

OBJECTIVE-C CZARNYM KONIEM RANKINGU TIOBE W ROKU 2011

Jeśli ktoś ma jeszcze wątpliwości co do tego, że technologie wywierają przemożny wpływ na popularność języków programowania, to może przestać głowić się nad tym problemem. Jak pokazują wyniki rankingu popularności języków programowania TIOBE, ewidentnym zwycięzcą w kategorii języka, który odnotował największy wzrost zainteresowania wśród programistów w roku 2011, jest Objective-C. Nietrudno się domyśleć, iż wzrost ten jest bezpośrednio powiązany z falą sukcesów, które święcą ostatnio platformy iOS oraz OS X.

A co z resztą tabeli? Na pierwszym miejscu króluje nieprzerwanie Java, jednakże jej notowania z roku na rok sukcesywnie maleją. Dalej mamy C, oraz C#, które wyparło z trzeciego miejsca C++. JavaScript powrócił do pierwszej dziesiątki, wypierając Ruby. Największymi przegranymi tego roku są niewątpliwie Python (zeszłoroczny lider w tabeli) oraz PHP.

TIOBE to dość kontrowersyjny ranking, wiele osób nie traktuje go poważnie, krytykując chociażby stosowany przezeń mechanizm szacowania poziomu popularności. Jednakże, patrząc z perspektywy kilku ostatnich lat, TIOBE wydaje się być dość skutecznym aparatem wspomagającym monitorowanie głównych trendów czy też ogólnie pojętej mody w dziedzinie języków programowania. Podsumowanie tegorocznych wyników rankingu wydaje się potwierdzać powyższą tezę.

[HTTP://WWW.TIOBE.COM](http://www.tio.be.com)

ZAPOWIEDŹ APPLE OS X MOUNTAIN LION: MARZENIE UŻYTKOWNIKÓW, UTRUDNIENIA PROGRAMISTÓW

W dość nietypowy dla siebie sposób – w formie noty prasowej – firma Apple przedstawiła zapowiedź nowej wersji systemu z rodziny OS X: 10.8, noszącego kodową nazwę Mountain Lion. Warto na samym początku odnotować pewien ciekawy fakt; otóż z nazwy systemu usunięto słowo Mac. Od wersji 10.8 mamy do czynienia po prostu z OS X.

W pierwszej kolejności dostęp do próbnej wersji nowego systemu otrzymali przedstawiciele najpopularniejszych blogów technicznych; mniej więcej tydzień później wersja Developer Preview została przekazana uczestnikom Mac Developer Program. Warto odnotować, że taka a nie inna kolejność wzbudziła pewne kontrowersje, gdyż w przypadku wcześniejszych wersji OS X'a to programiści otrzymywali w pierwszym rzędzie możliwość zapoznania się ze zmianami w nowej odsłonie systemu; dopiero zaś po przeanalizowaniu ich uwag i komentarzy produkt trafiał w ręce pierwszych recenzentów.

Czym zamierza zadziwić nas Apple w nowej odsłonie OS X? Analizując pierwsze recenzje oraz zestawienia właściwości nowego systemu, można odnieść wrażenie,

iż Mountain Lion to krok w kierunku... iOS. Praktycznie wszystkie nowe właściwości tego systemu, czyli Notification Center, AirPlay Mirroring, czy Game Center AirPlay mirroring, and Game Center, stanowią wierne odwzorowanie usług dostępnych u jego mobilnego kuzyna. Jak by tego było mało, Apple zdecydowało się zmienić nazwy istniejących aplikacji dostępnych w OS X: iChat, iCal, oraz Address Book, tak aby były one zgodne z nazwami ich odpowiedników w iOS, czyli Messages, Calendar oraz Contacts. Nowy OS X oferuje również pełniejszą integrację z usługą iCloud, w czego konsekwencji usługi Reminders oraz Notes stają się pełnoprawnymi aplikacjami zintegrowanymi z chmurą Apple.

Całkowitą nowością oferowaną w ramach Mountain Lion'a jest Gatekeeper: mechanizm, który pozwala blokować uruchamianie podejrzanych aplikacji. Gatekeeper jest domyślnie skonfigurowany w taki sposób, że "przepuszcza" jedynie aplikacje pobrane za pośrednictwem AppStore bądź podpisane przez producenta.

