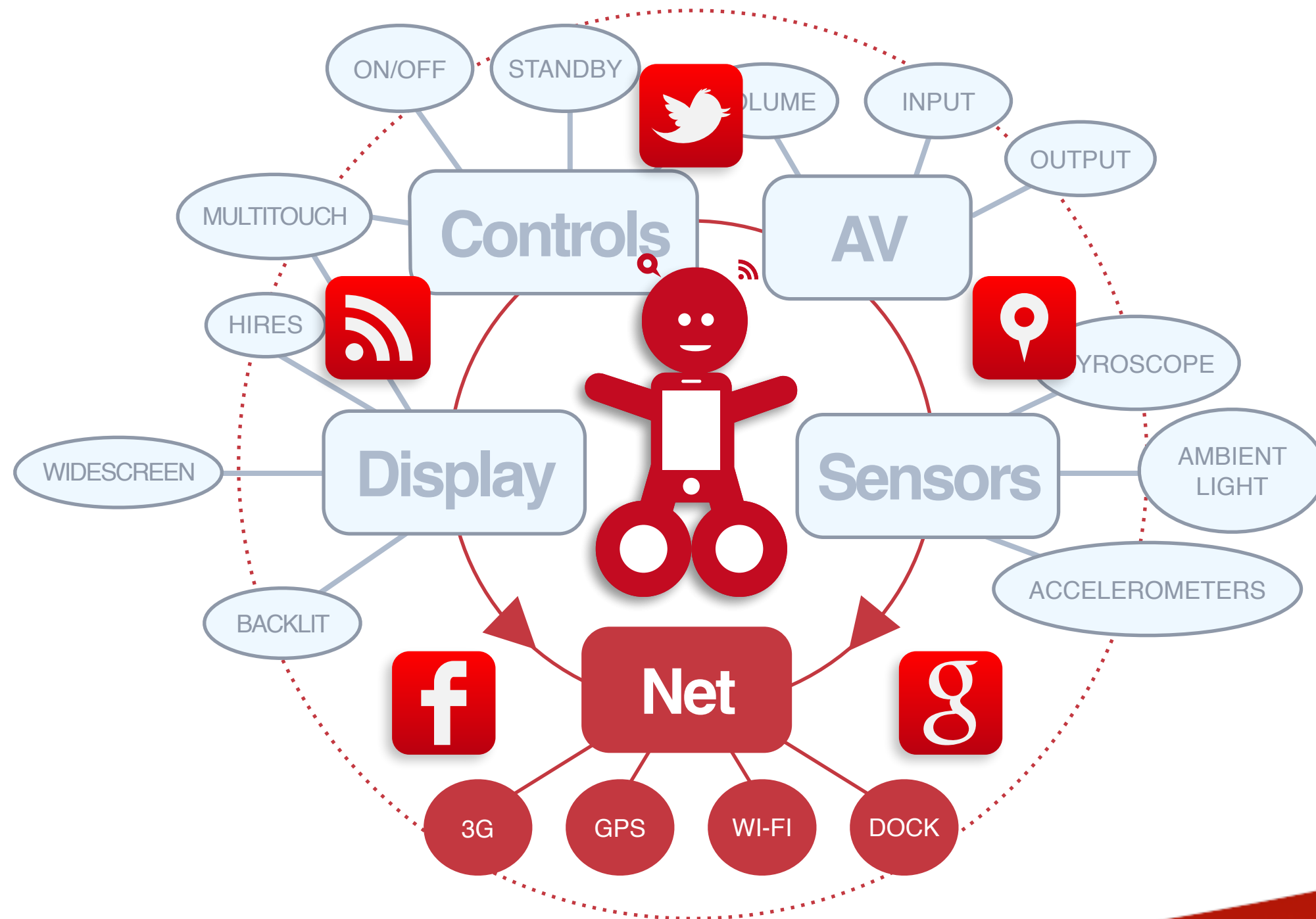
CHANGE POINT OF VIEW

Le app sono il nostro linguaggio



CHANGE POINT OF VIEW

I social sono la nostra esperienza



CHANGE POINT OF VIEW

La cloud è la nostra memoria

