



LẬP TRÌNH DI ĐỘNG

Lê Văn Thành
CEO BLOOMGOO

Web: bloomgoo.vn

NỘI DUNG

- GIỚI THIỆU VỀ LẬP TRÌNH DI ĐỘNG
- CƠ HỘI NGHỀ NGHIỆP
- KIẾN THỨC KỸ NĂNG CẦN CHUẨN BỊ

ĐIỆN THOẠI DI ĐỘNG CÓ MẶT KHẮP MỌI NƠI



Trên tay người lớn



Đến các trẻ em



Từ thành phố



Tới các vùng quê

TRỞ THÀNH MỘT PHẦN CỦA CUỘC SỐNG



Kết nối mọi người



Phục vụ nhu cầu giải trí



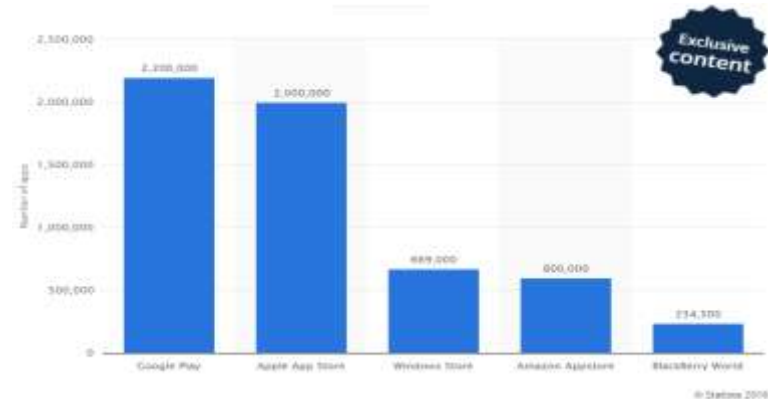
Trở thành thư ký riêng



Selfie

THỐNG KÊ VỀ THIẾT BỊ DI ĐỘNG

Rankings ↕	Country or regions ↕	Number of mobile phones ↕	Population ↕
	World	7,000,000,000+	7,324,782,000
1	 China	1,660,000,000	1,364,270,000
2	 India	1,034,253,328	1,295,291,543
3	 United States	327,577,529	317,874,628
4	 Brazil	284,200,000	201,032,714
5	 Russia	256,116,000	142,905,200



- Năm 2015, có **7 tỉ thiết bị/7.3 tỉ dân** (Wikipedia)
- Năm 2016, số lượng smartphone dự kiến 2.6 tỉ thiết bị trên toàn thế giới.
- Thị phần Android (**82.8%**), iOS (**13.9%**), Windows Phone (2.6%) and BlackBerry OS (0.3%), 0.4% HĐH khác.
- Số lượng ứng dụng trên Google Play đạt 2.2 triệu, Apple 2 triệu

THỐNG KÊ VỀ THIẾT BỊ DI ĐỘNG

- **80%** người dùng internet sở hữu một điện thoại thông minh
- **37%** tất cả các website được truy cập trực tiếp từ thiết bị di động.
- **18%** người Mỹ sử dụng thiết bị di động để thanh toán.
- **87%** số người luôn mang điện thoại bên mình.

THỐNG KÊ TẠI THỊ TRƯỜNG VIỆT NAM

- Dân số Việt Nam **90** triệu nhưng có đến hơn **128** triệu thuê bao di động.
- 28 triệu tài khoản mạng xã hội, chủ yếu là Facebook, trong đó có 24 triệu người lướt bằng điện thoại di động. Chiếm **86%**.
- **94%** có điện thoại di động. **37%** điện thoại thông minh (smartphone).
- Tỷ lệ người sử dụng Internet bằng di động lên tới **31%**, trong khi máy tính bàn là 18% và máy tính xách tay là **10%**.

LỰA CHỌN NÀO ĐỂ PHÁT TRIỂN ỨNG DỤNG DI ĐỘNG

○ Native Development

Là sử dụng các công cụ lập trình gốc cùng với nền tảng đó.

○ Framework development

Là sử dụng một nền tảng cho phép phát triển ứng dụng đa nền tảng trên iOS, Android và Windows Phone.