Apple zapowiada, że z punktu widzenia programistów tworzących aplikacje pod OS X'a proces ich podpisywania ma być bardzo prosty; jednakże, póki co, nie zostało jasno określone to, czy firma z Cupertino będzie rościć sobie prawo do ich moderowania. Jako główny czynnik motywacyjny implikujący wprowadzenia mechanizmu Gatekeeper'a Apple wskazuje chęć walki ze szkodliwym oprogramowaniem. Jednakże, dla programistów aplikacji OS X oznacza to, że mniej więcej do lata 2012 mają czas na podpisanie swoich produktów, gdyż w tym właśnie czasie Apple planuje oficjalnie wydać Mountain Lion'a.

Podsumowując: patrząc z perspektywy użytkownika, nowy system ze stajni Apple wygląda absolutnie świetnie; patrząc z perspektywy twórców oprogramowania – sprawa przedstawia się nieco gorzej. Wygląda na to, że ci, którzy nie chcą zadzierać z Górskim Lwem, powinni zakaść rękawy i brać się do pracy.

[HTTP://WWW.EXTREMETECH.COM](http://www.extremetech.com)

RUST: NOWY JĘZYK PROGRAMOWANIA ZE STAJNI MOZILLA, KTÓRY URATUJE FIREFOX'A?

Po ponad pięciu latach prowadzenia prac rozwojowych Mozilla Labs Rust udostępniła wersję Alpha (0.1) kompilatora dla języka programowania Rust. Autorzy tego języka postawili na wsparcie dla przetwarzania równoległego oraz bezpieczne zarządzanie zasobami pamięci. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to Rust w niedalekiej przyszłości ma zastąpić C++ jako główny język kompilowany, wykorzystywany przy produkcji oprogramowania ze stajni Mozilla. W praktyce oznacza to, że cały Firefox, lub jego części mogą być przepisane w Rust. Rust jest kompilowanym, statycznie typowanym, obiektowym językiem programowania. Zgodnie z intencją autorów, nie wprowadza on żadnych rewolucyjnych konstrukcji syntaktycznych, bazuje raczej na znanych, wypróbo-

wanych w innych językach rozwiązaniach. Rust posiada opcjonalny mechanizm odświeżania pamięci, który można wykorzystywać w sposób wybiórczy (per zadanie). Twórcy Rust'a wskazują Newsqueak, Alef oraz Limbo jako języki, które najmocniej wpłynęły na jego rozwój. Kompilator Rust póki co dostępny jest dla systemów Windows, Linux oraz OS X.

Analizując decyzję zastąpienia C++ przez Rust trudno oprzeć się wrażeniu, że Mozilla wymyśliła dość skomplikowany sposób na wymyślenie od nowa koła, wyważając przy tym niejedne otwarte drzwi... Z drugiej strony – jak wiadomo, do odważnych świat należy, a niekonwencjonalne pomysły są nierzadko kluczem do sukcesu. Bardziej niepokoi jednak fakt, iż to, co autorzy Firefoxa pragną uzyskać, korzystając z nowego języka, czyli lepszą wydajność i stabilność aplikacji, przynajmniej w teorii powinno dać się uzyskać stosując język C++ we właściwy sposób. Pojawia się również pytanie, czy odzyskanie stabilności i wydajności pozwoli dogonić Ognistemu Liskowi konkurencję, która skupia się raczej na dodawaniu nowych, ciekawych właściwości...

[HTTP://WWW.EXTREMETECH.COM](http://www.extremetech.com)