Gestisci e organizza i tuoi pensieri

Gestisci e organizza il tuo tempo



Google Calendar

Gestisci e organizza la produttività



To Do Task Manager

Omni Focus



Gestisci e organizza le tue relazioni

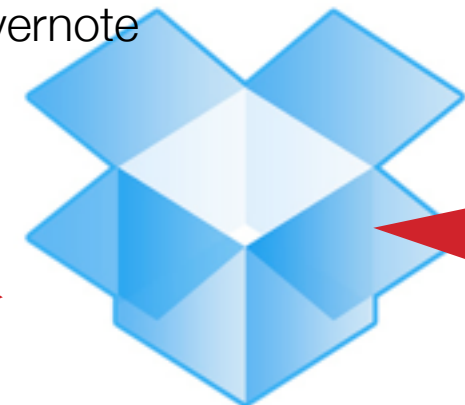


Cloud



Awesome Note

Evernote



Dropbox

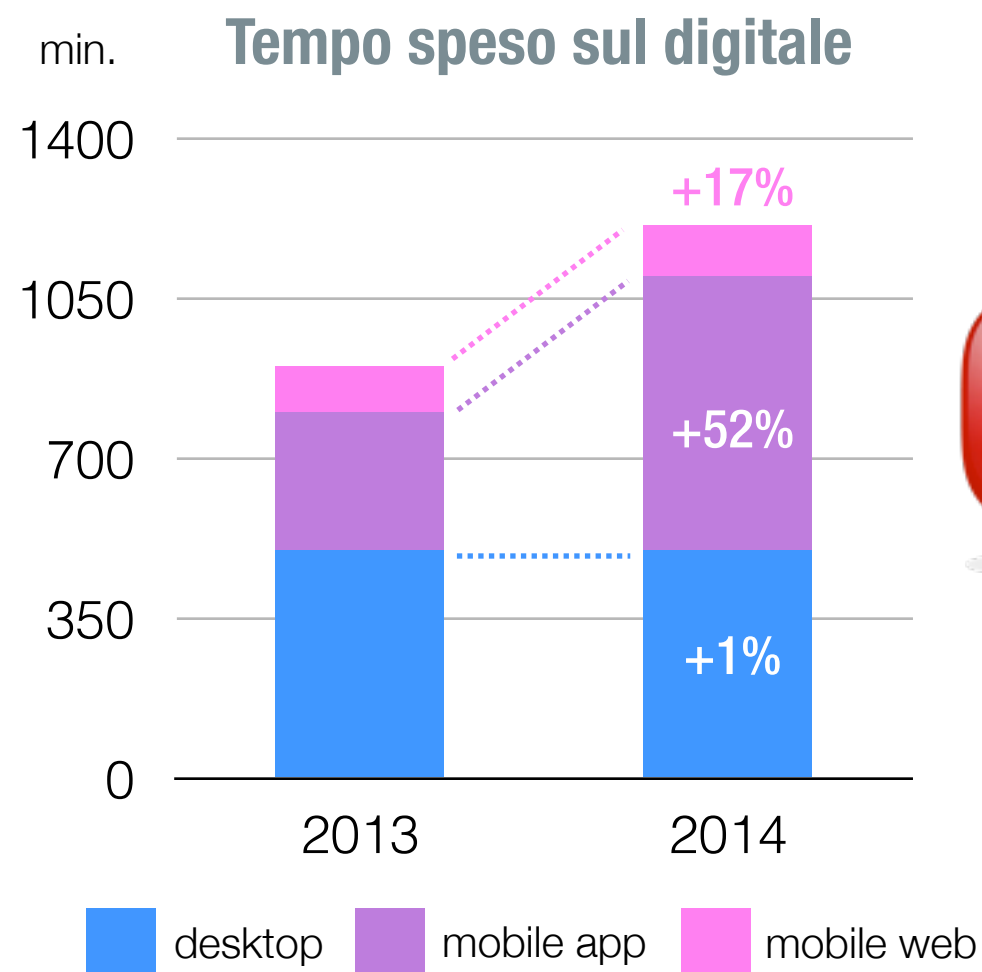
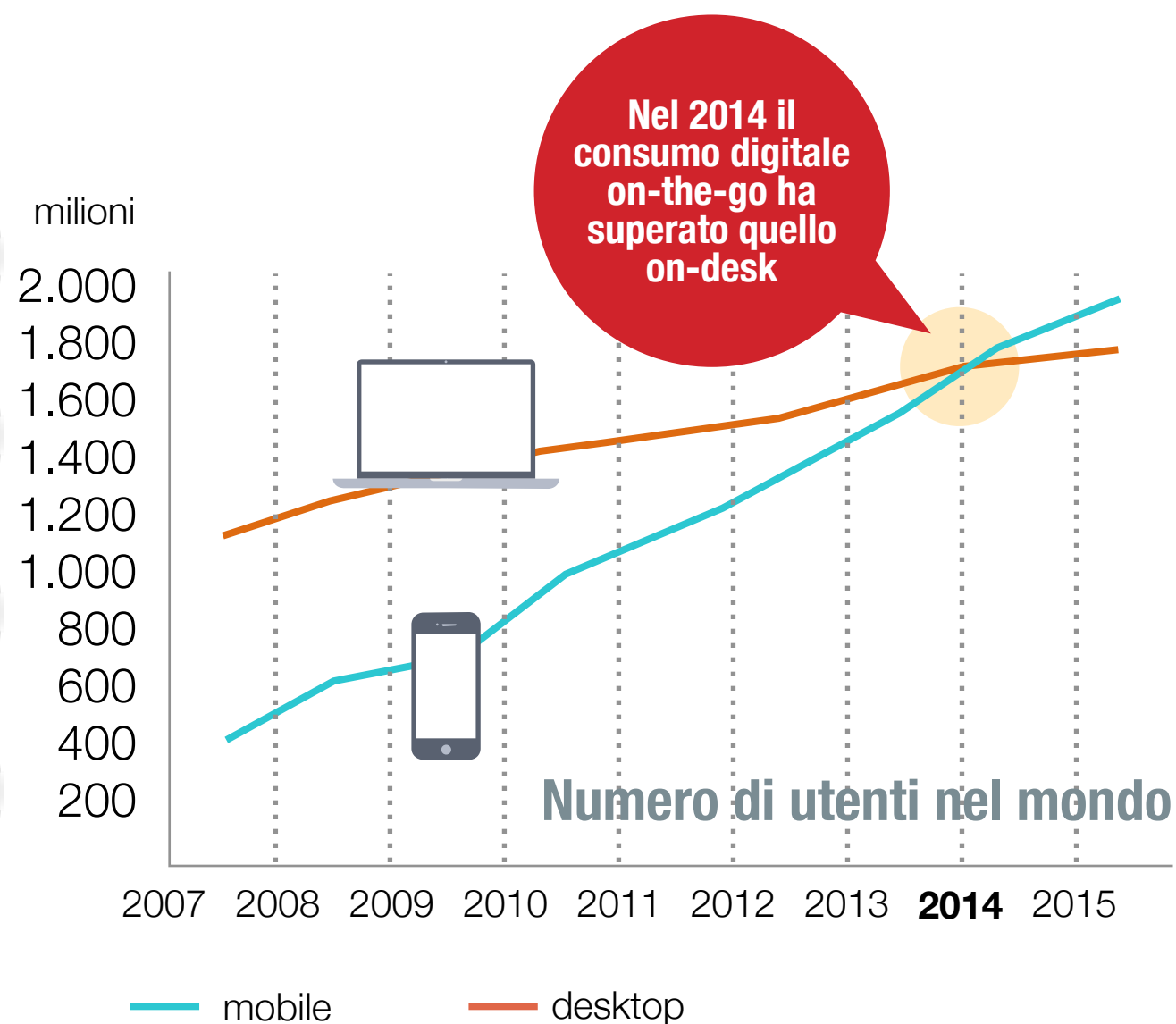
Gestisci e organizza la tua memoria



