

**Репортаж из минского офиса Яндекса**



**Откровения бывшего iPhone-разработчика**

**Как сделать успешную мобильную игру: советы от Mail.ru**



**Dev.by: история успеха**

**Стать программистом после сорока, часть третья**



# Белорусский офис Яндекса



Вадим СТАНКЕВИЧ

*В Беларуси пока что не слишком много представительств зарубежных ИТ-компаний. И поэтому белорусский офис “Яндекса” вдвойне интересен. Но, конечно, дело не только в этом — ведь всегда интересно заглянуть внутрь большой компании и посмотреть, чем занимаются её сотрудники.*

## Прогуляемся по офису

Белорусское представительство “Яндекса” разместилось в бизнес-центре Rubin Plaza в самом начале проспекта Дзержинского. Несколькими этажами выше в том же здании находится офис не менее известной в Беларуси компании “Онлайнер”. Для того чтобы сотрудники и гости офиса “Яндекса” не запутались, в коридорах вешают специальные указатели (фото 1).

С чего начинается офис? Конечно



Фото 1

но же, с ресепшена, где могут ответить на любые вопросы случайно (или не случайно) зашедших гостей (фото 2).



Фото 2

Для самих же сотрудников рабочий день, судя по всему, начинается с самых приятных в любом офисе помещений — кухни и столовой. Именно они расположены

ближе всего ко входу.

В кухне, как и положено настоящей ИТ-компании, центральное место отведено кофе-машине и запасам печенек (к сожалению, в кадр поместилась только небольшая их часть). Для тех, кто желает перекусить чем-то более существенным, есть микроволновка (фото 3).

В столовой работников умственного труда всегда ждут стимулирующие мозговую активность

свежие фрукты.

С балкона, на который ведет дверь прямо из столовой, открывается вид на реконструированный проспект Дзержинского. По



Фото 3

словам руководителя минского подразделения “Яндекса” Алексея Сикорского, в обозримом будущем на этом балконе появятся стулья

и зонтики от солнца, и тогда обедать, да и работать, можно будет прямо на относительно свежем воздухе (фото 4).



Фото 4

## Белорусский офис Яндекса

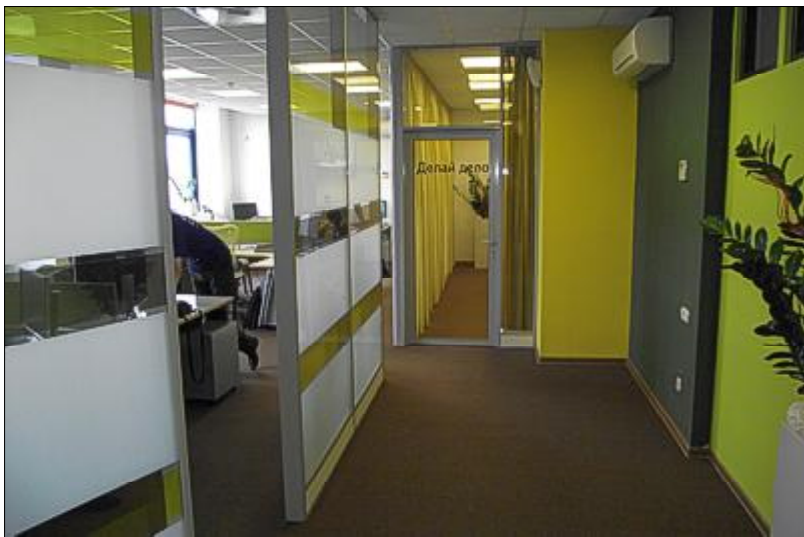


Фото 5

↑ Сам офис — царство желтого и зеленого. Желтые здесь стены и перегородки между столами, а зеленые — многочисленные растения, которые должны разбавить серость и монотонность офисных будней (фото 5).

Пожалуй, офис “Яндекса” мож-

но считать одним из самых “зеленых” среди минских ИТ-компаний, потому что комнатные растения здесь буквально везде: на столах разработчиков, на окнах, в коридорах... Думаю, после нашего репортажа это похвальное начинание подхватят и другие компании.



Фото 6



Фото 6

Ведь “Яндекс” — законодатель моды во многих направлениях (фото 6).

Разработчики трудятся в двух просторных open space'ах, где у каждого есть свой стол, свой ноутбук и свой большой монитор, который можно к этому ноутбуку подключить. Ноутбуки используются не только в силу своей портативности, но и в качестве эффективной замены одновременно дескто-

па и ИБП для него (фото 7).

Впрочем, если для кого-то стол и монитор — ненужная роскошь, всегда можно присесть поработать на мягкое кресло у стены (фото 8).

Кстати, о стенах. Они в белорусском “Яндексе” используются не только для того, чтобы обозначать границы офиса, но и для более важных с точки зрения разработчика вещей. Почти на



## Белорусский офис Яндекса

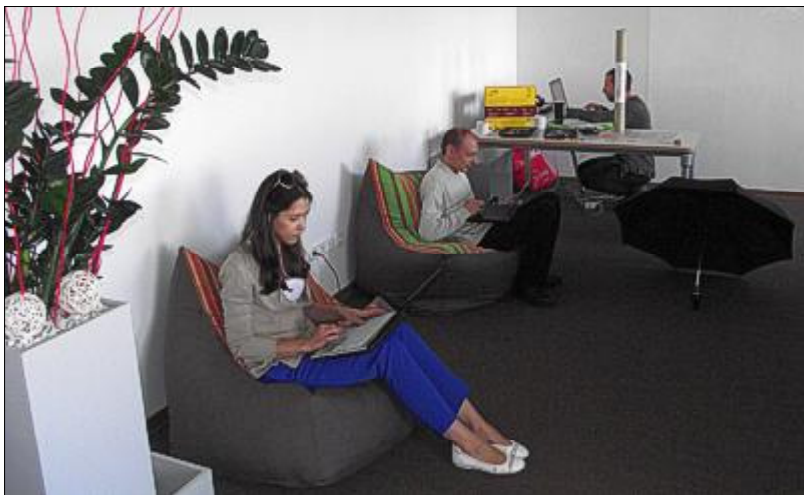


Фото 8

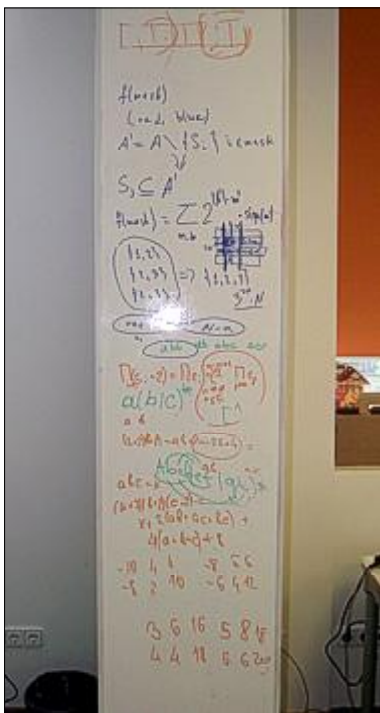


Фото 9

каждой стене можно увидеть формулы, графики, фрагменты программного кода... К сожалению, большая часть написанного на стенах строго засече-



Фото 10

на, поэтому нам разрешили показать поближе только один небольшой фрагмент (фото 9).

Дверь переговорной напоминает сотрудникам, для чего они пришли в офис. Видимо, сделано это для того, чтобы "переговорку" не

занимали слишком надолго — не дольше, чем нужно для обсуждения рабочих вопросов (фото 10).

А вот так "переговорка" выглядит изнутри (фото 11).

Для белорусского офиса "Яндекса" комната переговоров — не только место рабочих совещаний, но и своего рода "оракул", откуда идет видеосвязь с "большим" "Яндексом". Именно такой сеанс связи нам и довелось увидеть во время нашего визита в офис.

Руководство "айтишниками" — занятие непростое, именно поэтому на столе у Алексея Сикорского можно увидеть два старинных пистолета. К сожалению, никаких средств поощрения сотрудников на этом столе обнаружить не уда-



Фото 11

лось (фото 12).

Как и в любой ИТ-компании, в белорусском офисе "Яндекса" почетное место занимают разные ай-

тишные книги. Их пока не очень много, потому что офис работает всего несколько месяцев. Но, думается, через совсем небольшой промежуток времени свободного места в книжном шкафу уже не останется совсем (фото 13).

Отдельного рассказа заслуживает комната отдыха, в которой сотрудники "Яндекса" релаксируют после напряженных часов мозгового штурма. Судя по всему, музыка — второе (после программирования) настоящее призвание тех, кто работает здесь. Потому что кто, кроме настоящего музыканта, захотел бы отдыхать за синтезатором или барабанной установкой (фото 14)?

Кстати, обратите внима-



Фото 12



## Белорусский офис Яндекса



Фото 13

↑ ние, что стены активно используются и в этой комнате — может, игра на музыкальных инструментах способствует появлению новых идей по рабочим вопросам?

Для тех же, кто хочет не играть музыку, а слушать её, есть два комфортабельных мягких кресла, из которых потом, впрочем, очень трудно встать, чтобы вернуться на своё рабочее место (фото 15).

### Как работает в “Яндексе” белорусам?

Как рассказал Алексей Сикорский, белорусский офис “Яндекса” изначально задумывался как офис разработки, и именно этим сегодня здесь и занимаются. *“Конечно, если к нам приходят с просьбой восстановить забытый пароль, мы никого не выгоняем”, — говорит он, — “Но это, скорее, про-*

*сто приятное дополнение к присутствию “Яндекса” в Беларуси”.*

Основные продукты, которыми сегодня занимается белорусское подразделение, — это поиск и карты. Причем в картах идет разработка именно программной части, самой картографией занимаются



Фото 14

в другом месте. “Участками” карты, над которыми работают в Беларуси, являются общественный транспорт и система прогнозирования пробок. Что касается поиска, то здесь белорусский офис занимается, в основном, факторами ранжирования, которые влияют на положение результатов поиска в общей выдаче, а также обработкой специфических запросов — например, вида “как проехать туда-то”. Также есть небольшие группы разработчиков, работающих над инфраструктурными проектами для самого “Яндекса” — в частности, системой автосборки.

