

第24回 エンバカデロ・デベロッパーキャンプ

エンバカデロ・ プロダクトアップデート

John "JT" Thomas
製品担当ディレクター
john.thomas@embarcadero.com
Twitter : @FireMonkeyPM

新井 正広
Manager, Doc & Localization
masahiro.arai@embarcadero.com
Twitter : @arai_masahiro

開発者に関する世界的統計

全世界で1,600 万人のソフトウェア開発者
(Evans Data 社調べ)



- 年間 520 億行もののコード
- コード 1 行当たり平均 28 米ドル
- ソースコードの開発にかかる費用は、全世界で年間 1.5 兆ドル

エンバカデロの顧客

300 万人の Delphi/C++ 開発者がコーディング



- 年間 **97 億** 行のコード
 - 年間 480 億行のコードを節約
- 必要なコードは **80%** 削減
 - 1 コード行当たり実質 5.60ドル(1行あたり28米ドルではなく)
- 年間2,200億ドルの開発費用を節約

エンバカデロの顧客

300 万人の Delphi/C++ 開発者がコーディング



- ・年間 97 億 行のコード
- ・年間 480 億 行のコードを節約
- ・必要なコードは 80% 削減
- ・1 コード行当たり実質 5.60 ドル (1 行あたり 28 ドルではなく)
- ・年間 2,200 億ドルの開発費用を節約