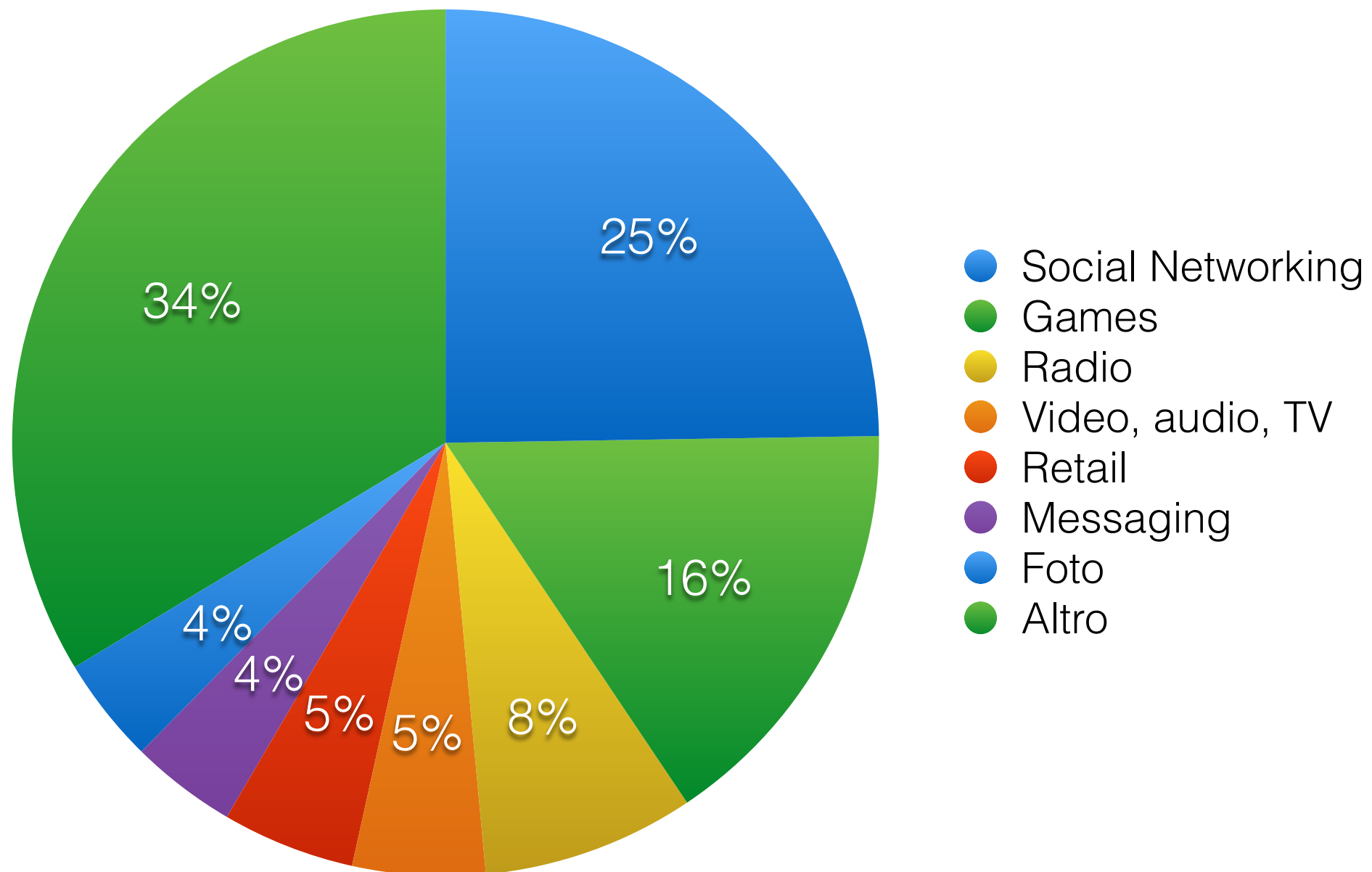
App Economy



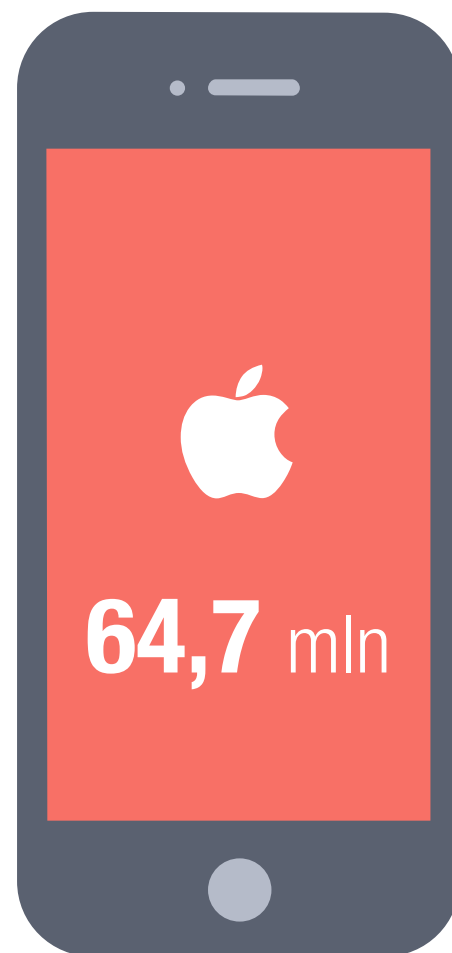
Dieta digitale



Consumo di interessi



