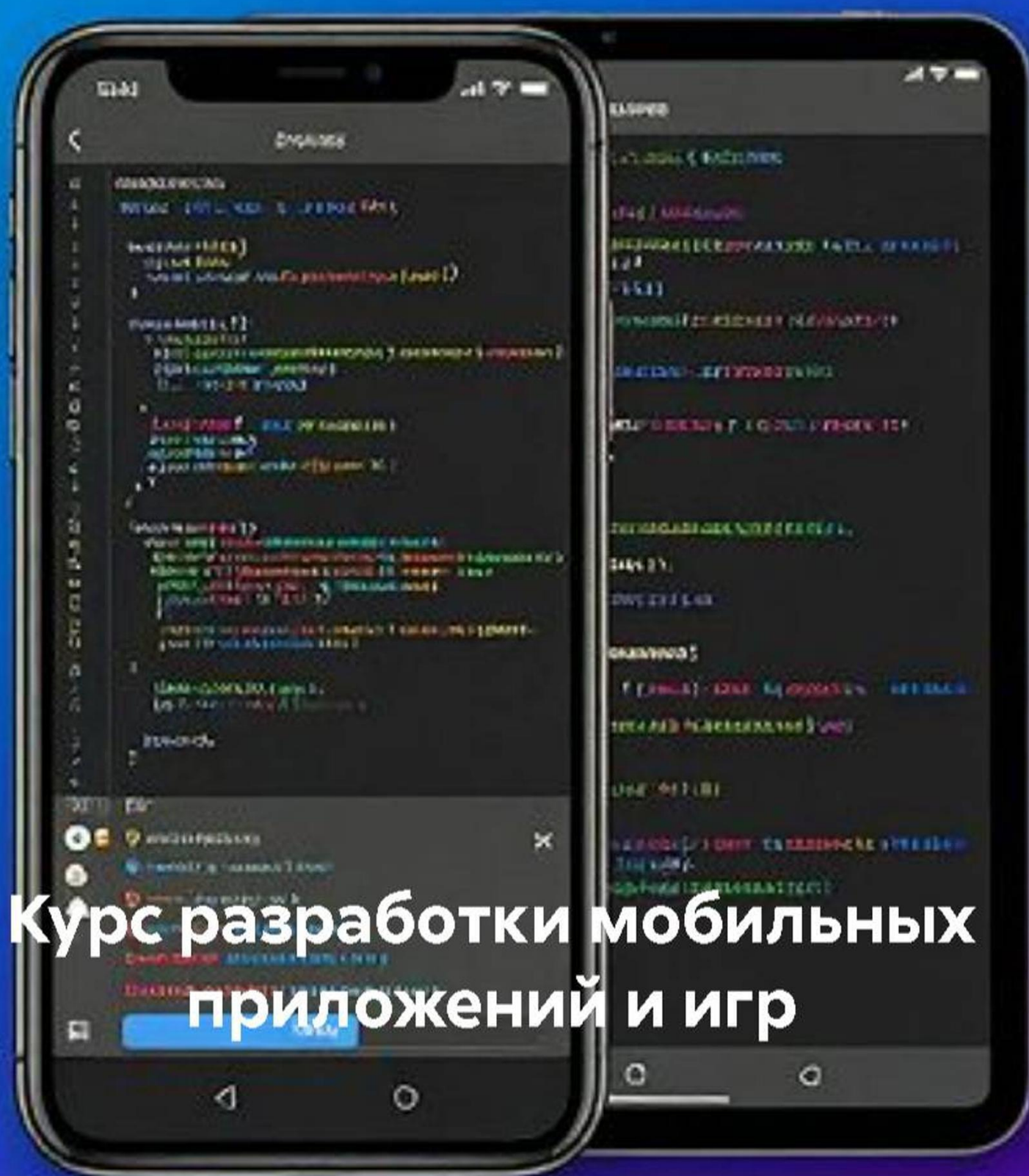


Учитель Начальной

20 глав



Курс разработки мобильных
приложений и игр

Учитель Начальной

**Курс разработки мобильных
приложений и игр**

«Автор»

2026

Начальной У. Ш.

Курс разработки мобильных приложений и игр /
У. Ш. Начальной — «Автор», 2026

Книга «Курс разработки мобильных приложений и игр» — практическое руководство для тех, кто хочет освоить создание приложений и игр для Android и iOS с нуля. В 20 главах последовательно рассматриваются основы мобильной разработки, сравнение платформ, инструменты (Android Studio, Xcode), языки программирования (Kotlin, Swift, Dart, C#), проектирование интерфейсов, архитектура приложений, работа с данными и сетью, тестирование и публикация в Google Play и App Store. Отдельный блок посвящён игровой разработке: игровые движки Unity, Unreal Engine и Godot, создание 2D- и 3D-игр, оптимизация производительности и монетизация. Также рассматриваются кроссплатформенные решения (Flutter, React Native), дополненная реальность, безопасность и актуальные тренды индустрии. Книга сочетает теорию с практическими рекомендациями и подходит как начинающим, так и разработчикам, желающим систематизировать знания и выйти на профессиональный уровень.