しかし、それは氷山の一角にすぎない。

1999 年のエンタープライズ環境



Windows

2005 年のエンタープライズ環境



Windows



Web

2012 年のエンタープライズ環境



Windows
10 億台



Mac
6,500 万台

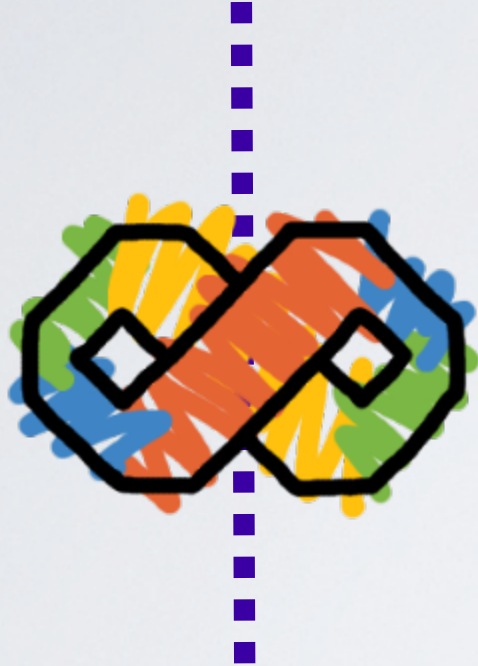


モバイル
10 億台



Web
20 億人

開発者にとって前例のない規模の
マルチプラットフォーム開発機会



\$\$\$\$\$

+



\$\$\$\$\$

+



\$\$\$\$\$

+



\$\$\$\$\$

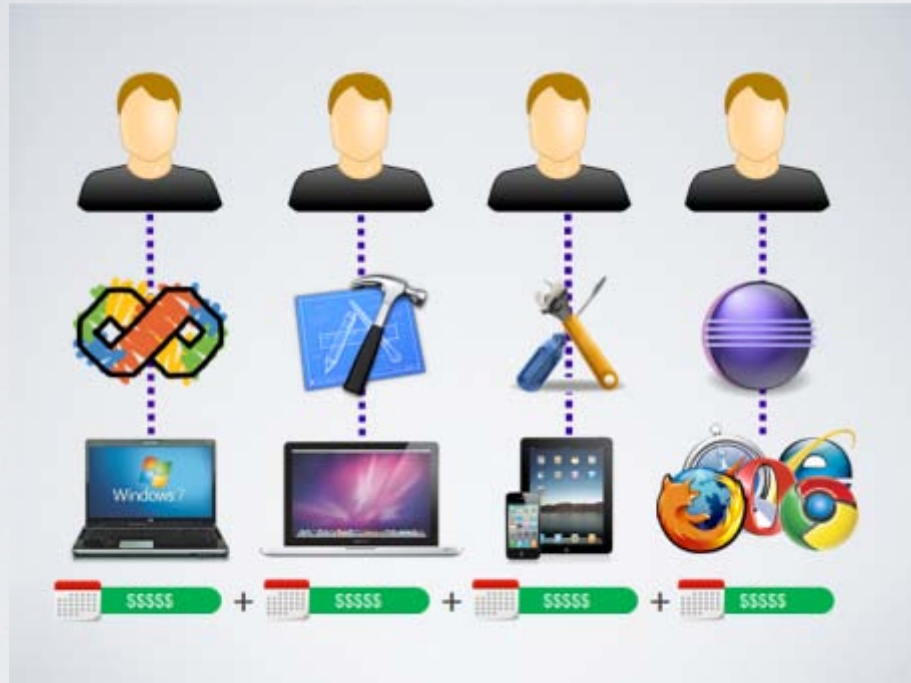
単一ソースコードのネイティブ
クロスプラットフォーム環境で、
デスクトップからモバイルまでを
サポート



DataSnap と HTML5 Builder を
使用する Web クライアントを追加
する場合

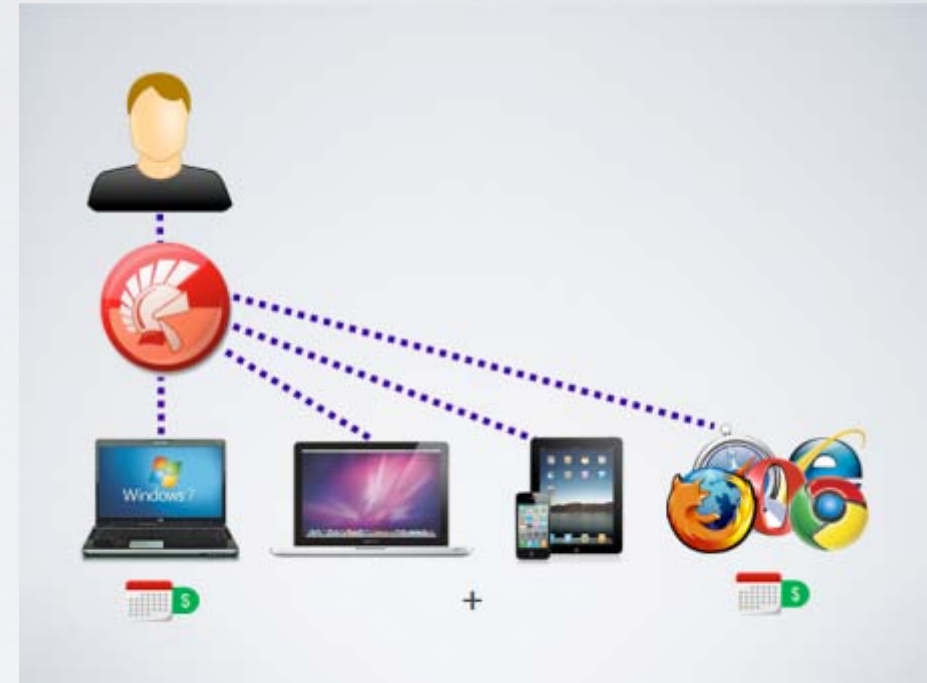


ネイティブ プラットフォームと Web を ターゲットにしたプロジェクトの例



50,000 行のコード
140 万ドルのプロジェクト費用
184 人月の工数
LOC 当たり実質 28.31ドル

VS



2,000 行のコード
11.3 万ドルのプロジェクト費用
15 人月の工数
LOC 当たり実質 2.26ドル

エンバカデロの顧客

300 万人の Delphi/C++ 開発者がコーディング



- ・年間 97 億行のコード
- ・年間 480 億行のコードを節約
- ・必要なコードは 80% 削減
- ・1 コード行当たり実質 5.60 ドル (1 行あたり 28 ドルではなく)
- ・年間 2,200 億ドルの開発費用を節約