NATIVE DEVELOPMENT

- Là lựa chọn khả thi hơn nếu quyết định chỉ nhắm đến 1 nền tảng. Người dùng không chung một hành vi trên các nền tảng khác nhau.
- Cho phép sử dụng nhiều tính năng mới, và tùy chỉnh trải nghiệm người dùng tốt hơn.
- Ứng dụng sẽ chạy mượt mà hơn, và nhanh hơn. Rất phù hợp cho các ứng dụng định hướng khách hàng.
- Chi phí lập trình ứng dụng sẽ cao hơn, do cần phân chia công nghệ cho từng nền tảng riêng biệt.

FRAMEWORK DEVELOPMENT

- Cho phép ứng dụng có thể chạy trên nhiều nền tảng khác nhau như Android, iOS, Windows Phone ...
- Việc hỗ trợ cho những nền tảng mới hay nâng cấp phần cứng mới luôn muộn hơn. Có thể không có quyền truy cập đầy đủ đến tất cả các tính năng của thiết bị.
- Trải nghiệm của người dùng sẽ bị kém hơn do không có đầy đủ những tính năng cần thiết.
- Chi phí phát triển sẽ thấp hơn, do có thể triển khai trên nhiều nền tảng.
- Một số Framework như: PhoneGap, Sencha, Xamarin, Unity ...

CƠ HỘI NGHỀ NGHIỆP

- Nhu cầu lập trình viên Mobile hiện đang rất lớn
- Mức lương trả cho lập trình viên Mobile rất cao
- Thị trường thiết bị và việc làm Mobile tăng trưởng tốt
- Các vai trò công việc rất đa dạng

CƠ HỘI NGHỀ NGHIỆP

- Nhiều cơ hội để thử thách bản thân
- Tự do để thực hiện công việc theo cách bạn muốn
- Các tổ chức lớn đang tìm kiếm bạn
- Cộng đồng hỗ trợ tuyệt vời
- Dễ học

KIẾN THỨC KỸ NĂNG CẦN CHUẨN BỊ

- Bạn muốn trở thành một lập trình viên Android?
- Bạn muốn trở thành một lập trình viên iOS?
- Bạn muốn làm ứng dụng đa nền tảng?
- Bạn muốn làm game?

ANDROID NÊN HỌC GÌ?

- Ngôn ngữ lập trình JAVA
- Tìm hiểu về SQL
- Android Software Development Kit (SDK) và Android Studio.
- XML
- Một số tài nguyên nổi bật có thể tham khảo: [Stack Overflow](#), [Android Weekly](#), [Android Dev subreddit](#), các tutorial tại trang [vogella](#), những bài học trên [YouTube](#), và trang web chính thức [Android Developers](#) của Google.

IOS NÊN HỌC GÌ?

- Ngôn ngữ lập trình Swift
- Cần có máy máy tính cài hệ điều hành Mac OSX
- Xcode IDE, iOS SDK
- Tìm hiểu về [App Store Review Guidelines](#)
- Tìm hiểu về hướng thiết kế giao diện [Human Interface Guidelines](#)
- Để kiểm thử ứng dụng thì đừng quên **TestFlight**.

LÀM ỨNG DỤNG ĐA NỀN TẢNG

- **Sencha:** công cụ rất tốt cho phép phát triển ứng dụng bằng HTML 5
- **PhoneGap** của Adobe: Công cụ phát triển app bằng HTML, CSS, JS.
- **Corona:** Sử dụng ngôn ngữ lập trình Lua. Bạn chỉ cần code 5 phút là đã có một ứng dụng đầu tay.
- **Xamarin:** Công cụ rất mạnh trong việc tạo ra các ứng dụng cross-platform, được thông qua bởi các tên tuổi lớn như Microsoft, IBM ...

PHÁT TRIỂN GAME

- **Unity:** Game Engine tốt nhất hiện nay. Unity sử dụng ngôn ngữ C#, Javascript, hoặc Boo. Sau khi phát triển có thể build ra ứng dụng trên nhiều nền tảng khác nhau như Android, iOS, Windows, Web, Playstation, Xbox, Wii and Linux.
- **Cocos2d:** Công cụ rất mạnh trong việc tạo ra các ứng dụng Game2D.
- **Corona:** Công cụ làm game nhanh.

CÁC KỸ NĂNG MỀM CẦN THIẾT

- Nâng cao các kỹ năng giải quyết vấn đề
- Kỹ năng tự học
- Học cách giao tiếp và Kỹ năng hợp tác với mọi người

CHÂN THÀNH CẢM ƠN!