MICROSOFT UDOSTĘPNIŁ SPECYFIKACJĘ ROZSZERZENIA C++ AMP DLA PRODUCENTÓW KOMPILATORÓW

Zgodnie z zeszłorocznymi zapowiedziami Firma Microsoft postanowiła otworzyć specyfikację C++ AMP (C++ Accelerated Massive Parallelism) tak aby twórcy konkurencyjnych kompilatorów (Embarcadero, Intel czy Free Software Foundation) mogli zaimplementować to rozszerzenie w swoich produktach. Wstępna implementacja tej specyfikacji przedstawiona została społeczności programistów we wrześniu 2011, jako część demonstracyjnej wersji pakietu Microsoft Visual Studio 2011. Głównym zadaniem rozszerzenia jest przyśpieszenie kodu pisanego w języku C++ za pośrednictwem GPU, przy czym inżynierowie pracujący nad stworzeniem tej specyfikacji dołożyli szereg starań, aby zachować jak najwyższą kompatybilność z kanoniczną wersją języka C++. Nie jest tajemnicą, że Microsoft współpracuje dość ściśle z komitetem standaryzacyjnym języka C++ i liczy na to, że członkowie tego komitetu wykorzystają pomysły zastosowane w AMP, pracując nad kolejnymi rozszerzeniami specyfikacji języka. Fakt otwarcia specyfikacji AMP potwierdza konsekwencję, z jaką Gigant z Redmond dąży do tego celu.

[HTTP://DRDOBBS.COM](http://drdobbs.com)

OSIĄGNIĘCIA W VISUAL STUDIO

Trudno znaleźć miłośnika gier komputerowych, który nie wiedziałby, co to są osiągnięcia (ang. achievements). Ten sprytny mechanizm stosowany w grach vi-

deo już od dawna sprawia, iż gracze potrafią raz po raz powracać do tych samych fragmentów rozgrywki tylko po to, aby znaleźć ukryte przejścia, zdobyć trudno dostępne monety czy przejść cały etap, korzystając tylko z wybranego rodzaju broni. Rzecz staje się jeszcze ciekawsza, jeśli gracz otrzymuje możliwość podzielenia się swoimi wynikami ze znajomymi w sieci.

Czemu podobnej frajdy nie mogą sobie zafundować programiści? Otóż mogą! Użytkownicy pakietu Visual Studio 2010 (Professional, Premium oraz Ultimate) od niedawna mogą cieszyć się darmową wtyczką Visual Studio Achievements, która pozwoli im cieszyć się podobną funkcjonalnością. Póki co do odblokowania są 32 osiągnięcia, a według zapewnień autorów liczba ta ma być sukcesywnie zwiększana. Wtyczka daje też możliwość publikowania osiągnięć na Facebook'a czy na własnej stronie WWW. Kryteria doboru wymagań dla poszczególnych osiągnięć zostały potraktowane ze sporym przymrużeniem oka – wydaje się, że autorzy wtyczki za cel postawili sobie wprowadzenie nieco luzu i zabawy w trudną i nierzadko stresującą pracę programisty. W tym przypadku można zaryzykować stwierdzenie, że cel ten udało się im osiągnąć.

[HTTP://CHANNEL9.MSDN.COM/ACHIEVEMENTS/VISUALSTUDIO](http://channel9.msdn.com/achievements/visualstudio)

POLSCY DEWELOPERZY W CZOŁÓWCE TWÓRCÓW APLIKACJI NA WINDOWS PHONE

Polska jest trzecim na świecie krajem pod względem ilości aplikacji wydanych na platformę Windows Phone. Do końca zeszłego roku w Marketplace, wirtualnym sklepie z programami na telefon z systemem operacyjnym Microsoftu, opublikowano 2322 aplikacje autorstwa Polaków. Od naszych rodzimych programistów prężniej działają jedynie przedstawiciele Stanów Zjednoczonych i Indii, czyli krajów znacznie większych.

Wirtualny sklep Windows Phone przekroczył pod koniec 2011 roku liczbę 50 tysięcy aplikacji gotowych do pobrania. Dziennie pojawia się tam około 200-300 nowych aplikacji, zaś liczba ta nadal rośnie. Liczby te nie są tak imponujące jak w przypadku iOS, jednakże widać, iż ostatnie wydarzenia związane z mobilną platformą Microsoftu (geograficzne rozszerzenie dostępności do Marketplace oraz silne techniczno/marketingowe wsparcie ze strony Nokii) pobudziły jej witalność. Na pytanie, czy Windows Phone da radę przebić się na rynku i stać się konkurencją dla iOS'a oraz Androida, jedynie przyszłość może odpowiedzieć, jednakże na wszelki wypadek warto trzymać rękę na pulsie.

[HTTP://WEBHOSTING.PL](http://webhosting.pl)

Przygotował i zredagował Rafał Kocisz