現在のソリューション

RAD STUDIO XE3

RAD Studio XE3

The Developer Force Multiplier



Windows 8

Mac OS X
Mountain Lion



Delphi

FM²

Metropolis UI



HTML5

Mobile

Visual LiveBinding



本日の発表

64-BIT C++ FOR WINDOWS

64-bit C++ Builder for Windows



- VCL および FireMonkey
- Dinkumware STL for C++11/C99
- Boost 1.5
- 高度に最適化されたコード生成

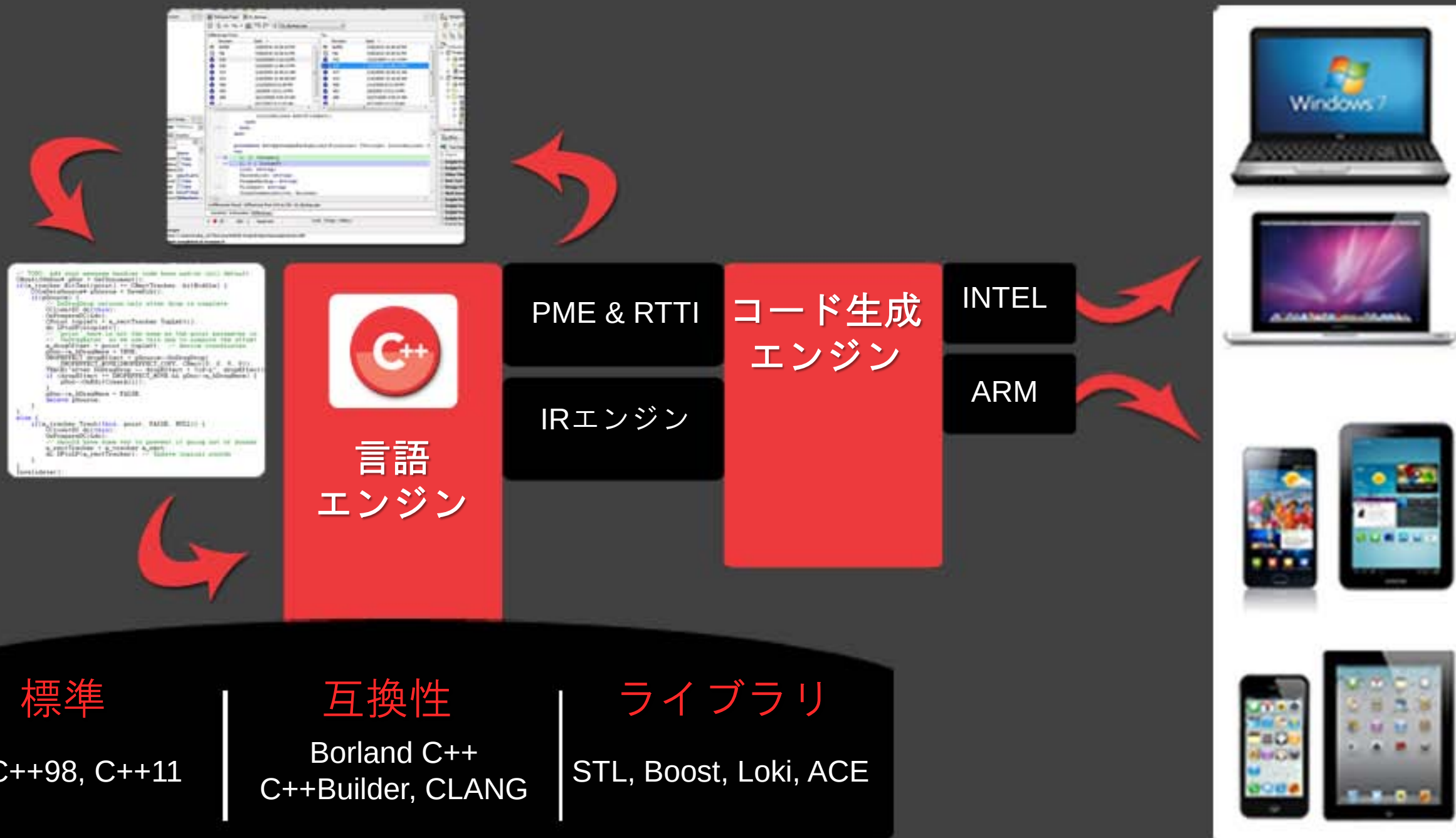




将来のためのアーキテクチャ

RAD (Rapid Application Development)