Sistemi operativi e device



64,7 mln

62,6 mln

40 anni

64

App Users

Età media

Media ore

Altri

HTC

Motorola

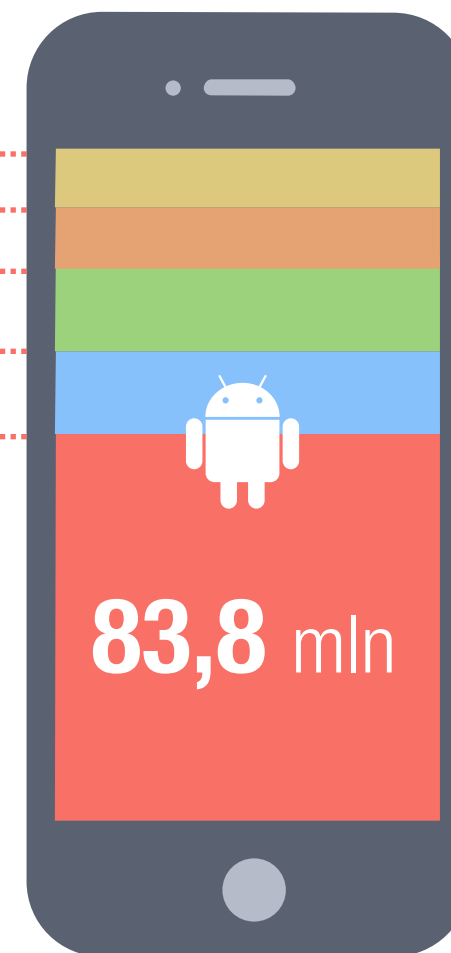
