



WWDC de Apple 2006
MacOS X Leopard (10.5)

Huibert Aalbers
Senior Certified Software IT Architect



IT Insight podcast

- Este podcast pertenece a la serie IT Insight
- Pueden suscribirse al podcast a través de iTunes.
- El material adicional (presentación en formato PDF, white papers y otros) se obtienen directamente del sitio <http://www.huibert-aalbers.com> en la sección de IT Insight
- Me pueden enviar comentarios acerca del podcast o preguntas a mi correo personal, huibert_aalbers@mac.com

¿Qué esperaba de Leopard?

- Cada nueva versión de Mac OS suele incluir dos tipos de novedades
 - Nuevas aplicaciones para usuarios finales
 - Nuevos APIs y herramientas para los desarrolladores
- Este modelo ha sido extremadamente exitoso para Apple porque genera mayores ventas y reduce el tiempo de adopción de la nueva versión del SO



¿Qué anunció Apple en el WWDC?

- Nueva funcionalidad para usuarios finales
 - Time Machine
 - Spaces
 - iChat
- Nuevos APIs para desarrolladores
 - Core Text
 - Core Animation
 - Soporte completo a 64 bits
- Herramientas de Desarrollo
 - xCode 3.0 e Interface Builder 3.0



Nueva funcionalidad para usuarios finales

- Time Machine
 - Un sistema sencillo pero muy completo de respaldos
- Spaces
 - Desktops virtuales
- iChat
 - Mejoras generalizadas
- Mail
 - Correo en formato HTML, mediante el uso de templates
- Otras muchas mejoras de menor importancia



