

Préface

par **Shai Almog et Chen Fishbein**

Co-fondateurs de Codename One

Retour en 2005. Quand les bases de Codename One ont été posées, l'iPhone (annoncé en 2007) n'existait pas. C'était aussi le cas d'Android (dont la bêta est sortie plus tard dans la même année) et le marché du mobile était très différent. Toutefois, les problématiques liées à la diversité des appareils, à la portabilité de Java et à l'effet moteur de la portabilité se posaient déjà dans les mêmes termes.

Quand l'iPhone est sorti, nous l'avons tout de suite perçu comme une évolution majeure de l'industrie du mobile. Nous nous sommes d'emblée alignés sur ses concepts de base tels que le remplacement des barres de défilement par une simulation de "feuilletage" et les interfaces tactiles. Nos supérieurs à Sun et à Oracle en comprenaient la valeur, mais la politique, la bureaucratie et l'incompréhension du marché général nous ont empêchés de vraiment exploiter le potentiel de ce que nous avons créé. Finalement, nous avons compris que la seule façon de réaliser notre vision était de démissionner et de créer notre propre entreprise.

Cette démission fut libératrice après toutes ces années de bureaucratie et de restrictions. Nous avons soudainement la possibilité d'imaginer le produit dans son intégralité. Il a fallu un certain temps cependant pour y arriver parce que notre vision initiale était brouillée par ce que nous avons vécu. Notre première mouture était si complexe, si saturée de détails, qu'elle en devenait inutilisable. Puis, un soir, alors que nous rentrions du travail, nous avons eu une conversation tard dans la nuit, et les pièces se sont soudainement mises en place. Les serveurs de compilation seraient les pièces maîtresses de l'architecture de Codename One. Jusque-là, nous les considérions comme une simple fonctionnalité tout en leur accordant un rôle important. En modifiant notre approche et en simplifiant le produit, nous avons réussi à créer une expérience de développement unique qui garantit à la fois le contrôle et la flexibilité. Nous avons finalement compris que la devise de Java *Write Once, Run Anywhere* [écrire une fois, exécuter partout] devait s'adapter à l'évolution du temps et que c'était le seul moyen raisonnable d'atteindre notre objectif.

Développer une entreprise basée sur le cloud comme Codename One a été un défi tant du point de vue technologique que celui de la création d'une communauté. La plupart de notre temps est consacré à apporter de l'aide et à construire la communauté des

développeurs qui constitue véritablement l'épine dorsale de Codename One. L'évolution du projet peut être entièrement attribuée à cette dernière. Nous voyons apparaître des communautés de développeurs dans le monde entier, à des endroits où nous n'avons jamais été et dont nous ne parlons pas la langue. C'est passionnant de voir ainsi un produit si complexe être adopté avec une telle envergure mondiale. Malheureusement, à cause de la barrière de la langue, c'est assez difficile d'atteindre tout le monde...

Voilà l'une des raisons pour lesquelles nous sommes si enthousiastes à propos de ce livre. La communauté française de Codename One a été active dès le début avec certains développeurs notables dans divers pays. Jusqu'à présent, nous ne pouvions les renvoyer qu'à des ressources en anglais. Nous espérons que ce livre va permettre à Codename One de s'ouvrir à d'autres développeurs, qui ont peut-être eu par le passé des difficultés à le prendre en main et pourront désormais aborder le framework de manière plus naturelle.

Pour démarrer avec Codename One, vous devez garder trois choses en tête :

1. Il existe de nombreux exemples et démos à parcourir. C'est l'une des façons les plus simples pour débiter avec une nouvelle plateforme.
2. Codename One a ses particularités et vous aurez besoin de repenser beaucoup de choses. Cela peut sembler étrange au début, mais vous comprendrez que tout se ramène à la taille du code et à la compatibilité entre divers systèmes mobiles ; chose qui est évidemment assez difficile. Vous devez donc être patient.
3. Vous n'êtes pas seul ! La communauté des développeurs de Codename One est remarquablement active et nous essayons d'aider tout le monde. Le forum principal (en anglais) est très actif, mais il y a aussi une communauté française naissante qui est désireuse d'aider.

Nous espérons que vous trouverez dans Codename One comme dans ce livre des outils précieux dans vos efforts de développement mobile.

Tel-Aviv, mai 2015