LG

Samsung

76,1 mln

40 anni

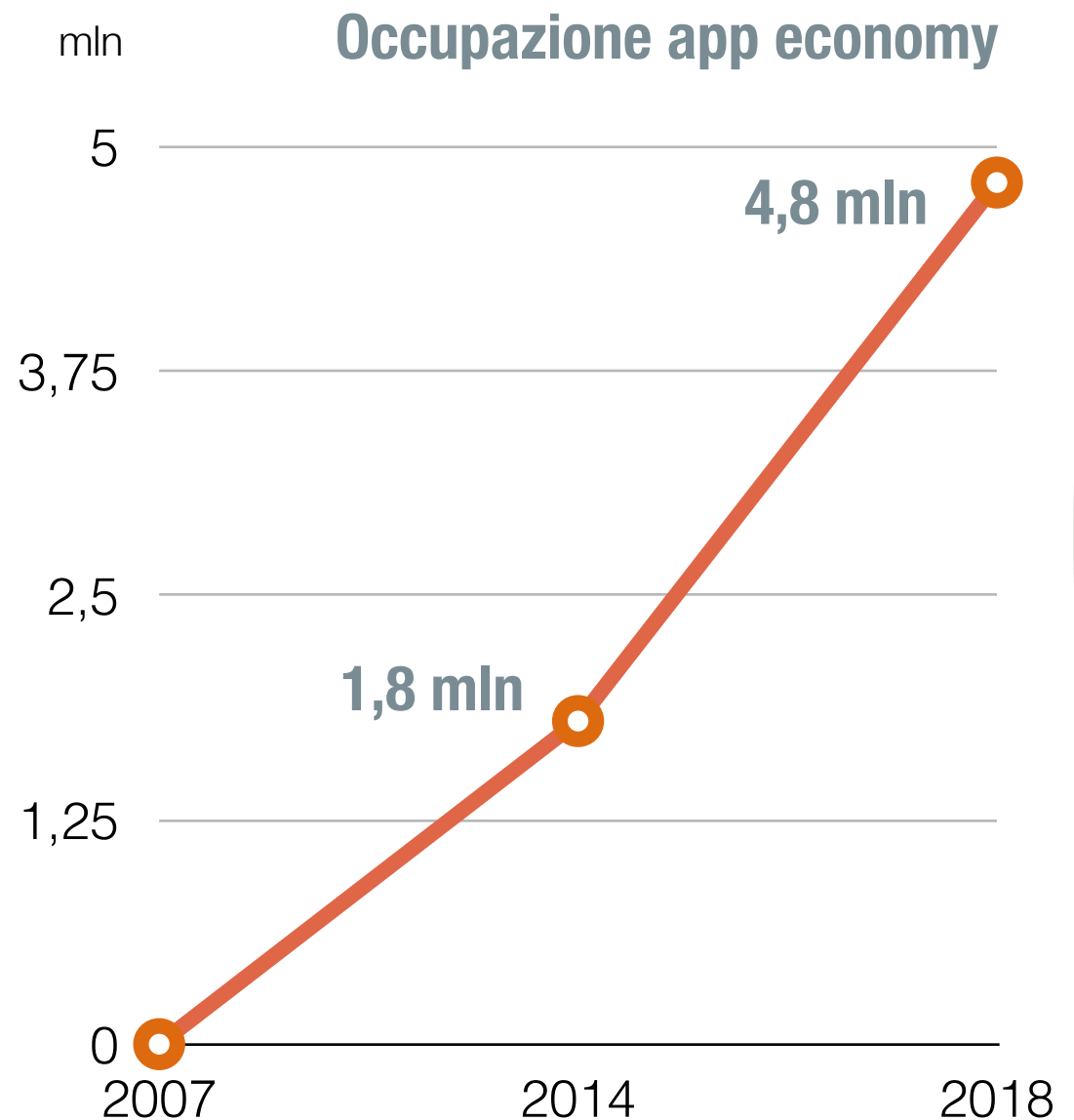
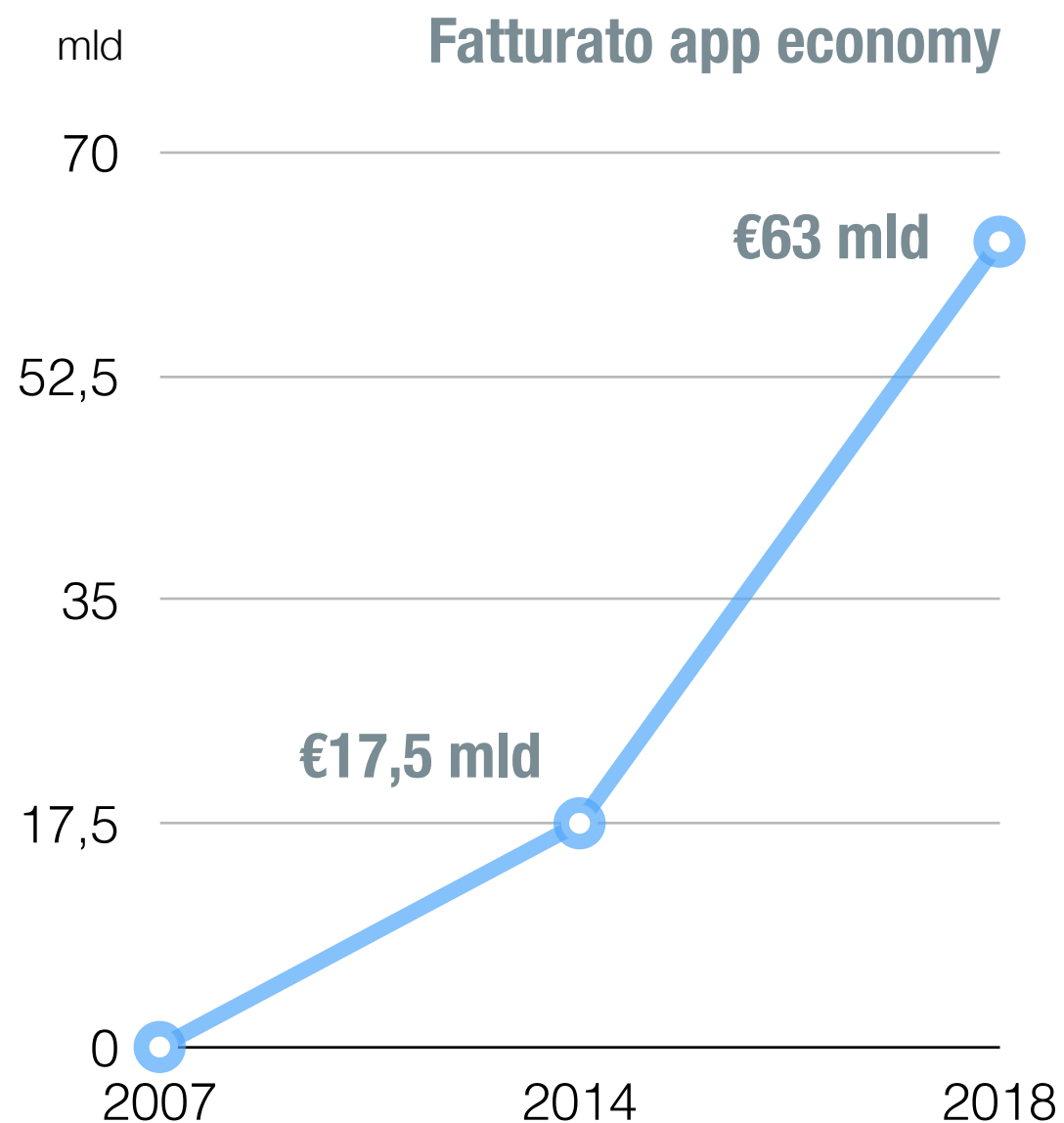
55