© Начальной У. Ш., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Оглавление	6
Глава 1. Введение в разработку мобильных приложений и игр	7
1.1. Что такое мобильная разработка	7
1.2. Отличие приложений от игр	8
1.3. Экосистема мобильной разработки	9
1.4. Почему стоит изучать мобильную разработку	10
Глава 2. Платформы Android и iOS: сравнение и особенности	11
2.1. Android	11
2.2. iOS	12
2.3. Сравнительная таблица	13
2.4. Версии и совместимость	14
Глава 3. Инструменты и среды разработки	15
3.1. Android Studio	15
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Учитель Начальной

Курс разработки мобильных

приложений и игр

КУРС РАЗРАБОТКИ
МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ
И ИГР

Полный практический курс
20 глав - От новичка до профессионала

2026

Оглавление

- Глава 1. Введение в разработку мобильных приложений и игр
- Глава 2. Платформы Android и iOS: сравнение и особенности
- Глава 3. Инструменты и среды разработки
- Глава 4. Языки программирования для мобильной разработки
- Глава 5. Дизайн пользовательского интерфейса (UI/UX)
- Глава 6. Архитектура мобильных приложений
- Глава 7. Работа с данными и хранилищами
- Глава 8. Сетевое взаимодействие и API
- Глава 9. Тестирование и отладка приложений
- Глава 10. Публикация приложений в магазинах
- Глава 11. Введение в разработку игр
- Глава 12. Игровые движки: Unity, Unreal Engine, Godot
- Глава 13. Разработка 2D-игр
- Глава 14. Разработка 3D-игр
- Глава 15. Оптимизация производительности мобильных игр
- Глава 16. Монетизация приложений и игр
- Глава 17. Кроссплатформенная разработка
- Глава 18. Дополненная и виртуальная реальность (AR/VR)
- Глава 19. Безопасность и лучшие практики
- Глава 20. Тренды, карьера и будущее мобильной разработки

Глава 1. Введение в разработку мобильных приложений и игр

1.1. Что такое мобильная разработка

Мобильная разработка - это процесс создания программного обеспечения для смартфонов, планшетов и других портативных устройств. В отличие от классической разработки для персональных компьютеров, мобильная разработка учитывает ограничения по ресурсам (процессор, память, батарея), разнообразие экранов, сенсорный ввод и постоянную смену контекста использования.

Современный рынок мобильных приложений включает миллиарды устройств по всему миру. Две доминирующие операционные системы - Android (Google) и iOS (Apple) - охватывают более 99% рынка. Разработчики создают как нативные приложения (написанные специально под платформу), так и кроссплатформенные решения, работающие на обеих системах.

1.2. Отличие приложений от игр

Мобильные приложения обычно решают утилитарные задачи: общение, покупки, банковские операции, навигация, продуктивность. Их архитектура строится вокруг экранов, форм, списков и взаимодействия с сервером.

Игры, напротив, ориентированы на развлечение. Они требуют высокой производительности графики, физики, искусственного интеллекта, звука и постоянного цикла обновления (game loop). Игровая разработка часто использует специализированные движки (Unity, Unreal Engine, Godot) и предъявляет более жёсткие требования к оптимизации.

1.3. Экосистема мобильной разработки

Экосистема включает:

-

Операционные системы (Android, iOS)

-

Среды разработки (Android Studio, Xcode)

-

Языки программирования (Kotlin, Swift, Dart, C#, JavaScript)

-

Фреймворки и библиотеки

-

Магазины приложений (Google Play, App Store)

-

Сервисы аналитики, монетизации и тестирования

1.4. Почему стоит изучать мобильную разработку

Мобильная разработка остаётся одной из самых востребованных и высокооплачиваемых сфер в IT. Приложения и игры генерируют сотни миллиардов долларов выручки ежегодно. Кроме коммерческой привлекательности, это возможность создавать продукты, которыми пользуются миллионы людей ежедневно.

В этом курсе вы последовательно пройдёте путь от базовых понятий до публикации готового продукта и понимания трендов индустрии.

Глава 2. Платформы Android и iOS: сравнение и особенности

2.1. Android

Android - открытая операционная система на базе Linux, разрабатываемая Google. Она используется на устройствах тысяч производителей (Samsung, Xiaomi, Huawei, Google Pixel и др.). Открытость платформы позволяет глубоко кастомизировать систему, но создаёт фрагментацию: разные версии ОС, размеры экранов и аппаратные конфигурации.

Ключевые особенности Android:

- Язык разработки: Kotlin (официально рекомендуемый), Java
- Среда: Android Studio
- Распространение: Google Play Store + сторонние магазины
- Большая доля рынка в мире (особенно в Азии, Африке, Латинской Америке)

2.2. iOS

iOS - закрытая операционная система Apple. Работает только на устройствах Apple (iPhone, iPad). Высокий уровень контроля над аппаратным и программным обеспечением обеспечивает стабильность, безопасность и предсказуемость.

Ключевые особенности iOS:

- Язык разработки: Swift (основной), Objective-C
- Среда: Xcode (только на macOS)
- Распространение: исключительно через App Store
- Высокая платёжеспособность пользователей и более строгие требования к качеству

2.3. Сравнительная таблица

При выборе платформы учитывайте: целевую аудиторию, бюджет, сроки, необходимость поддержки обеих платформ. Многие компании начинают с одной платформы (часто Android из-за большего охвата) и затем расширяют на вторую, либо сразу используют кроссплатформенные решения.

2.4. Версии и совместимость

На Android важно поддерживать несколько последних major-версий ОС, так как обновления приходят медленнее. На iOS пользователи обновляются быстрее, поэтому можно ориентироваться на более свежие версии. Google Play и App Store регулярно поднимают минимальные требования к целевым версиям SDK.

Глава 3. Инструменты и среды разработки

3.1. Android Studio

Android Studio - официальная IDE от Google на базе IntelliJ IDEA. Включает редактор кода, визуальный конструктор интерфейсов (Layout Editor), эмулятор устройств, профилировщик производительности, инструменты для работы с Gradle и систему сборки.

Основные компоненты: Project Structure, Logcat, Layout Inspector, Profiler, Device Manager. Рекомендуется использовать последнюю стабильную версию и Android SDK с актуальными API Level.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.