

## iOS 11转向64位的影响：20多万个App进入宅兆- 此链接 直达威尼斯人老牌 娱乐城！注册送额度可提！

2017 08 18



他说：“从赌钱的角度看，这样做是合理的，也是值得的。我不想看到游戏从iOS平台消逝。”

事实上，事情并非足是那么顺遂。博格斯曼说，最最先时他以为让Osmos支持64位手艺的开发事情不会凌驾3个月，可是一起是他不停遇到新问题，修改多玩家代码时更是难题重重。许多次博格斯曼都曾有过这样的想法：也许应该扬弃多玩家模式。

当中包罗大型事情室制作的一些被人忽视的游戏，好比Id Software的《扑灭战士》（Doom），另有它的iOS版本《Rage》，另有休闲游戏，好比Vectorpark的《Levers》。损失不限于游戏。音乐创作工具iSequence HD和Tachyon也不兼容新系统。

单看数字，我们很难知道会有哪些值得注重的App将会脱离。米夏埃利说，凭据他的视察，47万个App里约莫30%都是游戏，当中最盛行的要么被更新版本替换了，要么只是模拟之作。在75个过时可是至少有10万用户评级的App中，只有一个比力吸引人，那就是Epic Games推出的第一版《无尽之刃》（Infinity Blade）。

精彩视频推荐：

若是游戏销量欠好，他还会升级吗？博格斯曼并不确定。

剖解升级

[摘要]由于iOS 11只支持64位App，20多万个App可能会被扬弃，若是卖得欠好，开发者固然不愿意升级。



从理论上讲，将App升级到64位并不是什么繁重的使命。线上学习网站Udemy的教员马克·普莱斯（Mark Price）以为，许多时间苹果的Xcode让转化变得相当简朴。普莱斯做了一个实验，他从代码托管网站GitHub下了几个开源App然后转化，没有遇到任何问题。

博格斯曼没有让Osmos从App Store退出，他花了3个月时间升级代码，让游戏支持iOS 11，他重写了游戏的多玩家系统。2010年，Osmos成为iPad年度游戏，虽然现在的销量不比昔时，博格斯曼仍然信赖他的支付会获得回报，由于之前的几年里销量虽然没有太大增加，可是一直比力稳固。

总体状态看起来让人容易接受，不外它掩饰了一个事实：有些软件值得拯救。不信打开三代iPad看看，内里另有许多不错的App无法兼容iOS 11。

并非所有iOS开发者都是这样以为的。一些剖析公司以为，大部门App已经为iOS 11做好了准备，另有一些开发者一定会做出决议，认定自己的代码不值得升级。当苹果为未来iOS做准备时，一些深受人们喜好的游戏和App将会被扬弃。

大形势



为什么有些App开发商不愿意升级代码呢？实在很容易明白。对于自力开发者来说，若是App卖得欠好就不值得投入时间开发，终究要投入几周甚至几个月的时间。对于大公司来说，纵然有稳固的销量也不值得从其它项目抽调资源。

葛拉曼尼说：“让20万个数字老产物消逝，对于众多的苹果客户和开发者来说不是什么好事，它会为未来数代人制造一个文化黑洞。”

博格斯曼知道自己必须试一试。今年秋天iOS

iOS 11将会推出，苹果要求所有App支持64位架构，2013年年尾时，64位架构首次泛起在iPhone 5S、iPad Air、iPad Mini 2上。在iOS 11操作系统中，32位App无法正常运营，当用户用安装新系统的装备搜索时，32位App不会泛起在效果中。强迫各人升级到64位架构可以让iOS App的性能更好一些，还可以释放硬件资源，苹果可以在未来的处置惩罚器中扬弃32位元素。

然而凭据AppFigures提供的数据显示，在App Store内另有许多App不支持新系统。内里包罗45000个自2012年5月以来不再升级的法式，正是从那时最先苹果支持64位iOS软件。自2015年6月以来另有42.5万个App没有升级过，其时苹果要求所有新App及App升级内容必须包罗对64位的支持。加起来就有47万个App可能不会支持iOS 11。AppFigures首创人、CEO米夏埃利 (Ariel Michaeli) 以为，凭据升级模式推测数字可能介于20-25万个。

博格斯曼说：“诊断问题需要多长时间现实由你对问题的熟悉水平来决议，另有就是你对代码的熟悉水平。”



萨尔茨曼在邮件中说：“所有一切都是从Apple TV端口移植过来的，整个事情只用了3小时，真是让人意外，让人惊喜。”

自动播铺开关 自动播放

搞机零距离：诺基亚8首发上手 诺记真的回来了

正在加载...