83,8 mln

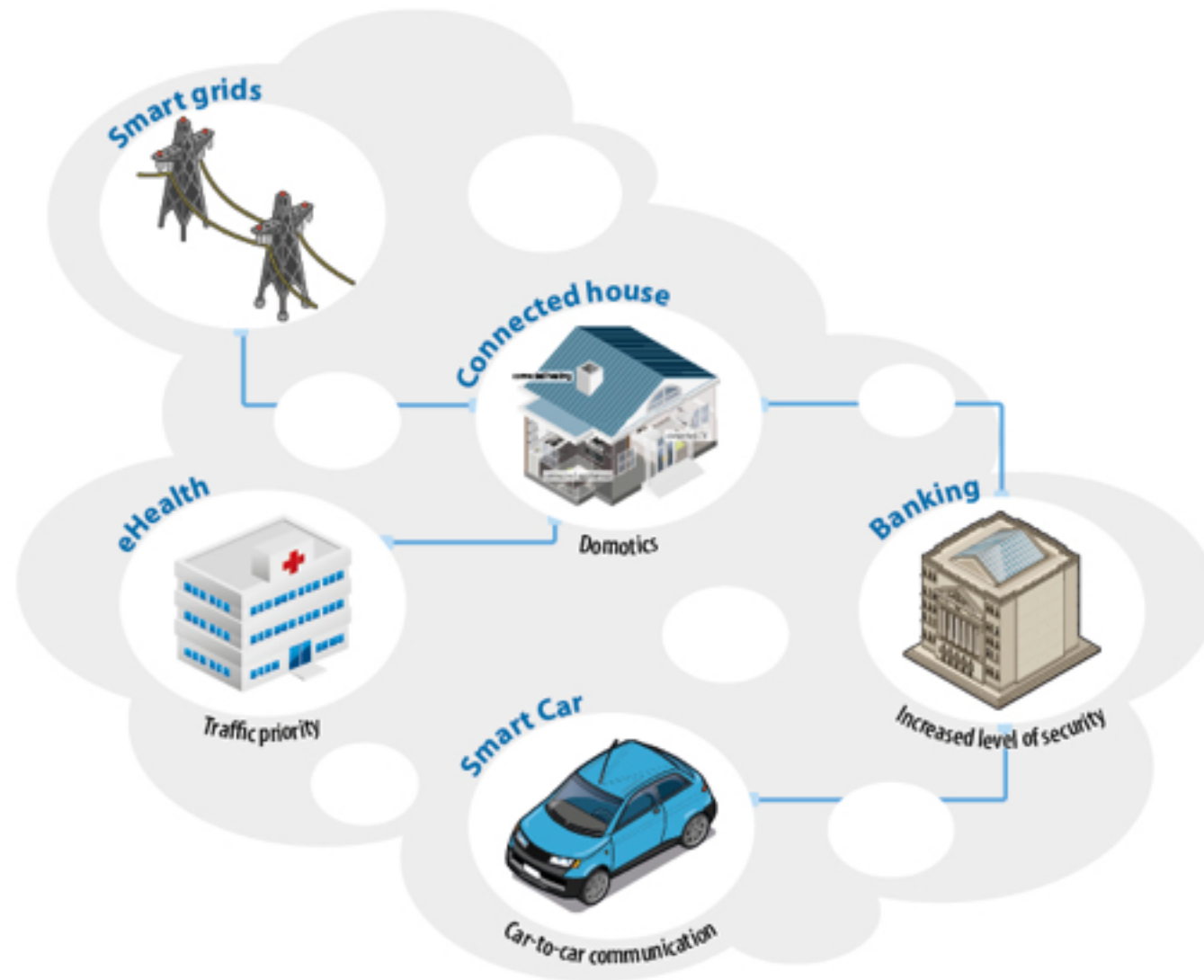


Fatturato e occupazione



App + cloud computing

In tomorrow's world,
where even **cars**
are **connected**,
where we rely
on **mobile apps**
even for our
healthcare,
wireless
connectivity
is a **major issue**.