Конечно, в работе на “Яндекс” с точки зрения разработчика есть отличия от других компаний, как

аутсорсинговых, так и продуктовых. Одно из важнейших среди таких отличий — высочайшие требования, предъявляемые к каче-

Кто может попасть на работу в белорусский офис “Яндекса”? Алексей Сикорский говорит, что здесь важны не столько знания в



Фото 15

ству создаваемых продуктов, и, как следствие, очень длинный цикл разработки. Также к специфике работы в “Яндексе” можно отнести повышенное внимание к производительности приложения, поскольку везде high-load и огромные объёмы данных, и даже разница в 2% потребляемых ресурсов в масштабах Яндекса может вылиться в необходимость покупки новых серверов на сотни тысяч долларов. Поэтому все высоконагруженные приложения пишутся на C++. Что касается вспомогательных приложений, то часто используются скриптовые языки — bash, Python.

конкретных технологиях, сколько системное мышление и фундаментальный подход к решению возникающих задач. Поскольку разработчики, работая над сервисами “Яндекса”, сталкиваются с далеко не типовыми задачами буквально ежедневно, то привычка искать решения подобных задач для кандидата на работу даже важнее, чем навыки программирования. Именно поэтому “Яндекс” имеет репутацию компании, которая набирает в штат, в основном, олимпиадников, — ведь именно они лучше остальных умеют решать нетривиальные задачи.

↓ Почти все разработчики,

## Белорусский офис Яндекса

↑ которые работают сегодня в белорусском “Яндексе”, прошли стажировку в главном офисе компании. Связано это не только с тем, что новые люди должны включаться в уже существующие проекты, но и с тем, что внутри “Яндекса” имеется своя особая корпоративная культура, к которой невозможно приобщиться, не поработав немного в главном офисе.

“Яндекс” пропагандирует партнерское отношение с собственными сотрудниками, во главу угла которого ставится принцип “сделай то, что хочу я, а я сделаю так, чтобы было хорошо тебе”. Поэтому сотрудникам стараются создавать максимально комфортные условия работы, включая рабочие места, место для отдыха, гибкий график... Взамен компания ждет энтузиазма в решении своих задач. И, надо сказать, её ожидания оправдываются на все 100%.

Что касается зарплаты, то платит “Яндекс” действительно больше, чем подавляющее большинство белорусских аутсорсинговых компаний. В компании принято платить не меньше рынка, даже для типовых задач. Но “Яндекс”, как уже говорилось выше, интересуется задачами далеко не типовыми. Впрочем, основным дохо-

дом у сотрудника может быть не зарплата, а премии. Даже совсем незначительное увеличение производительности сервиса и сэкономив этим деньги компании, можно претендовать на часть сэкономленного. А это в масштабах “Яндекса” может означать премии в тысячи долларов.

Социальный пакет в компании достойный, но мало отличающийся от других минских ИТ-компаний: страховка, оплачиваемые курсы английского, возможность на время работы в “Яндексе” пользоваться корпоративным смартфоном или планшетом. В будущем, по примеру московского офиса, белорусский “Яндекс” планирует выдавать сотрудникам низкопроцентные кредиты на строительство жилья.

### Подводя итоги

Конечно, работать в белорусском “Яндексе” сможет не каждый, потому что компания очень требовательна к своим сотрудникам. Но зато те, кто сможет пройти все испытания, кто получает удовольствие от решения нестандартных задач, наверняка скажут, что лучшего места работы и быть не может.

[Обсудить](#)

ЛОС



myStage

## ИДЕАЛЬНЫЙ МОНИТОР для настоящих поклонников iPod® и iPhone®

Интеллектуальный 23" (58,5 см) дисплей AOC myStage адресован поклонникам продукции Apple® и обеспечивает возможность прослушивания музыки, просмотра фотографий и видеозаписей, а также роликов YouTube с помощью iPhone и iPod без использования ПК. А подключив монитор к компьютеру, пользователи смогут выполнить синхронизацию своей музыкальной библиотеки, загруженных из Интернета файлов и данных офисных приложений, а также прослушивать музыку на его встроенных динамиках мощностью 5 Вт. Это полноценное мультимедийное решение для владельцев смартфонов и планшетов компании Apple.



Удобные клавиши и меню



Стильный тонкий корпус толщиной всего 1,29 см



Док-станция для подключения iPhone/iPod

[www.aoc-europe.com](http://www.aoc-europe.com)

iPod и iPhone являются зарегистрированными торговыми марками Apple Inc.

ООО “Элтим”, УНП 190833057

**АВАР-разработчик (SAP CRM)**

Полная занятость  
Атлантконсалт

**Консультант SAP BW**

Полная занятость  
Атлантконсалт

**Ведущий SAP BI консультант**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**АВАР-разработчик**

Полная занятость  
Атлантконсалт

**Архитектор Oracle**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Microsoft BI разработчик**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**C++-программист**

Полная занятость  
Applied Systems

**C/C++-разработчик**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**Разработчик C++**

Полная занятость. Могилев  
Awem-Studio

**Senior developer/Team leader ASP.NET**

Полная занятость  
Открытый контакт

**C#, ASP.NET-WINFORMS-программист**

Полная занятость  
BelHard

**ASP.NET(C#)-разработчик**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**C++ Developer/ Team Lead**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Middle/Senior .NET Developer**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**.NET-разработчик**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**Лидер ASP.NET команды**

Полный рабочий день, гибкий график  
ltransition

**JAVA (J2EE)-программист**

Полная занятость  
BelHard

**Java-разработчик**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**Ведущий Java-разработчик**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**Разработчик Java**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Сборщик и установщик версий разрабатываемой ИС (JAVA программист с навыками системного администратора)**

Полная занятость.  
BelHard

**RHP-разработчик**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**RHP-программист**

Полная занятость  
Открытый контакт

**PHP-программист**

Полная занятость  
BelHard

**PYTHON-программист**

Полная занятость  
BelHard

**Ruby on Rails-разработчик**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**Mobile-разработчик**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**Гейм-дизайнер**

Полная занятость. Могилев  
Awem-Studio

**Web-дизайнер**

Полная занятость. Могилев  
Awem-Studio

**Ведущий дизайнер (от \$1500)**

Гибкий график  
ltransition

**Художник компьютерной графики**

Полная занятость  
Applied Systems

**Графический-дизайнер**

Полная занятость  
Открытый контакт

**UI разработчик**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Тестировщик, руководитель отдела тестирования**

Полная занятость  
Торговый портал Shop.by

**Специалист по тестированию ПО**

Полная занятость. Могилев  
Awem-Studio

**Senior QA Engineer, ведущий специалист по тестированию ПО**

Полная занятость  
BelHard

**Специалист по тестированию ПО**

Полная занятость  
BelHard

**Специалист по тестированию**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Функциональный тестировщик (QA-инженер)**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**Senior QA Functional Tester/Team Lead**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Специалист по функциональному тестированию ПО (SQL)**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Тестировщик ПО**

Полная занятость  
Applied Systems

**Специалист по нагрузочному тестированию**

Полный рабочий день, для студентов — от 30 часов/неделю  
ltransition

**Senior Automation Testing Engineer**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Специалист по автоматизированному тестированию веб-приложений**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Специалист службы внедрения ERP и CRM систем**

Полная занятость  
BelHard

**Ведущий специалист по автоматизированному тестированию ПО (in Java)**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Инженер по интеграции ПО**

Полная занятость  
Applied Systems

**ИТ-специалист, сисадмин**

Полная занятость  
BelHard

**Support Engineer**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems

**Бизнес-аналитик — специалист по анализу требований и созданию ТЗ**

Полная занятость  
BelHard

**Marketing and sales Assistant**

Полная занятость  
Applied Systems

**Менеджер по продажам**

Полная занятость  
Открытый контакт

**Копирайтер**

Полная занятость. Могилев  
Awem-Studio

**Копирайтер**

Полная занятость  
Applied Systems

**.NET тренер**

Полная занятость, гибкий график  
EPAM Systems



# Откровения бывшего iPhone-разработчика

David GEWIRTZ, [ZDNet](#)

*Начиная с прошлой среды, я официально больше не являюсь разработчиком iPhone — что позволяет мне рассказать вам о моём жалком опыте пребывания в данной роли.*

2008-й год был очень давно. Как и 2012, это был год выборов. Президентом был Джордж Буш младший, и — как минимум до 10 июля 2008 года — такой вещи, как App Store, просто не существовало. До этого лета единственной похожей на приложение для iPhone вещью был добавленный в закладки веб-сайт в Mobile Safari.

Но потом появился iPhone 3G и App Store, которые навсегда изменили рынок программного обеспечения.

Было тихое лето 2008 года. У меня было несколько сайд-проектов, и я думал, что было бы неплохо создать что-нибудь для нового телефона Apple. Как и тем, кто участвует в программе Google “20% времени”, мне нравится работать над сайд-проектами вдобавок к основной работе. Такого рода проекты — обычно это написание книг либо программирование — помогают мне не забывать то, что я умею, позволяют изучать новые технологии и открывают более

широкий вид на разные вещи.

Но вернёмся в середину августа 2008 года, когда я решил, что моим сайд-проектом будет программирование для iPhone. Это было бы интересно, позволило бы поддержать мои навыки программирования на уровне и — кроме этого — хорошо подзаработать.

