

## Ne fejlesszünk Linuxra!

Jobb, ha akkor választjuk ki a felületet, amikor a program már elkészült.

**R**ég elmúlt az az idő, amikor megengedhettük magunknak, hogy egyetlen felületre fejlesszünk programot. Miért? Mert minden felület legalább egy olyan előnyt nyújt, amelyet egyetlen másik sem. A Windows, a Linux/Unix, a Mac OS X, a beágyazott Linux és az összes többi felület egyedi előnyöket kínál. Ugyanakkor a változó piaci körülmények között lehetetlen megjósolni, melyik felület kínálja majd a remélt versenyelőnyt. A megoldás: nem kell választani. Nézőpontunk szerint a programfejlesztők kihasználhatják minden egyes felület legjobb tulajdonságait, amennyiben a többfelületes fejlesztés mellett döntenek. Ez nemcsak a személyi számítógépekre igaz, hanem kiszolgálók, hálózatok, hordozható eszközök és minden más, kapcsolatot biztosító eszköz esetében is.

Az egyre kevésbé helyhez kötött munkavégzés a mai osztott hálózatokhoz és világméretű szervezetekhez illeszkedő hordozható adatokat és hordozható alkalmazásokat követel.

Ha egy cég talpon akar maradni a piaci versenyben, föl kell ismernie, hogy az operációs rendszerek sokfélesége megkerülhetetlen adottság, és válaszul olyan alkalmazásokat kell fejlesztenie, amelyek a lehető legtöbb felületen gyorsan, tisztán és közvetlenül futtathatók. Az így megírt alkalmazás kihasználja minden egyes felület legjobb tulajdonságait, anélkül, hogy minden esetben újra kellene írni – ez az eljárás ugyanis korlátozza a fejlesztő céget és óriási idővesztést jelent. A hosszabb távban gondolkodó cégek már fölismerték, hogy az egyetlen felületre történő fejlesztés kudarcra van ítélve, és jobb módszer mellett döntöttek.

### Az egyfelületes fejlesztés drága

Ha egynél több felületre szeretnénk fejleszteni – ilyen módon bővítve piacunkat –, költségeink nyomasztóan megnőnek. Minden egyes felülethez teljes fejlesztőgárdára lesz szükségünk. Talán még ennél is fontosabb, hogy minden egyes felülethez teljes karbantartó és terméktámogatási csapatot kell alkalmaznunk. Ez minden egyes felülethez a költségek egyenes arányú növeke-

dését jelenti, ami hihetetlenül alacsony hatékonyságú gazdálkodás.

### Az egyfelületes fejlesztés egyirányú utca

Egy alkalmazást egyetlen felületre fejleszteni a kockázat növelésével egyenlő, mivel a felületek között választanunk kell még, mielőtt világosan felmérhetnénk a bennük rejlő lehetőségeket. Ki tudja, igazunk lesz-e? Ez a döntés felemelt és tönkre is tett már programfejlesztő cégeket. A közelmúltban szinte

Ha egy cég talpon akar maradni a piaci versenyben, föl kell ismernie, hogy az operációs rendszerek sokfélesége megkerülhetetlen adottság...

mindenki azt mondta, hogy a Windows (lendületes terjeszkedése és uralkodó piaci helyzete okán) a kézenfekvő választás – de várjunk csak! A Linux komoly versenyben áll a kiszolgálók világában és egyre erősebben terjed a személyi számítógépek és a beágyazott rendszerek világában. Világméretű vevő- és profitközpontú cégek döntenek a Linux által nyújtott teljesítmény, rugalmasság, biztonság és alacsony költségek mellett. A korábban kézenfekvőnek tartott felületválasztás többé már nem annyira egyértelmű. Meg tudja valaki mondani, mikor (vagy hol) következik be ehhez hasonló villámgyors átalakulás? Én nem tudom.

### Az egyfelületes fejlesztés nem nyitott a hordozható eszközök felé

Talán a legfontosabb szempont az, hogy egyetlen személyi számítógépes vagy kiszolgáló felületre fejleszve azonnal megnehezítjük magunknak a hozzáférést a világ leggyorsabban bővülő programpiacához, ami nem más, mint a hordozható eszközök piaca. Ha például Microsoft Windows NT/2000 rendszerre írunk egy alkalmazást, eleve kizárunk minden költséghatékony módszert, amellyel az alkalmazást hordozható eszközökre vihetnénk át, mivel a kódot újra kell írunk. Figyelembe véve, hogy az alkal-

mazásokat szinte kötelező hordozhatóvá tenni, egy alkalmazásnak még az elkészülte előtt a halálos ítéletét jelentheti, ha egyetlen személyi számítógépes vagy kiszolgáló felületre fejleszjük.

A programfejlesztő ipar régóta küzd azzal, hogy gazdaságosan alkalmazható módszert dolgozzon ki a többfelületes fejlesztések számára. Az iparág története tele van olyan cégekkel, amelyek megpróbálták, és elbuktak. Miért?

Az egyik nehézség a teljes körű megvalósítás hiánya volt. Sok eszközkészlet bizonyos felületeken a szolgáltatásoknak csupán egy részhez nyújtja.

További gondot okozott az emulációra vagy virtuális gépekre való hagyatkozás. Mindkettő jelentős és többnyire elfogadhatatlan teljesítménycsökkenéssel jár, különösen a hordozható eszközök számára, amelyeknek mindennél inkább szükségük van a jó futási sebességre. Közismert tény, hogy a virtuális gépek közti különbségek a megvalósítás során különutas megoldásokhoz és teljesítménynövelő trükkök alkalmazásához vezetnek, és ezzel együtt növekedő karbantartási igényekhez is. Ez újabb költség, azonkívül megkeseríti az ilyen munkával megbízott fejlesztők életét. Ma azonban már kipróbált módszerek léteznek arra, hogy egy alkalmazást egyszer írjunk meg, és azután bárhol lefordítható és futtatható legyen. A többfelületes fejlesztést végző cégek olyan munkakörnyezetet hoznak létre, amelyben a fejlesztést előrevívó újítások végre megint a mindennapos munkát jelentik – nem pedig a ritka kivételt.

*Linux Journal 2003. február, 103. szám*

### Haavard Nord

A Trolltech ügyvezetője és egyik alapítója. Programozói pályafutása kezdetén elfogadható többfelületes fejlesztőkészletet keresett adatbázis-fejlesztéshez. A cég termékei megkönnyítik az alkotó munkát, mert segítségükkel a fejlesztők az alkalmazás kódját egyszer megírva közvetlenül futtathatják Windows, Linux, Unix, Mac OS X és beágyazott Linux felületeken.