Sfide per l'App Economy

Digital Agenda For Europe, UE



Frammentazione

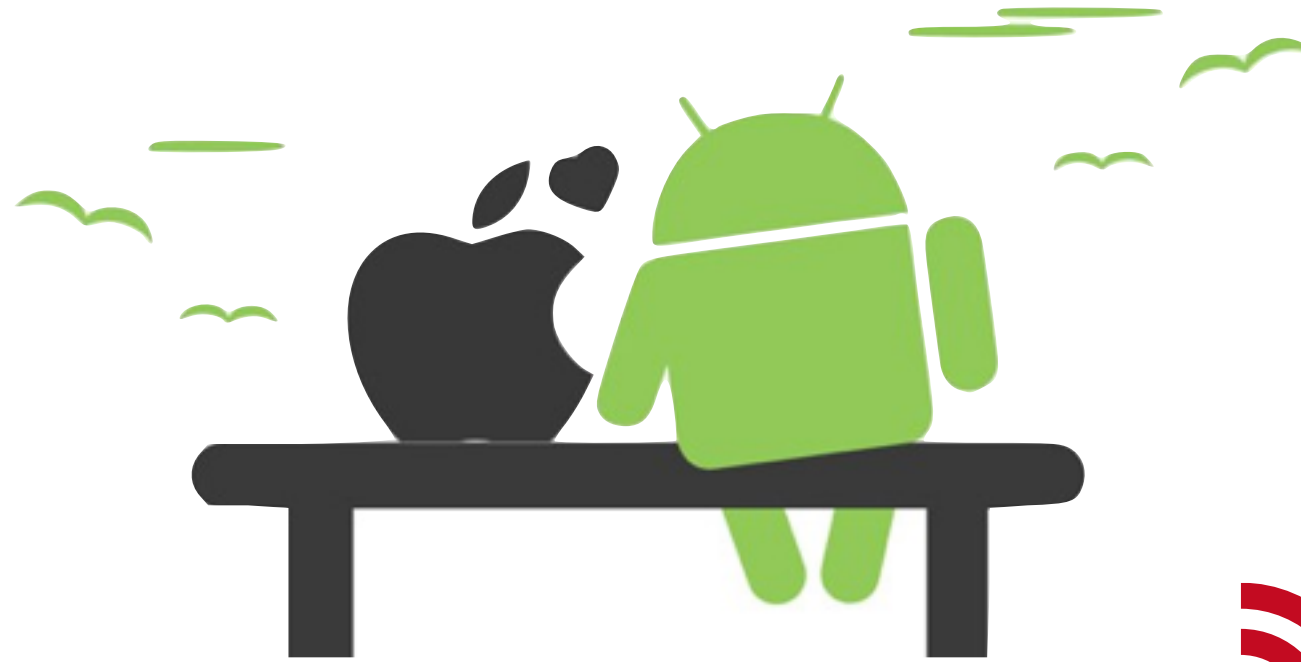
- tra le piattaforme
- tra i Paesi

Grave carenza di competenze

- app developing
- app business

E IUSVE?





Cross-platform mobile developing



Ciclo di sviluppo



Come potrebbe essere



Perchè Lua



www.lua.org

(pr. LOO-ah)
significa “Luna”
in portoghese

- **È un linguaggio semplice e potente**

- È un meta-linguaggio facilmente integrabile attraverso una sintassi semplice a fronte di una struttura dati potente basata su array associativi
- Viene impiegato in molte applicazioni come Adobe Lightroom e sistemi. Lua è attualmente il linguaggio più utilizzato per sviluppare giochi, tra cui “World of Warcraft” e “Angry Birds”.

- **È il linguaggio più leggero e veloce**

- È dotato di una virtual-machine registered-based (47% di istruzioni in meno) e per cui è veloce e leggero (è veloce come il linguaggio C e Assembler)

- **È cross-platform e embeddable**

- È scritto in sole 20.000 linee di codice C, che possono essere incorporate facilmente in un interprete da 182K e in microchip (Lego Mindstorms, p.e.)
- È cross-platform ossia integrabile in qualsiasi dispositivo abbia lo standard C.

- **È open-source**



Perché Corona SDK





Analizziamo Corona SDK e Lua da vicino...



VELOCITÀ E SEMPLICITÀ

Hello World!

ActionScript

```
1  var myText:TextField = new TextField();
2  myText.x = 0;
3  myText.y = 0;
4
5  var format:TextFormat = new TextFormat();
6  format.font = "Helvetica";
7  format.color = 0x0000FF;
8  format.size = 16;
9
10 myText.defaultTextFormat = format;
11 myText.text = "Hello World";
12 addChild(myText);
```

gistfile1.as hosted with ❤ by GitHub

[view raw](#)



Corona/Lua

```
1  local myText = display.newText( "Hello World", 0, 0, "Helvetica", 16 )
2  myText:setTextColor(0, 0, 255)
```

gistfile1.lua hosted with ❤ by GitHub

[view raw](#)



Ugo Guidolin | www.ugoguidolin.com | ugo@ugoguidolin.it

© Ugo Guidolin, Milano - Tutti i diritti riservati.

Ugo Guidolin è il solo e unico proprietario di tutti i concetti, la visione, l'approccio, il copywriting, il design e ogni altra parte di questo documento e il suo contenuto, escluso quanto non esplicitamente dichiarato. Qualsiasi riproduzione, diffusione, alterazione o ritrasmissione di questa presentazione o delle informazioni in esso contenute è severamente proibito. *Ugo Guidolin is the one and only proprietor of all the concepts, vision, approach, copywriting, design and each and every other part of this document and its content, other than as explicitly stated. Any reproduction, dissemination, alteration or onward transmission of this presentation or the information contained herein is strictly prohibited.*