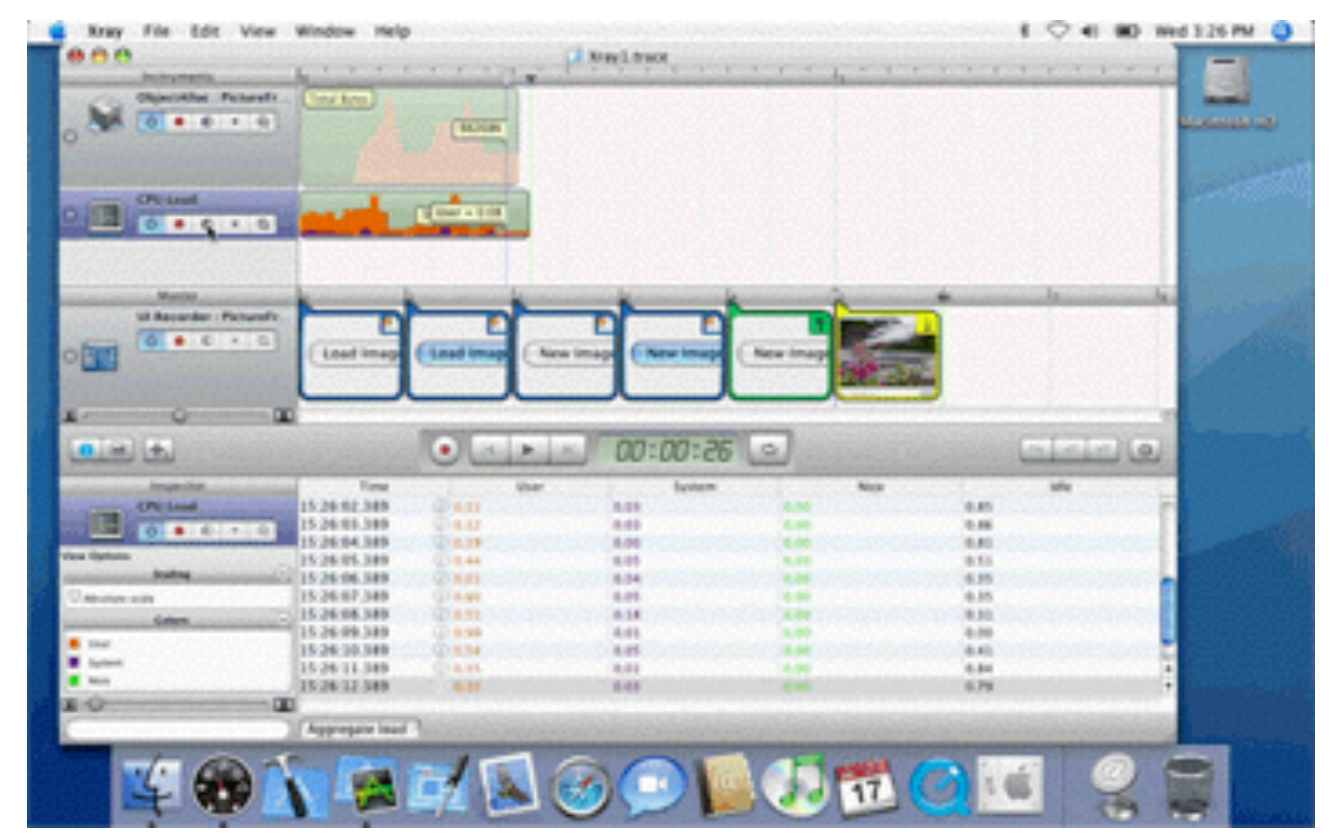
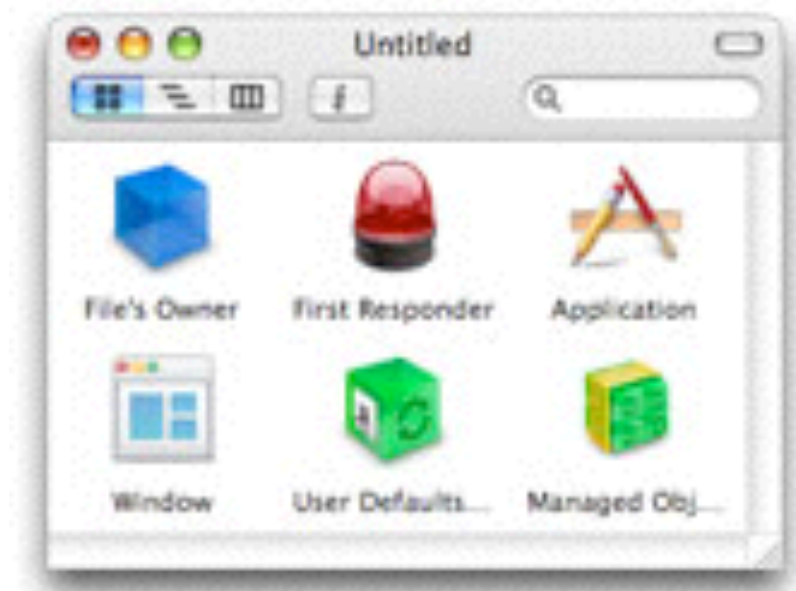
Nuevos APIs para desarrolladores

- Core Animation
 - Un nuevo API para animar de manera sencilla múltiples capas de gráficos en 2D
 - Esto debería permitir a los desarrolladores crear fácilmente aplicaciones similares a Flash
- Core Text
 - Mejor control tipográfico
 - API sencillo pero poderoso que permite a los programadores colocar texto en cualquier región, definida usando paths
- Soporte completo a 64 bits
- Otros APIs, aún confidenciales