На следующих страницах я расскажу вам о 40 приложениях, которые я написал и опубликовал в App Store за 1 месяц, о проблемах молодого разработчика, о невероятных \$7000, заработанных мною за 4 года, о мошенниках, которые копируют мою работу, о полном отсутствии поддержки со стороны Apple, а также о высказывании Apple про то, что служебная фотография тогдашнего президента США Буша в Белом Доме является “неприличной, порнографической, оскорбительной или же позорящей”.

Видите ли, после 4 лет я, наконец, решил не возобновлять своё соглашение с iPhone. Начиная с

прошлой среды, я официально больше не являюсь iPhone-разработчиком, и мои приложения больше не продаются. Это позволяет мне рассказать вам о “юности” развития iPhone — а также об одном месяце, в 2008-м году, который я посвятил этому делу.

## Инвестирование

Было время, когда у меня имелись только Маки, но это было ещё при Джодже Буше-старшем. К августу 2008-го я не работал на Make уже более 10 лет. Я был всецело пользователем Windows.

Но если я собирался разрабатывать приложения для iPhone, мне нужно было иметь Мак. Xcode запускается только на платформе Mac, а это значило, что мне нужно раздобыть Мак. Кроме того, мне нужно было достать iPhone, так как — хотя у Xcode имелся элементарный симулятор — тестировать лучше всего на самом девайсе.

Так что я приобрёл 24” iMac с алюминиевым корпусом начала 2008 года за \$1,799 в местном магазине Best Buy. Если к этому добавить дополнительную планку RAM и налоги, всё обошлось мне около \$2,000 (не считая телефона и обслуживания). Мне, в любом

случае, нужен был телефон, так что я купил iPhone 3G, который мне долго служил и потрепал немало нервов.

Кроме iMac, мне ещё было нужно сделать взнос в программу разработчиков Apple, который составлял \$99. Я продлевал его 3 раза, так что считайте, что вложение составило \$396. На тот момент я не купил никаких средств разработки либо книг, так как Apple в прямой форме давал понять, что не выпустит никаких книг, курсов, либо же иных обучающих ресурсов.

В конечном счёте, мои личные затраты (не считая времени, телефона и обслуживания в AT&T) составили около \$2,400.

## Продукт

Сначала я планировал создать карманное приложение для мониторинга сервера, которое бы позволяло системным администраторам наблюдать за текущим состоянием всех серверов с одного взгляда. Оно должно было сканировать SMTP, HTTP, Ping, SQL, а также большое количество других вещей. Но это был достаточно масштабный проект, а я не хотел начинать с чего-либо масштабного до того, как попробую себя в новом деле.

Кстати, Apple была чрезвычайно капризна насчёт того, что они допустят к продаже, а что нет. Я не хотел тратить недели (или месяцы) своей жизни на создание приложения, которое бы Apple уничтожила, если бы захотела.

В то время App Store был открыт всего лишь на протяжении месяца, и Apple не очень распространялась о том, что она примет, а что нет, так что я решил посвятить проекту не слишком много времени. Я дал себе не больше недели на изучение материала и разработку своего первого приложения, и один месяц на весь проект.


Я остановился на очень простой вещи: ДниДо Рождества/DaysTo Christmas. Такая мысль пришла мне в голову во время разговора со своей женой. Я говорил про приложение для мониторинга сервера и сказал, что, возможно, сделаю тестовое приложение, милое подобие “Привет, мир” для iPhone. Я сказал “Чёрт, это должно быть что-то простецкое как, ну, дни до Рождества, или что-то вроде того”.

Ей эта идея понравилась. Она любит Рождество, так что она поддержала меня в этой идее. И я сделал это. Я написал ДниДо Рождества, в котором на





## Откровения бывшего iPhone-разработчика

 экран выводилось ... барабанная дробь ... количество дней до Рождества. Я знаю. Глупо. Однако я оценил его в \$0,99. Какое приложение, такая и цена.

Следующими приложениями были ДниДо Ребёнка/DaysTo Baby и ДниДо Юбилея/DaysTo Anniversary. К ним потребовалось дополнение в виде экрана с календарём, но это был просто небольшой дополнительный код. К этому времени процесс разработки приложений состоял из создания милого изображения для экрана и копирования кода для каждого нового приложения, изменяя даты. Мне также пришлось нарисовать иконки к приложению, а моя жена (которая уже много лет работает писателем и редактором) написала обзор для магазина iTunes (позже я подробнее расскажу об этом).

Я создал много приложений для праздников, таких как ДниДо Хэллоуина/DaysTo Halloween, ДниДо Хануки/DaysTo Hanukkah, ДниДо Дня Святого Валентина/DaysTo Valentine's Day, ДниДо Дня Благодарения/DaysTo Thanksgiving и ДниДо Синко де Майо/DaysTo Cinco de Mayo. Я не собирался выходить на рынок, так что мне просто хотелось создавать вещи, которые бы выводились в результатах поиска в App Store.

В течение недели после появления приложений в магазине (что заняло в среднем 13 дней), я начал получать заказы. Одна женщина попросила меня создать ДниДо Развода/DaysTo Divorce, ещё один мужчина, служащий в морской пехоте, заказал ДниДо Дембеля/DaysTo Discharge, а глава крупной киностудии (да, вы бы его узнали) упрасивал меня сделать ДниДо Пенсии/DaysTo Retirement. Его просто дико достала его собственная работа.

Другими приложениями были ДниДо Барбекю/DaysTo BBQ, ДниДо Концерта/DaysTo Concert, ДниДо Собеседования/DaysTo Interview, ДниДо Уплаты Налога/DaysTo Taxes, ДниДо Презентации/DaysTo Presentation, ДниДо Весенних Каникул/DaysTo Spring Break ... ну вы поняли. Ничего мудрёного.

Я действительно подумывал над тем, чтобы объединить все приложения в одно большое ДниДо приложение, со всеми событиями. Однако письма от покупателей указывали на то, что им просто нравилось нажимать на иконку и видеть именно то, чего они ждут с нетерпением. Пинпойнт приложения — приложения, выполняющие одно определённое действие — часто пользуются по-

пулярностью у пользователей, а мне не хотелось создавать что-либо громоздкое с длинным списком возможностей просто потому, что это технически выполнимо.

### Приложение, которое провалилось

Перед тем, как я расскажу о своей карьере в качестве разработчика приложений, я вам поведаю о приложении, которое потерпело крах. Я написал Дни Буша/DaysOf Bush — приложение, которое Apple не могла пропустить.

DaysOf Bush было приложением, отсчитывающим дни до конца срока полномочий Буша. В качестве изображения я использовал служебную фотографию тогдашнего Президента в Белом Доме (к сожалению, я не смог найти скриншот приложения). В обзоре было указано, что некоторым людям нравится Президент Буш, а некоторым нет — как и во всякой партийной политике:

*Нравится он Вам или нет, просто нажмите на иконку и Вы сразу же узнаете, сколько ещё дней вам осталось наслаждаться либо терпеть его президентство. Насладитесь возвышенным чувством предвкушения либо горькой сладости, делая это уникальное время в истории ещё более*

*приятным.*

Занимательно, что я не смог выложить это в App Store. Решающими фразами в отказе Apple были:

*Приложения не должны содержать никакой неприличной, порнографической, оскорбительной или же позорящей информации либо материалов любого вида (текст, графика, изображения, фотографии и др.), либо иного содержимого, которое, по мнению компании Apple, может быть воспринято пользователями iPhone либо iPhone Touch как оскорбительное. Клевета, унижение либо критика определённых политических деятелей считается недопустимой.*

Так как я не считал, что критика со стороны Apple была целесообразной (особенно если учесть то, что я использовал служебное фото господина Буша), мне не хотелось делать это приложение своим центральным созданием. Видимо, я не заморачивался настолько, что даже не сделал скриншот.


Главным, что я извлёк из всего этого, было то, что до тех пор, пока я не буду уверен в том, что готовое приложение будет принято, не стоит тратить большое количество времени на его создание.

### Ничтожная поддержка Apple

Когда вы пишете приложения для iPhone, — по крайней мере, так было в те времена, — вы пишете на Objective-C. Я писал на разных разновидностях C, и со всеми могу работать. Но я в особенности не люблю Objective-C (создаётся впечатление, что кто-то объединил два разных языка программирования и забыл подтереть границы), и мне в особенности не нравится работать на Make. В общем, написание приложений для iPhone не приносило никакого удовольствия.

Вскоре после того, как я выпустил 40 приложений, Apple опубликовали обновление для Xcode. Вам нужно понять одну вещь. Когда вы выкладываете сотню баксов за статус разработчика, Apple открыто говорит Вам о том, что даёт Вам возможность 2 раза обратиться в службу поддержки, где Вам действительно помогут.

Но нет.

Когда я обновил Xcode, предоставленные мне данные доступа оказались каким-то образом искажены во время обновления. Это программные ключи, которые нужны для компиляции и загрузки приложений в App Store. Никакая переустановка либо восстановление среды разработки  не исправят положение.

# Откровения бывшего iPhone-разработчика

↑ Так что я связался с поддержкой разработчиков Apple через должные каналы. И, несмотря на то, что у меня были эти две возможности обратиться за помощью, Apple так и не ответила. Никогда. На моей панели поддержки указывалось, что я использовал обе возможности. Думаю, что первая исчезла, когда я попросил помощи, но так её и не получил, а вторая сгорела, когда я позже пытался сказать им, что мне так и не помогли после того, как я обратился к ним в первый раз.

Так что я больше не мог писать приложения. Честно говоря, к тому времени мне уже наскучил весь процесс — об этом подробнее чуть дальше. Создание iPhone-приложений не являлось моим основным занятием, а так как я смог бы как-нибудь решить эту проблему, я и не подумывал тратить на неё больше времени.