マルチデバイス



製品出荷予定

- ◎ 12月10日 よりダウンロード開始
- ◎ XE3 のアップデートとしても提供
 - 新版を再インストール
- ◎ XE3 とバイナリ互換

モバイル開発の現在

MOBILE DEVELOPMENT TODAY



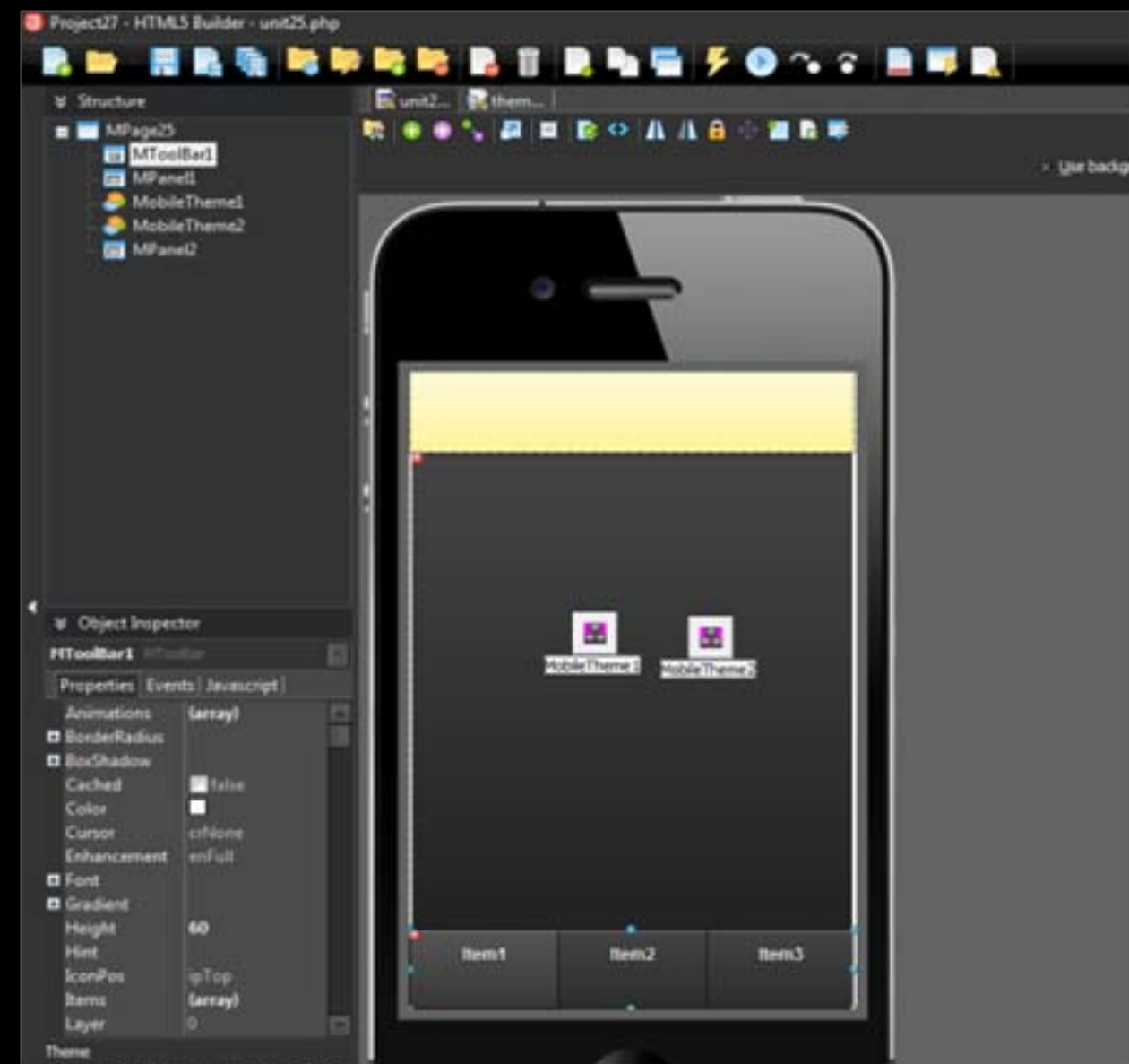
HTML5 Builder



現代の **Web 技術**を使ったRADビジュアル開発

Web、iOS、Android、BlackBerry、Windows Phone をターゲットに

- **HTML5、CSS3、JavaScript** でのフロントエンドの開発
- **PHP** でのサーバー側の開発
- モバイル デバイス UI スタイル設定
- **CSS3** によるスタイル設定およびアニメーション
- 豊富なビジュアル コンポーネント
- ビデオ、オーディオ、GPS、カメラ、加速度センサなど
- Web および **AppStore** への配置





HTML5 かネイティブか？



ネイティブの利点	HTML5 の利点
複雑な UI	単純な UI
低レイテンシ UX	高レイテンシ環境でも OK
高度な処理要件	ブラウザによる配置
データをデバイスで生成	Web データをクラウドで生成
UI データ入力	フォーム データ入力
プレゼンテーション / アプリケーション / データ層	プレゼンテーション層

将来のモバイルソリューション

MOBILE DEVELOPMENT FUTURE

免責事項： 以下の情報はエンバカデロにおける現時点での製品の一般的な方向性を記述したもので、ライセンスに関する決定を行う際に判断のよりどころにはしないでください。機能の今後の開発、リリース、価格設定、スケジュールは、予告なしにいつでも変更される可能性があります。このロードマップは、お客様が翌年のモバイル プロジェクトを立案する際に、ソフトウェア保証サブスクリプションの役に立つことを目的としています。