Nuevas herramientas de desarrollo

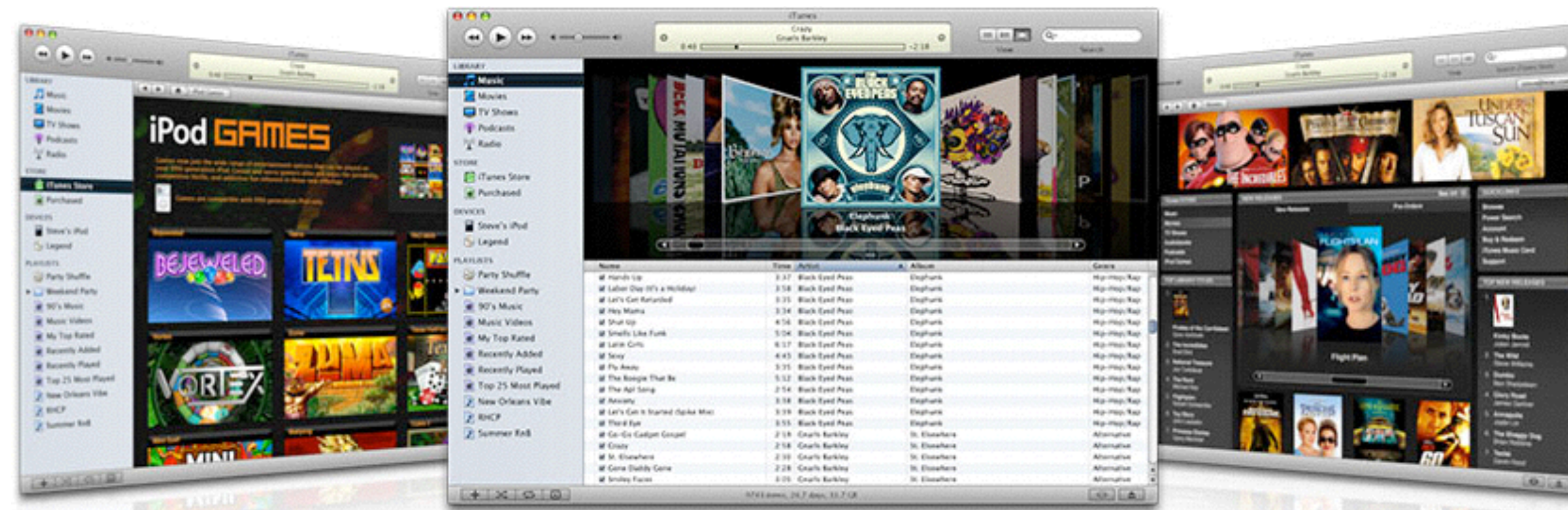
- XCode 3.0
 - Entorno de desarrollo para Objective-C, C, C++, Java
- Interface Builder 3.0
 - Editor de interfaces gráficas
- XRay
 - Herramienta de análisis de las aplicaciones (consumo de memoria, rendimiento, eventos del interfaz de usuario, etc.)





La estrategia de Apple

- A pesar de que todos hablan de clientes ligeros, servicios web y de aplicaciones Web 2.0 basadas en tecnologías AJAX, Apple no cambia de rumbo y apuesta su futuro sobre un SO que ofrece
 - Una mejor experiencia de uso
 - APIs muy poderosos que permiten a los desarrolladores crear fácilmente aplicaciones que realizan tareas que no se pueden ejecutar fácilmente en un browser (como por ejemplo aplicaciones multimedia avanzadas)



¿Cómo implementa Apple su estrategia?

- Apple tiene una estrategia radical para mejorar constantemente su Sistema Operativo
 - Actualizaciones frecuentes (cada 12-18 meses)
 - Nuevos APIs que agregan funcionalidad a las aplicaciones
 - Los APIs obsoletos se eliminan rápidamente
 - Quickdraw es el ejemplo más reciente
 - Esto se traduce en que, a diferencia de Windows, las aplicaciones tienen que actualizarse a menudo para poder funcionar en las versiones más recientes del Mac OS X
 - Esta es una de las razones por las que existen menos aplicaciones para Mac OS X que para Windows ya que solo las aplicaciones exitosas pueden ser actualizadas continuamente.
 - Sin embargo, esas aplicaciones son generalmente excepcionales ya que se benefician de las innovaciones incluídas en las versiones más modernas del Sistema Operativo.

¿Hace sentido la estrategia de Apple?

- A corto plazo
 - Definitivamente, Apple está ganando cuota de mercado rápidamente
- A largo plazo
 - Apple solo puede sobrevivir a largo plazo si puede demostrar que un cliente de alto rendimiento para aplicaciones web provee un valor para los usuarios, algo en lo que no parece creer Microsoft
 - Para lograrlo es necesario que existan suficientes aplicaciones que demuestren ese valor y que Apple logre obtener una participación de mercado significativa, antes de que esta tendencia se vuelva irreversible
 - Apple está posicionando la PC en el centro del nuevo mundo digital con iTunes, iPod y iTV, haciéndola de nuevo relevante e imprescindible