И хотя я купил в общей сложности 8 возможностей обращения в службу поддержки, Apple так и не ответила — ни разу — ни на один из моих запросов. Как вы увидите на следующей странице, это становится всё большей проблемой.

Что ещё хуже, у Apple — в то время — имелись своего рода странные ограничения, по которым считалось, что ты нарушаешь

соглашение о разработке, если публикуешь что-либо о разработке под iPhone. Никаких курсов, никаких книг, форумов, ничего. Была парочка секретных форумов, однако реальной профессиональной взаимной поддержки не существовало.

Это было смешно. Но ни саму компанию Apple, ни кого-либо из её многочисленных разработчиков приложений это, похоже, не волновало.

## Плохое

Сразу после того, как Apple пропустила приложения в App Store, веселья стало намного меньше.

Я надеялся на простой, приятный эксперимент. Кодирование может вполне приносить удовольствие, а создание нескольких простых приложений — пока что не особо сложных — могло бы сойти за приятный опыт. Но нет.

В те времена Apple позволял любому комментировать приложения в App Store — даже если человек, оставляющий комментарии, не купил или не скачал это приложение. Это было в самом начале жизни App Store, когда в общей сложности там насчитывалось менее 15000 приложений.

Но даже в этом случае некоторые фанаты (и, возможно, и дру-

гие разработчики) решили, что мои простые пинпойнт-приложения жутко унижали всех пользователей iPhone. Они начали ставить низкие оценки и писать крайне оскорбительные комментарии.

Начали за здоровье, кончили за упокой. Моя жена (которая писала все обзоры) и я быстро потеряли интерес к игре.

Со временем Apple разрешила оставлять комментарии только

тем пользователям, которые купили приложения. Но, несмотря на то, что они ввели это ограничение, они не обнулили рейтинги и не удалили ругань. Прошло достаточно большое количество времени, пока те оскорбительные комментарии подорвали всю систему.

Я знал, что покупатели были счастливы. Во-первых, большинство моих приложений вскоре начали получать отзывы с оценкой

4+. Мы получали письма, наподобие того, в котором меня просили создать ДниДо Пенсии/DaysTo Retirement. Также было большое количество приятных комментариев — но сперва нужно было купить приложение.

## Злое

А потом в игру вступили мошенники.

Вы должны понять, что



Рис. 1

# Откровения бывшего iPhone-разработчика

↑ мои приложения были дурачками. Они не имели особой важности и — о чём я расскажу на следующей странице — на них много денег не заработаешь. Но даже при этих условиях нашлись люди, которые хотели их клонировать.

И я не говорю только об идее. В конце концов, обратный отсчёт — это обратный отсчёт, и ничего кроме обратного отсчёта. Безусловно, мои приложения были первыми в App Store с милой картинкой на дисплее, однако это не было вершиной инноваций.

Но потом, после того как я пережил весь хвалёный процесс оценивания Apple, осознал, как компания утверждала, что будет давать отказ всему, что не подходит для деликатных рук покупатель или даже более чувствительных уязвимостей, Apple пропустила в свой App Store как минимум одно приложение, которое было у меня украдено.

Этот разработчик не только просто скопировал идею. Этот негодяй украл наш рекламный текст. Слово в слово, описание, в которое моя жена вложила всю душу, было просто украдено. Вот то, что мы написали (рис. 1, обратите внимание на дату).

Я не злюсь, потому что моё ду-

рацкое творение было украдено. Я злюсь, потому что этот негодяй обидел мою жену. Она была в плохом настроении целый день, когда мы обнаружили кражу. Вот что этот болван написал; единствен-

Никакого ответа. Ни от службы поддержки разработчиков, ни от юристов. Мёртвая тишина.

Вот вам и святой подход Apple к управлению приложениями. То фальшивое приложение находит-

До Рождества, смею предположить, что для каждого “настоящего” приложения найдётся где-то 10-20 плохих клонов. У Apple 500000 приложений? По моим подсчётам, там вряд ли найдётся

ламирование данных продуктов — Каждое из приложений продавалось меньше чем за доллар — Я уже давно прекратил работать над всеми приложениями — ДниДо Выборов было единственным приложением, которое я когда-либо обновил (в 2008), с выборов в 2008 на выборы в 2012 году

— Сейчас, когда я уже не являюсь разработчиком, эти приложения больше не доступны на App Store.

Другими словами, я был настолько безответственным и апатичным продавцом в этом беспощадном бизнесе, каким только можно быть.

При этом я заработал — если быть точным — \$7014.77 за 4 года. Данная цифра базируется на записях электронных переводов от Apple, а не на отчётах о продажах компании. Когда я впервые начал продавать приложения, я написал в FileMaker программу базы данных, которая читала формат отчётов Apple и выводила различного рода полезные итоговые сводки. Но после того как Apple изменил этот формат 2 или 3 раза за первые несколько месяцев, я решил, что не столько это меня и беспокоит, чтобы продолжать возиться с этим “создателем”



Рис. 2

ным различием было то, что он поленился поставить разрывы строки (рис. 2).

Так что я связался с Apple и попросил удалить поддельное приложение — либо же потребовать изменения описания. Я связывался с юристами компании, со службой поддержки разработчиков. Помните те 8 возможностей обращения в службу поддержки, которые у меня теоретически были, когда я заплатил \$396 в качестве взноса в программу разработчиков Apple?

ся в App Store и по сей день. По сути, в App Store большое количество приложений-клонов ДниДо Рождества.

По правде говоря, Apple может утверждать, что в App Store находится более 500000 приложений, но большинство из них полная ерунда — подделки, клоны и другой мусор, а Apple и пальцем не пошевелит, чтобы избавиться от него.

Приведу вам свою оценку. Если учесть, что существует примерно 16 клонов моего приложения Дни-

больше 30000 приложений сколь-ко-нибудь похожего качества.

**Люди, Вы действительно хотите такого мира пост-ПК?**

## Чистая прибыль

Годы спустя, меня спросили, сколько я заработал на своих приложениях для iPhone. Прежде чем ответить, я хочу кое-что уяснить:

— В 2008 году я планировал посвятить эксперименту один месяц

— Я не потратил ни минуты или доллара на маркетинг либо на рек-



# Откровения бывшего iPhone-разработчика

↑ отчётов.  
 Разработчики получают 70% прибыли с продаж приложения, а значит было продано примерно 10000 ДниДо-приложений. В дни перед появлением 99-центových приложений, более 10 тысяч пользователей были бы в вос-торге от компании-разработчика. Сейчас же они просто промывают “угу”.

Выплат, которые мы получали в первые несколько месяцев, почти хватало, чтобы покрыть медицинскую страховку за те месяцы. После этого, мы могли заплатить лишь за кабельное телевидение. За последние полгода их вполне хватало на то, чтобы раз в месяц заказать пиццу. Вот детальный график (рис. 3).

Возмещения с моих вложений посчитать немного сложнее, так как оно зависит от того, считается ли iMac, который я купил по завышенной цене, средством разработки для специальных целей либо же обычным устройством.

Допустим, так как это был пробный месяц, я использовал iMac как теневой сервер, так что он немного использовался. С другой стороны, я мог бы использовать для этой же цели ПК за \$300, который бы, ко всему прочему, занимал меньше места на столе. Честно

говоря, у меня была возможность выбрать намного более дешёвый Mac mini, когда я покупал iMac, но мне нужна была хорошая техника (и я, вполне вероятно, влюбился в дизайн iMac).

Так что давайте не будем учитывать эти дополнительные траты на компьютер. Скажем, я потратил \$396 на программу для разработчиков, и моя чистая прибыль — за 4 года — составила \$7014.77, ва-

переносу систему управления контентом, которую написал в начале 2000-х, с UserLand Frontier на WordPress, так что мне приходится много кодировать на PHP.

Честно говоря, так как на данный момент у меня не очень много времени на сайд-проекты, мне намного больше нравится писать на PHP под Windows, чем когда я писал на Objective-C под примитивной версией Mac OS X Snow

даже и в мыслях не было разрабатывать приложения для iPad.

## Несколько заключительных идей для потенциальных разработчиков iPhone

Я заметил пару комментариев, оставленных людьми, которые возможно сами хотели бы разрабатывать приложения. Позвольте Вас предупредить о парочке вещей. Большинство разработчиков

мне хотелось узнать, что произойдёт, если использовать поиск на iTunes, а во-вторых, мне не очень хотелось возвращаться в бизнес программного обеспечения.

Если Вы создаёте продукт, рекламируете его и следите за ним, у Вас есть все шансы на то, что он будет хорошо продаваться.

Не думайте, что вы сможете создавать маленькие пинпойнт-приложения, и они будут успешными и замеченными. Когда я начал, была возможность изучить App Store и быть в курсе каждого приложения там. В общей сложности, на тот момент имелось около 15000 приложений. Сегодня же их там полмиллиона. Так что мои цифры (какими бы они Вам ни казались, хорошими либо же плохими) не сравнятся с вашими.

Запомните одно простое правило: хорошие товары в сочетании с хорошим рынком и хорошим маркетингом (и хорошим присмотром) — залог хорошего бизнеса. Безусловно, сделать бизнес на приложениях в App Store возможно. Это не было моей целью, но я не хочу отговаривать никого, кто хочет пойти по этому пути.

Неважно, чем вы решите заниматься, в любом случае — удачи!