開発中の機能

- ネイティブ ARM ツール チェーンを統合
 - Delphi および C++
 - コンパイラ、リンカ、デバッガ
- ネイティブ iOS および Android プラットフォームのサポート(RTL、FireMonkey、ネイティブ API)
- FireMonkey モバイル フレームワーク
- モバイル フォーム デザイナ

開発中の機能

- モバイル センサ サポート(GPS、カメラ、加速度、ジャイロ)
- ネイティブ UX とネイティブ UI スタイル
- カスタム UX とデザイナー仕様のスタイル
- 組み込みデータベースとエンタープライズ データベースのサポート
- DataSnap ミドルウェアのサポート

開発中の機能

- XE3 Windows/Mac 版 FM2 との互換性
- HD および 3D
- Retina/高解像度の自動処理
- 設計、開発、シミュレーション、デバッグ、配置の統合
- アドホック配布および AppStore 経由の配布

ロードマップ

2013 年

iOS - 2013 年上半期(予定)

Android - 2013 年中期(予定)

* リリース時期は、エンジニアリングの現在のスケジュールと進捗に基づいて見積もったものです。実際のリリース時期はロードマップと異なる場合があります。

Mobile Demo

免責事項： この情報はエンバカデロにおける現時点での製品の一般的な方向性を記述したもので、ライセンスに関する決定を行う際に判断のよりどころにはしないでください。機能の今後の開発、リリース、価格設定、スケジュールは当社の裁量に委ねられており、予告なしにいつでも変更される可能性があります。