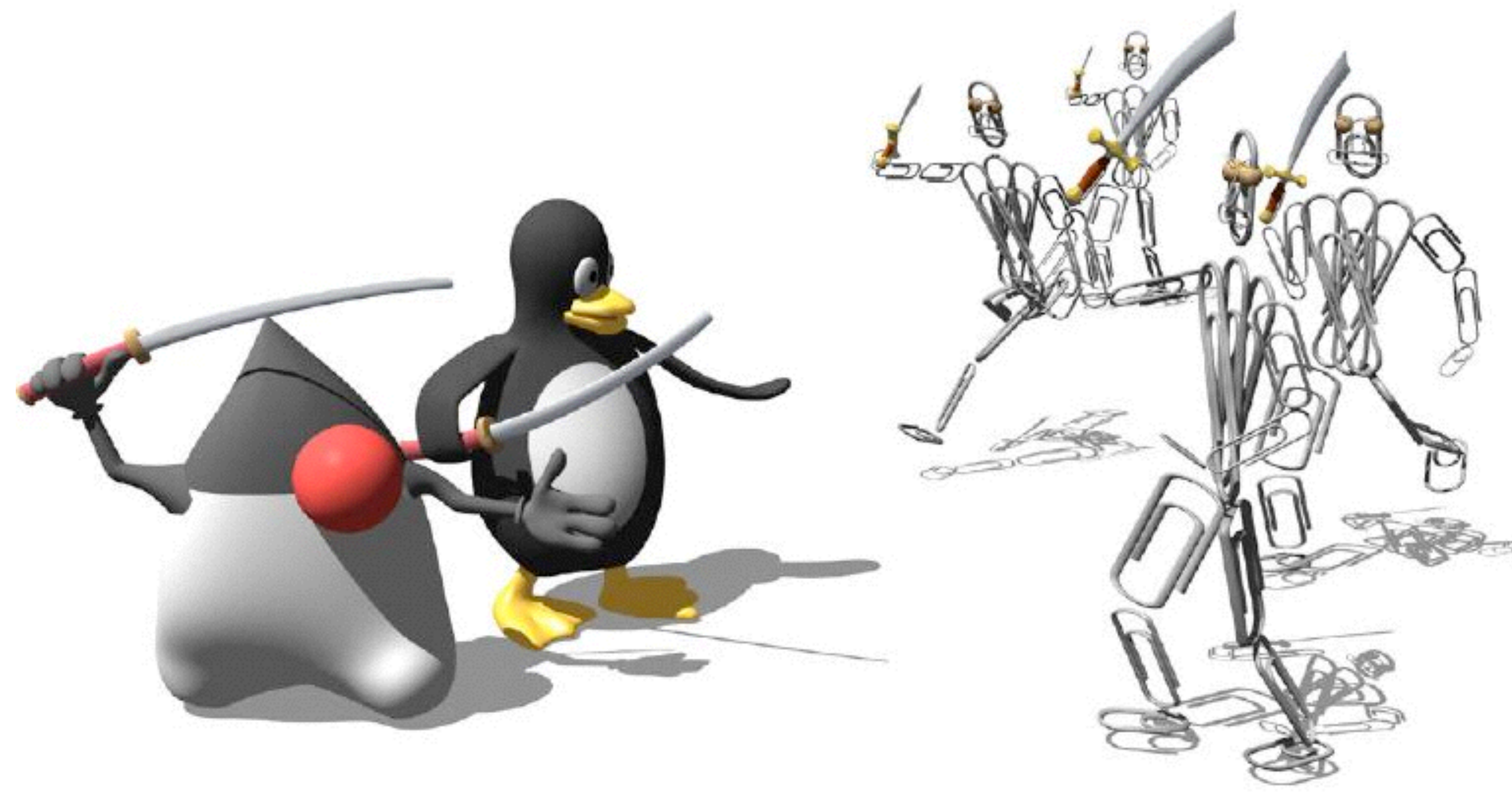
¿Porqué participar en una WWDC?

- Es una oportunidad única para
 - Conocer personalmente a Ingenieros de Apple
 - Convivir con otros programadores
 - Entender las tendencias que está definiendo Apple



Nos vemos el año que viene en San Francisco





Para mayor información, contácteme directamente
huibert_aalbers@mac.com