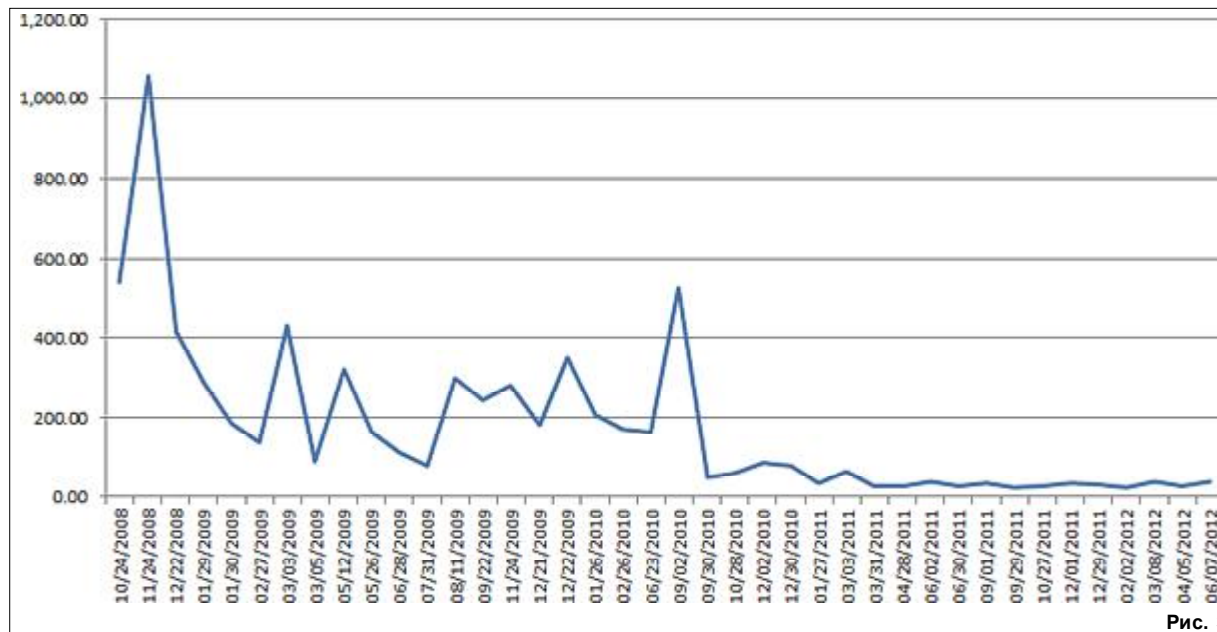


Рис. 3

ловая прибыль составляет \$6618.77.

Неплохо для месяца работы.

На что я трачу своё время для сайдовых проектов сейчас? Что ж, я пишу плагины для WordPress. Я

Leopard. В те времена было даже невозможно изменить размер окна в Mac со всех четырёх сторон.

Так что вот такие дела. Вот мои откровения как уже бывшего разработчика iPhone. Нет, у меня

работают НАМНОГО больше, чтобы разрекламировать свой продукт, чем это делал я. Это был мой сайд-проект, не основная работа, и я нарочно игнорировал всякого рода рекламу. В первую очередь



# Как сделать успешную мобильную игру

## Советы от Mail.ru

Беседовал Вадим СТАНКЕВИЧ

*Рынок мобильных игр продолжает расти быстрыми темпами, и благодаря этому привлекает всё новые команды разработчиков, лишь некоторые из которых достигают подлинного успеха. Что же нужно сделать, чтобы выпустить по-настоящему успешную мобильную игру? Об этом “Компьютерным вестям” согласился рассказать Михаил Рязанов, руководитель издательства игр для мобильных платформ Mail.ru Games.*

— Какие мобильные игры интересуют Mail.ru?

— У нас нет жанровых ограничений, главное — всесторонне проработанная концепция или даже оригинальная идея. Мультиплатформенность и условно-бесплатная (free-2-play) модель распространения — дополнительные преимущества.

— На какие платформы и рынки стоит, в первую очередь, ориентироваться?

— Мы ориентируемся на игроков из Америки, Британии, Германии и России. Азиатский рынок нас тоже интересует, но для создания успешной игры необходимо учитывать особенности местной культуры. Ключевыми плат-

формами сегодня являются iOS и Android.

— Что может получить разработчик от Mail.ru, и что должен предоставить сам при этом?

— Наша главная задача — создание благоприятной среды для разработчиков, которая позволит им создать отличную игру и получить прибыль. Со своей стороны мы обеспечиваем:

— финансирование на всех этапах разработки;

— продюсирование, включая консультации по геймплейным элементам и выбору бизнес-модели;

— адаптацию игры для запуска на иностранных рынках;

— рекламную и маркетинговую поддержку;

— внимание нашей аудитории.



В работу мы принимаем проект на любой стадии готовности, будь то разработка концепции или подготовка к запуску.

— Может ли разработчик прийти один, или нужна целая команда?

— Mail.Ru Games сотрудничает как с независимыми студиями разработки, так и самостоятельными профессионалами из Америки, Европы и России.

— Нужно ли приезжать и лич-

но разговаривать, или все вопросы можно решать удаленно из Беларуси?

— Расстояние сотрудничеству не помеха: показать игру и договориться о совместной работе можно удаленно.

— Есть ли примеры белорусских команд, с которыми Mail.ru уже успешно работали?

— Сейчас мы ведем переговоры с двумя командами из Беларуси. С одной из них планируем выпустить две игры.

— Какие ошибки чаще всего совершают разработчики, которые приходят со своими проектами в Mail.ru?

— Чаще всего ошибки случаются на этапе выбора модели монетизации и продвижения. Бывает, что отличная идея страдает из-за просчетов в игровой механике. Хочу отметить, что общий уровень

разработчиков вырос, и те команды, с которыми мы ведем переговоры или уже работаем, не допускают грубых ошибок.

— На что, кроме самой игры, стоит обратить внимание?

В первую очередь, разработчик должен четко определиться с финансовыми условиями и бизнес-моделью. Юридические тонкости также являются важной частью при согласовании условий сотрудничества. Кроме того, надо быть готовым к тому, что в игру могут вноситься изменения — с этим у творческих людей бывают проблемы.

— С чем лучше не идти к вам?

— Нам точно не интересны клоны популярных игр и проекты со слабой графикой.

[Обсудить](#)

**INFOX.BY**  
БЕЛОРУССКИЙ ПОРТАЛ

**Менеджерам**

**[Financial Management for Project Managers](#)**

2 учебных дня, 16 часов  
Учебный центр ИВА

**[Managing Projects in Software Development](#)**

2 учебных дня, 16 часов  
Учебный центр ИВА

**[Project Cost and Schedule Management](#)**

3 учебных дня, 24 часа  
Учебный центр ИВА

**[Комплексный Интернет-маркетинг. Как использовать интернет для пользы дела](#)**

60 часов  
УЦ "БелХард Групп"

**[Принципы управления проектами](#)**

5 учебных дней, 36 часов  
Учебный центр ИВА

**[Управление проектами при разработке ПО](#)**

Диплом Международного института качества. 3 уровня по 60 часов  
ЦОТ "БелХард Групп"

**[Основы бизнес-анализа при разработке программного обеспечения](#)**

Диплом Международного института качества. 3 уровня по 48 часов  
ЦОТ "БелХард Групп"

**[Построение системы менеджмента качества при помощи Business Studio](#)**

3 учебных дня  
ЧП "СТАМ Софт"

**[Проектирование системы управления компанией в Business Studio](#)**

3 учебных дня  
ЧП "СТАМ Софт"

**[Управление рисками в ИТ-проектах \(риск-менеджмент при разработке и внедрении ПО\)](#)**

ЦОТ "БелХард Групп"

**Специалистам**

**[Администрирование Oracle](#)**

40 часов  
УЦ "БелХард Групп"

**[Авторизованные курсы Microsoft](#)**

Более 30 курсов по разным направлениям  
Учебный центр ИВА

**[Администрирование Linux](#)**

Сертификат. 1,5 месяца (18 занятий)  
ОЦ "Айти Эксперт"

**[Использование сетевого оборудования Cisco. Части 1-2](#)**

5 учебных дней, 40 часов  
Учебный центр ИВА

**[Основы поддержки Mac OS X 10.6](#)**

3 учебных дня, 24 часа  
Учебный центр ИВА

**[Академия 1С-Битрикс](#)**

Серия курсов "1С-Битрикс: Управление сайтом". 6 курсов для разных специалистов  
От 1 до 4 учебных дня, 8-32 часа  
Компания "Новый сайт"

**[Приложения для iPhone: разработка и программирование](#)**

56 часов  
УЦ "БелХард Групп"

**[Windows Phone 7: проектирование и разработка приложений](#)**

60 часов  
УЦ "БелХард Групп"

**[SEO-продвижение](#)**

2 месяца, 60 часов  
ООО "Шипалекс"

**[Система информационной безопасности: организационные аспекты и техническая защита информации](#)**

5 учебных дней, 36 часов  
НПП "БелСофт"

**[Разработка приложений для платформы Android](#)**

60 часов  
УЦ "БелХард Групп"

**[Продвинутый SEO-курс \(для бизнес-специалистов\)](#)**

30 часов  
Институт Бизнес-Технологий

**[Промышленная разработка ПО](#)**

2 месяца, бесплатно  
ITransition

**[Профессиональный курс 3D-моделирования. Уровень 1](#)**

40 часов  
ЦКО "Freedom"

**Начинающим**

**[1С: Бухгалтерия: Программирование](#)**

42 часа  
Институт Бизнес-Технологий

**[Автоматизация тестирования ПО](#)**

Бесплатно  
ITransition

**[Тестирование ПО](#)**

Бесплатно  
ITransition

**[Java-программирование для новичков](#)**

1.5 месяца, 40 часов  
ООО "Шипалекс"

**[Основы программирования на Java](#)**

60 часов  
УЦ "БелХард Групп"

**[Видеомонтаж для начинающих](#)**

40 часов  
Институт Бизнес-Технологий

**[Web-дизайн \(комплексный курс\)](#)**

72 часа  
УЦ "БелХард Групп"

**[Web-дизайн: HTML, CSS, Flash, ActionScript](#)**

96 часов  
ОЦ "Юниверсум"

**[Базовый SEO-курс \(от новичка до специалиста\)](#)**

58 часов  
Институт Бизнес-Технологий

**[Графический дизайн в Photoshop и CorelDraw](#)**

1.5 месяца, 45 часов  
ООО "Шипалекс"

**[Дизайнер-аниматор: 3DS Max, Macromedia Flash](#)**

70 часов  
Институт Бизнес-Технологий

**[Компьютерное проектирование \(САПР AutoCAD\)](#)**

36 часов  
ОЦ "Юниверсум"

**Увлечения**

**[Ди-джей на радио](#)**

70 часов  
Институт Бизнес-Технологий

**[Студия танцев ODEON](#)**

**[Капоэйра. Набор в новые группы](#)**

**[Курсы по дайвингу](#)**

**[Курсы по стрельбе в стрелковом клубе Shoot.by](#)**

**[Фехтование для начинающих](#)**

**[Школа фотографии](#)**

**[Экстремальное вождение](#)**

Школа Н. Овчинникова

 : история успеха

Беседовал Вадим СТАНКЕВИЧ

*Об истории создания самого популярного в Беларуси ресурса, посвященного работе в ИТ, рассказывает его основатель и руководитель Артем Концевой.*

— Как вообще родилась идея Dev.by?

— До 2007 года обсуждение аспектов работы в той или иной белорусской ИТ-компании имело эпизодический и совсем неструктурированный характер. На сайте “Компьютерных вестей” была тема на форуме, где все подряд дискутировали сразу обо всех компаниях. До некоторых пор этого хватало желающим побольше узнать о своих потенциальных работодателях.

А вот когда белорусский рынок ИТ-труда стал стремительно развиваться, количество компаний быстро выросло, а сами они становились всё активнее в поисках специалистов, стало понятно, что сформировалась аудитория для полноценного ресурса о работе в ИТ. Идея витала в воздухе. В какой-то мере примером послужила Украина, где агрессивная борьба за кадры началась раньше и появлялись соответствующие ресурсы. Вопрос был в реализации, нам надо было предложить не просто очередной форум, а сервис, кото-

рый мог бы заинтересовать искушенных пользователей.

— А большая была команда, когда вы это начинали?

— В классических success-story обычно всё выглядит так — команда единомышленников пробивается сквозь тернии, работая рука об руку со звездами. В реальности всё сложнее. Когда возникла идея ресурса, мы с Александром Юрутом работали на менеджерских позициях в одной минской ИТ-компании, никто из нас не был программистом. Так что было решено нанять разработчика. На мой взгляд, это было ошибкой: среди основателей технического стартапа всегда должен быть программист.

В результате в свободное от работы время, в течение восьми месяцев мы делали Dev.by, и к октябрю 2008 года мы, наконец, запустились. В этот момент нам в какой-то мере повезло, если можно так говорить, — ударил мировой финансовый кризис, и белорусский рынок ИТ-труда зашатался: какие-то компании начали

увольнять сотрудников, какие-то — стали урезать зарплаты. И тут мы пришлось очень кстати, потому что больше нигде не было информации, о том, что происходит, не было площадки, где можно было обсудить обстановку.

С одной стороны, многим хотелось рассказать о проблемах в своей компании, с другой — компании могли опровергнуть слухи или разъяснить ситуацию. Так или иначе, нам удалось удержать дискуссию от скатывания во флейм, обиды и истерики, и диалог пошёл, а с ним рванула вверх и посещаемость.

— Не трудно было развиваться в кризис?

— Любой кризис — это новые возможности. И это абсолютно правдивое утверждение, особенно после того, как вы уже заработали свои первые миллионы ещё пару-тройку кризисов назад. А нам, скажем, было “интересно”. С одной стороны, в бюджетах компаний не было денег на рекламу, а с другой — у нас уже была посещаемость, а среди компаний были и те, кто видел свет в конце тоннеля. Нам удалось договориться с несколькими крупными игроками ИТ-рынка о размещении рекламы и вакансий, чтобы “застолбить

место” на будущее. И где-то через полгода я смог уйти с основной работы и целиком сосредоточиться на Dev.by.

— Как Вам кажется, Dev.by как-то повлиял на белорусский ИТ-рынок, на сами компании?

— Белорусский ИТ-рынок всё ещё очень молод, а раньше был совсем юн. Dev.by так или иначе повлиял на его взросление.

Компании и специалисты стали переходить на более традиционные формы решения рабочих вопросов и конфликтов. Практически пропали звонки с требованиями (и угрозами) удалить чей-то комментарий, как и выливания ушатом грязи на компанию или менеджера за увольнение по статье “ничего не делал”.

От праздного восхищения офисами Google компании пришли к пониманию, что комфортное рабочее место для своих сотрудников — это не только кресло вместо табуретки, но и страховка, 50 сортов чая и абонемент в фитнес-центр. Компании стали больше работать над имиджем, продвигать себя в глазах сотрудника, брендироваться на рынке труда.

Вакансии стали выглядеть по-человечески — от “бурно развивающейся компании” без названия с

проектом для условного “мирового лидера”, до конкретной организации с такими-то предложениями и условиями, на конкретный проект.

Dev.by стал одним из инструментов рынка. Чем меньше табу, чем больше информации, тем больше шансов у компаний проявить себя, тем больше возможностей выбора у работников. Для этого наш портал, собственно, и появился.

— На Ваш взгляд, долго ли будет продолжаться имеющая сейчас место ситуация жесткой конкуренции работодателей за программистов?

— Об этом принято говорить, как о чём-то уникальном, а эта ситуация абсолютно нормальная. Любое современное предприятие просто обязано инвестировать в ИТ, чтобы не отставать от конкурентов и оставаться на рынке, поэтому в обозримом будущем ай-тишники без работы не останутся. Как показывает опыт 2008-2009 годов, рынок ИТ-сервисов остался одним из наименее пострадавших от мирового кризиса.

Другой вопрос, что после 5 лет роста зарплат, рейты наших компаний уже не всегда позволяют заказчику сэкономить и заставляют его задумываться о



Delphi®

**Решения для разработки приложений и управления базами данных**

C++Builder®

InterBase®

 **allsoft.by®**

**Купить в Allsoft.by**

Тел.: 017 268 42 52

Visual Studio

RAD Studio

ООО «СофтЛайнБел»,  
УНП 190271125,  
Л.№ 42415 31.12.2009-31.12.2014 г.

## Dev.by: история успеха

↑ найме собственных специалистов, а не ввязываться в заокеанский аутсорсинг.

Поэтому нашим компаниям, чтобы остаться конкурентоспособными на рынке труда, нужно развивать экспертизу, смотреть в сторону продуктовой разработки, что получается далеко не у всех. Пока “бодишопный аутсорсинг”, как и раньше, является основой отрасли, конкуренция за кадры останется высокой, а вот предложения по зарплатам для большинства позиций будут стагнировать.

— **А можно ли сказать по каталогу на Dev.by, стало ли у нас больше продуктовых компаний?**

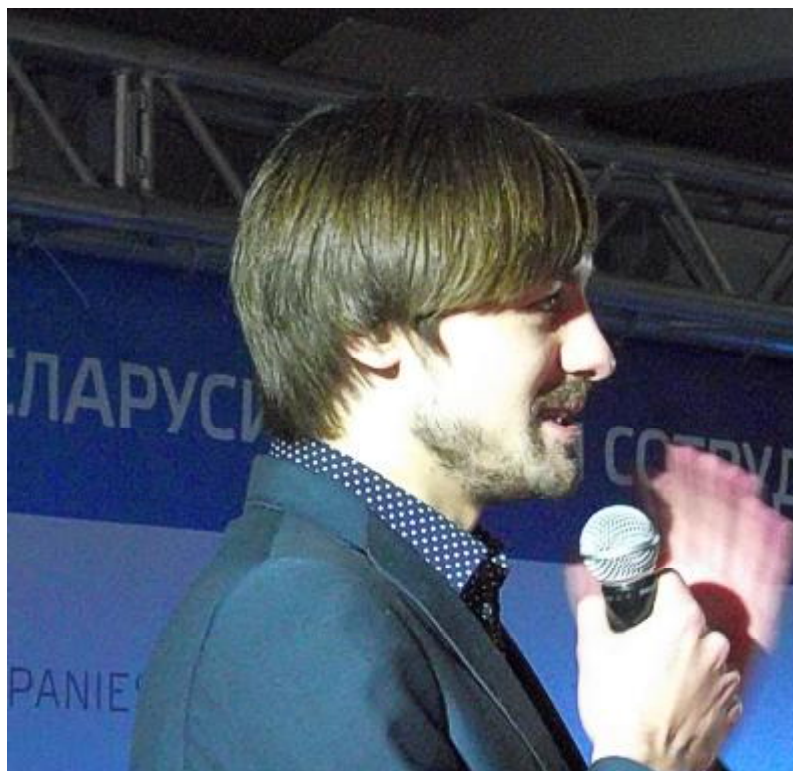
— Стараниями одной минской организации, “продукт” стал модным словом, а множество компаний внезапно переназвались из аутсорсинговых в продуктовые. При этом настоящих производителей продуктов стало больше, но их все еще гораздо меньше, чем могло бы быть.

— **А что мешает?**

— Отсутствие достаточного количества источников внешнего финансирования, благодаря которым разработчик может попробовать начать делать свой продукт и при этом не продавать квартиру. У нас появляются бизнес-ангелы, инкубаторы, инвесторы, стартап-

тусовки, но пока не видно ни одного выросшего благодаря им успешного проекта, который бы даже в пределах Беларуси “выстрелил”.

Есть еще тенденция к тому, что



самые активные люди, которые могли бы развивать свои компании, предпочитают уехать и работать в компаниях типа Microsoft или Google, где человеку с амбициями вырасти сравнительно несложно. Многие справедливо решают, что даже свои проекты луч-

ше делать там, где нет проблем с инвестициями, с законодательством, с имиджем страны за рубежом...

— **Можете рассказать что-нибудь о планах?**

— Планов много. Пока мы не можем рассказать обо всем, но задача номер один для нас — это слезть со старой платформы, которая сейчас нас тормозит, в прямом и переносном смысле. Если вы хотите сделать что-то хорошо, делайте это сами, этот урок нам

пришлось усвоить, глядя как доведение очередного небольшого куска нового функционала в древнюю CMS тащит за собой целый Боинг работы.

Уже в ноябре мы обновим сайт полностью, запустим новый рейтинг компании, обновленные разделы вакансий, зарплат и событий. Мы будем наращивать количество белорусского контента, запустим авторские колонки и блоги компаний, продолжим проводить офлайн-мероприятия, например конференцию MobileOptimized и конкурс Best IT Companies to Work for in Belarus. Через какое-то время прямо в нашем новом офисе будут проходить менее масштабные, но не менее интересные мероприятия.

— **Планируете ли вы выход на новые рынки — российский, украинский?**

— Мы недалеко от 20 тысяч активных пользователей, что, учитывая количество работающих в белорусском ИТ, является потолком, поэтому выход на более масштабные рынки входит в наши планы. Но пока наша главная цель — представить максимум удобных сервисов и информации белорусским пользователям.

[Обсудить](#)



Мы с удовольствием опубликуем статьи по следующим тематикам:

- Всемирная паутина
  - софт
  - мобильные устройства
  - программирование и разработка ПО
  - администрирование
  - наука
  - технологии
- и по многим другим!

Знаешь что-то  
интересное?  
Поделись этим  
с читателями  
“КВ”!

Нам не важно, студент ты или матерый профессионал.

**Главное - интересная тема и горячее  
желание рассказать о ней!**

Нет опыта в написании статей? Наши редакторы помогут довести твои мысли до публикации.

Пиши: [info@kv.by](mailto:info@kv.by)

Звони: (017) 203-90-10



# Статья программистом после сорока...

Эдуард ТРОШИН

(Продолжение. Начало в Dev-KB №3'2012)

*Значительную толику этой части своего рассказа я хочу посвятить одному нехарактерному жизненному примеру и ещё одному, уже из области веб-программирования. Мы с вами разработаем небольшое, но, тем не менее, полнофункциональное приложение на PHP.*

## Не наступайте на горло собственной мечте

Есть у меня знакомый, назовём его Николай. В юности он мечтал связать свою жизнь с журналистикой, учиться в США. После окончания БГУИР, Коля попал на крупнейший в нашей стране информационный интернет-портал и стал таким журналистом его IT-раздела.

Сложилось так, что через пару лет, когда бумажные СМИ начали сильно уступать в популярности и оперативности интернету, портал стал богатой компанией, а Коля, ввиду отсутствия конкуренции (остальные информационные сайты республики не смогли достичь такой популярности), превратился в самого известного у нас IT-журна-

листа. Вдобавок, его раздел постоянно приносил учредителям портала неплохие деньги от рекламы, так как сферу IT последние кризисы затронули мало.

В течение многих лет, Николая приглашали абсолютно на все IT-мероприятия, где предполагалось участие СМИ, как у нас в стране, так и за рубежом. Откровенно говоря, почти все мы — его коллеги, завидовали ему. Коля объехал всю Европу, часть Северной Америки и даже побывал в Южной Корее. На него буквально посыпались дипломы и награды от различных компаний и общественных объединений. Через некоторое время Николай стал заместителем редактора информационной службы

портала, на котором работал. При этом почти все его коллеги, по разным причинам, покинули IT-сферу.

Это не было бы столь удивительно, если бы я не знал Николая лично. Добрый, исполнительный парень, отличник в учёбе, хорошо владеющий английским языком (правда, только как технический переводчик), он, тем не менее, был достаточно средним журналистом. Его материалы не блистали идеями, а вопросы на пресс-конференциях не ставили в тупик ньюсмейкеров.

Не подходила Николаю и роль журналиста информационного агентства и “матёрого” газетчика — там требуется значительно больший профессионализм и, главное, — нужно отлично владеть словом, уметь за пару минут разговорить собеседника, выудить у него нужную информацию. Не состоялся Коля и как популярный блоггер (забегая вперёд, скажу, что после того, как он оставил работу в своём IT-разделе, его твиты и посты в Фейсбуке почти сразу потеряли читателей).

## Продолжайте действовать

Николай прекрасно понимал, что как профессионалу ему многого не хватает, да и мечта об учёбе за рубежом так и не стала явью. Парень продолжал действовать. Он сдавал различные международные тесты, штудировал интернет, задавал вопросы сведущим людям. Словом, искал возможности добиться своих целей, выполняя при этом достаточно интересную и сложную работу.

И вот, наконец, момент истины. Николай подал документы на соискание стипендии по американской программе Эдмунда Маски и... выиграл свой грант. Затем он отправился изучать журналистику в университет Северной Каролины на два года. Естественно, за счёт американских наолгоплательщиков. Каждый, кому интересны подробности этой программы, может ознакомиться с ними [здесь](#).

После окончания учёбы, Коля должен будет вернуться в Беларусь и продолжить работу в сфере журналистики (к сожалению, программа не предполагает возможности остаться в США после завершения учёбы). Естественно, возвращение и адаптация будут непростыми. Крупного и серьёзного разочарования местными реа-

лиями Николаю не избежать.

В консервативной среде традиционных национальных СМИ его рвение вряд ли оценят. У нас специалистов, имеющих хорошее зарубежное образование, недолюбливают сразу по нескольким причинам: из-за боязни конкуренции, национальной нетерпимости к тем, кто хочет быть лучше, богаче, умнее и т.д. Да и зарплаты в обычных СМИ у нас давно таковы, что не оправдывают даже среднего образования.

Но, возможно, после возвращения Николая ждёт солидное повышение на родном портале. Кроме того, учёба в США — серьёзный, заслуживающий уважения шаг к тому, чтобы изменить свою судьбу. В любом случае, мы пожелаем молодому специалисту успехов.

## Возраст — делу не помеха

Оставим моего знакомого и порассуждаем на более насущную тему — о шансах человека, старше 40 лет оказаться за рубежом, на учёбе или в эмиграции. К сожалению, в этой возрастной категории на стипендию Эдмунда Маски рассчитывать уже нечего. Впрочем, как и на участие в любых других образовательных программах. Практически все

<p><b>ремонт и обслуживание</b></p> <p><b>BELABM</b></p>	<p>ИБП APC, Powercom и др. Ноутбуков HP Компьютеров и серверов Мониторов и принтеров</p>	<p><b>Регионы:</b></p>	<p>СЗАО "БелАВМ" УНН 100341711</p>
	<p>Минск, Технический центр БелАВМ Тел. 283-22-45(46), 293-16-75</p>	<p><b>Брест</b> "Интер-С" (0162) 20-91-30 <b>Витебск</b> "Адамант" (0212) 37-75-72 <b>Гомель</b> "Говис" (0232) 74-17-95, 74-18-51 <b>Гродно</b> "Радиус" (0152) 74-55-40, 74-54-42 <b>Могилев</b> "Эликом" (0222) 32-70-28</p>	



## Стать программистом после сорока...

↑ они “заточены” под молодёжь. Но зато никто пока не отменял, например, ежегодную Green Card Lottery USA, которая даст возможность жить в США, если, конечно, вы её выиграете. Можно уехать не только в США, но и во вполне благополучную и сытую Австралию (потенциальный эмигрант не должен быть старше 45 лет, подробности почитать можно [здесь](#)) или в Канаду, где возрастной ценз ещё выше, например, по федеральной программе “Квалифицированный специалист” (шансы на эмиграцию в Канаду можно оценить на официальном [сайте](#)).

Добавлю, что у программиста есть все шансы оказаться там, где он захочет жить, кроме, пожалуй,

США. Да и там можно по рабочей визе совершенно спокойно отработать до пяти лет. Но, самое главное, — у профессиональных программистов всегда полно командировок — и в США, и в Европу, и вообще, куда угодно. Так что с какого-то момента становится не так уж важно, где ты живёшь.

### Снова PHP

В прошлый раз я получил вполне обоснованный читательский упрёк в излишней примитивности примеров программирования. Что ж, в этот раз постараюсь дать чуть больше материала. Но себе не изменю — примеры будут простыми, иначе начинающие веб-мастера (а они на форуме “Компьютерных вестей” бывают) просто ниче-

го не поймут.

Остановимся на создании простого, но полнофункционального веб-сайта. К сожалению, тема является столь обширной, что её придётся разделить на отдельные части (в одной “куче” такой урок будет абсолютно нечитабельным, и вы ничего не поймёте).

Обычный сайт должен иметь несколько стандартных “фич”, используемых практически везде. Это авторизация, возможность размещать какой-либо контент и обсуждать его в комментариях. В принципе, большинство порталов строится именно на этих “трёх китах”.

Но нам с вами до этого далеко. Надо сделать, для начала, хотя бы что-нибудь самое простое. И чтобы оно работало.

Итак, создаём наш первый файл. Не мудрствуя лукаво, назовём его index.php

В нём пишем PHP-код

```
<?php
require 'header.html';
//Заготовка нашего сайта
require 'footer.html';
?>
```

Уже в этом маленьком примере видна мощь PHP, который даёт возможность выводить сторонние файлы (даже расположенные удалённо, если это позволяет конфигурация PHP на сервере). Для это-

го используются конструкции require и include. Разница между ними заключается в том, что require подключает файлы до исполнения сценария PHP, а include — после. В некоторых случаях это может оказаться очень важным. Например, если подключаемый скрипт вычисляет некое выражение, значение которого затем используется для дальнейших действий в результирующем файле — тогда подойдёт только конструкция require. И ещё — файлы, которые мы выводим, должны быть расположены в одной директории с файлом index.php, иначе путь к ним придётся указы-

вать в явном виде, или так (относительный путь):

```
require ('../directory/
config.php');
```

или так (полный путь от корневой папки):

```
require ('/home/media/spt/
config.php');
```

Первый вариант предпочтительнее, так как при переносе сайта другой сервер, где иная структура папок и другие их названия, он тоже будет работать.

Бывает, что подключаемых файлов достаточно много. Тогда к конструкциям можно добавить постфикс \_once (полу-

### Листинг 1

```
<html>
<head><title>Main portal</title></head>
<body bgcolor=blue>
<table bgcolor=blue width=50% height=3%>
<tr>
<td><a href=10.php style="color:#FFFFFF; text-decoration:none">СОБЫТИЯ</a></td>
<td><a href=11.php style="color:#FFFFFF; text-decoration:none">НОВОСТИ</a></td>
<td><a href=12.php style="color:#FFFFFF; text-decoration:none">СТАТЬИ</a></td>
<td><a href=13.php style="color:#FFFFFF; text-decoration:none">ФОРУМ</a></td>
<td><a href=14.php style="color:#FFFFFF; text-decoration:none">АРХИВ</a></td>
</tr>
</table>
```

Конкурс!  
Конкурс!  
Конкурс!  
**Business start**  
ОТ КОМПАНИИ



 **MAXI·BY**  
максимум возможностей

## Стать программистом после сорока...

↑чается require\_once и include\_once). В этом случае, вы можете быть уверены, что включённый однажды файл не будет выведен повторно. Добавлю, что это — конструкции, а не функции, и скобок они не требуют.

Далее всё просто: файл header представляет собой “шапку” страницы, а footer — “подвал”. Именно в этих файлах и находится соответствующий код, а также HTML и всё,

что необходимо. В главном файле ничего лишнего нет. Такая конструкция даёт возможность отделить код от разметки гипертекста и сделать его проще. Имея даже тысячи страниц сайта, вы легко сможете изменить “подвал”, доработав единственный файл footer.

Содержание header.html может быть таким, для начала (см. листинг 1).

В файл footer.html можно вклю-

чить переменную, которую мы с вами создавали в первой части:

```
<?php
$kvby = '&copy; Компьютерные
Вести, 2009-2012.';
echo "<br><font color =
'white'>$kvby</font>"
?>
</body>
</html>
```

Естественно, что мы пока рассматриваем простейшие вариан-

ты страничек, в которых нет ни мета-тегов, ни файлов подключения скриптов и стилей (все они хранятся между HTML-тегами <head></head>), а также содержания (оно будет выводиться между тегами <body></body>).

Стоит отметить, что по умолчанию сервер Apache из корневой и любой другой директории сайта обычно выводит файлы index.php или index.html. Эти настройки прописаны в конфигурационном файле сервера httpd.conf. Их можно изменить (если вам нужен другой индексный файл) в файлах с расширением .htaccess, для каждого каталога вашего сайта в отдельности. Строка в .htaccess будет выглядеть примерно так:

```
DirectoryIndex /katalog_4/
dbs.php
```

Теперь в наш файл index.php добавим ещё одну строку (она выделена цветом):

```
<?php
//Заготовка нашего сайта
require 'header.html';
require 'content.php';
require 'footer.html';
?>
```

Необходимо также создать файл content.php (пока пустой) и сохранить его в корневой папке сайта. Внешне ничего не изменится — ошибки не будет, так как

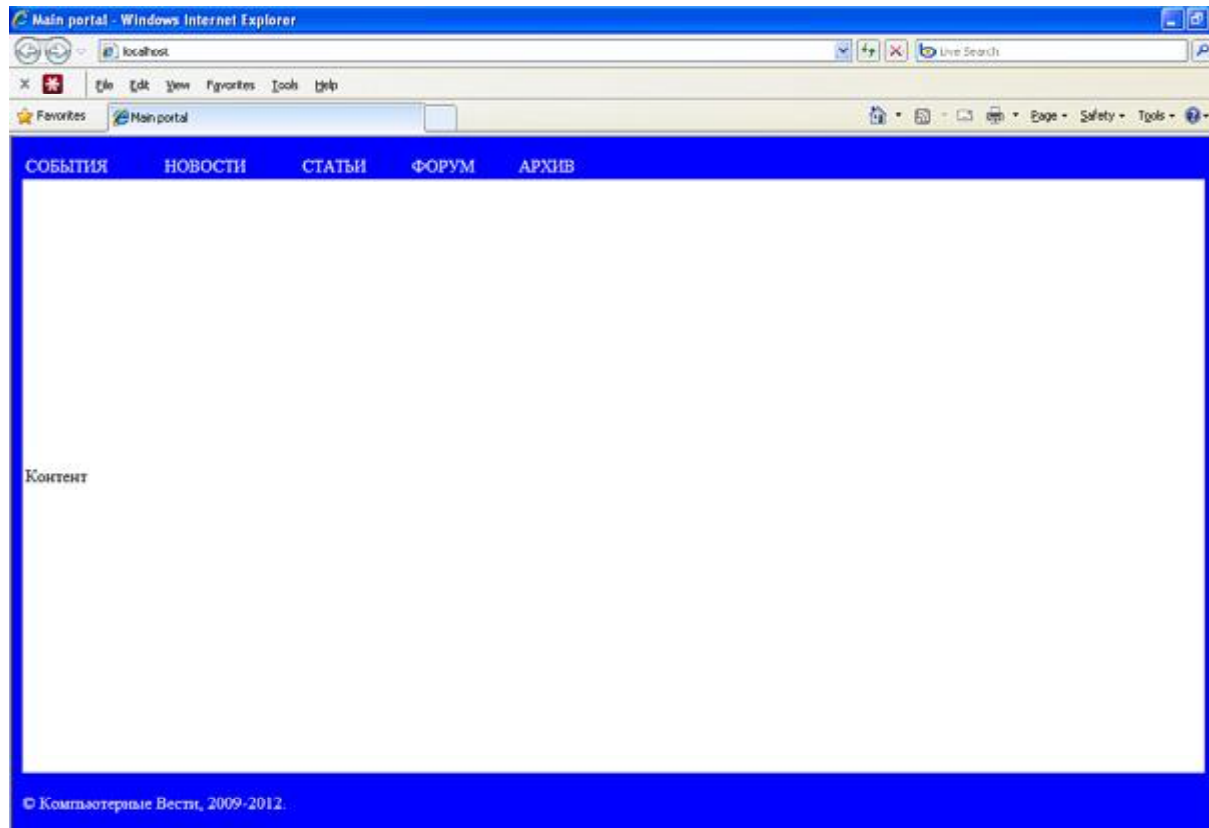
файл content.php уже существует. Добавим в него только таблицу, чтобы она заняла пустое место в центре сайта:

```
<table width=100% height=85%
style="background-
color:#ffffff; color:#000000">
<tr>
<td>Контент</td>
</tr>
</table>
```

У нас получилась небольшая заготовка сайта в цветовой гамме “Компьютерных Вестей”. Правда, с минимальной вёрсткой и без контента, зато работающая и наглядно демонстрирующая некоторые возможности PHP.

*(Продолжение следует...)*

[Обсудить](#)



**KV: КОМПЬЮТЕРНЫЕ ВЕСТИ**

Издатель: ООО “РГ “Компьютерные Вести”

Адрес: Минск, ул. Мельникайте, 2, оф. 710.

Для писем: 220004, г. Минск, а/я 57.

Телефон/факс: (017) 203-90-10

E-mail: [info@kv.by](mailto:info@kv.by)

Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие точку зрения автора. За достоверность приведенной информации ответственность несут авторы.

При перепечатке материалов ссылка на “КВ” обязательна.

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

# Группа компаний "БелХард" приглашает на работу

В связи с ростом масштабов деятельности и открытием новых направлений требуются **специалисты высокой квалификации** в международные проекты на полную занятость:

- Программисты прикладных систем J2EE, C#, C++, Delphi, Python,
- Web-программисты ASP.NET, PHP, Ruby, Flash и Web-дизайнеры,
- Программисты мобильных приложений iOS, J2ME,
- Руководители проектов, бизнес-аналитики (разработка ТЗ для АСУП),
- Системные интеграторы (сисадмины со знанием Java),
- Функциональные тестировщики, тест-разработчики.

Наши ценности — это сильная команда, постоянное профессиональное совершенствование.

Предлагаемые нами условия: достойные вознаграждения, премии за достижения, широкие карьерные перспективы, соц. пакет с льготами от резидента ПВТ, эффективные процессы (ISO, CMMI) и современный инструментарий, разнообразие творческих задач, благоприятная атмосфера в команде.

С нами Вы сможете реализовать себя в актуальных, интересных проектах!

## Специальное предложение студентам ИТ-специальностей со знанием английского языка:

- Проводим набор на стажировку с последующим трудоустройством, направления: SW Tester и SW Developer (PHP, Java, C#, iPhone),
- Гибкий график и сокращенная до 30 часов рабочая неделя,
- Стажеры могут быть направлены к нам на преддипломную и производственную практику,
- Наши сотрудники-выпускники вузов получают возможность оформиться на работу в качестве молодых специалистов (по распределению).

Подробная информация о вакансиях, об интенсивно растущих секторах корпорации,

бланк резюме: [www.job.belhard.com](http://www.job.belhard.com).

E-mail для резюме: [job@belhard.com](mailto:job@belhard.com).