< >

除了盈利远景值得期待，另有一些缘故原由让博格斯曼不忏悔。看到玩家发谈论说“谢谢”，他感应很知足，由于他增添了一个功效，单人玩家可以通过搜索找人一起玩，他信赖为存在8年的老游戏增添多玩家元素可以让游戏获得一定水平的复生。

纵然开发出新的多玩家系统，博格斯曼又花了一个月调整其它代码，使之顺应 iOS 11。上一次 Osmos 升级是在 2013 年，自此之后苹果将 GameCenter 网络的许多工具扬弃，正因云云，博格斯曼不得差池 App 的社交元素重新设计。转向 64 位还要花几周时间测试毛病，这些毛病与内存分配有关。

在这种情况下，一些人希望苹果多做点事，不要只是设定最后限期。亚当·葛拉曼尼 (Adam Ghahramani) 是一名自力产物营销制作人，他最近刊文称，苹果应该提供一些资源 (好比 App Store 广告积分) 勉励开发者升级老法式，或者提供一种要领生存老法式，究竟它们有历史价值。

普莱斯说：“有时某些 App 会使用过时手艺，以是你必须扬弃它们，否则编译就会堕落。若是使用 iOS 基本框架，大段时间都运行优秀。”

腾讯数码讯 (易静) 许多年里，埃迪·博格斯曼 (Eddy Boxerman) 一直以为自己公司开发的 iOS 游戏 “Osmos” 永远不需要升级，这款游戏广受好评。他甚至不确定开发新版本是否行得通，由于游戏接纳了怪异的多玩家代码，不再兼容苹果新的开发工具。

许多小损失

App 剖析公司 SensorTower 的移动视察主管兰迪·尼尔逊 (Randy Nelson) 以为，随着 iOS 11 的推出越来越靠近，App 开发商对软件升级越来越认真了。照他预计，在已往 6 个月里 64 位升级比之前 6 个月增添了 228%，6 月时升级到达岑岭，其时苹果证实未来不会支持 32 位 App。

对于亚当·萨尔茨曼 (Adam Saltsman) 来讨情况比力乐观，他开发了 iOS 游戏《屋顶狂奔》(Canabalt)。在最初的邮件中，萨尔茨曼现实上有些担忧，他对解决代码的兼容问题、处置惩罚 App Store 谈论不太有信心。一周之后，一切都比预想的希望顺遂。一年前，萨尔茨曼开发了 Apple TV 版本的《屋顶狂奔》，他无意中解决了大部门问题，这些问题在 iOS 11 上会遇到。



、也是全球轨道交通装备行业最新型的大功率电力机车。在中国与欧洲不断强化铁路合作之际，为白俄罗斯研制最新型的电力机车，成为双方深化信任取得的重要成果。在中国铁路装备实施“走出去”战略引导下，今年7月，同

不断提高领导班子和领导干部推动改革能力。完善党建工作机制，落实“一定三有”政策、实行“四议两公开”工作法。创新基层党建工作，健全党的基层组织体系，充分发挥基层党组织的战斗堡垒作用，引导广大党员投身改革

当前文章：<http://www.v814.com/news/id8tj-20170813.pdf?6pryik8321779>

发布时间：2017-08-18 00:01:19

[澳门威尼斯人到大三巴](#) [威尼斯人](#)

[大三巴](#) [威尼斯人-](#)

[在线真人娱乐,百度搜索【vns55238】官方V-X!](#) [威尼斯人-](#)

[在线真人娱乐,百度搜索【vns55238】官方V-X!](#) [威尼斯人-](#)

[在线真人娱乐,百度搜索【vns55238】官方V-X!](#) [澳门威尼斯人](#)

[官网](#) [威尼斯人-](#)

[在线真人娱乐,百度搜索【vns55238】官方V-X!](#) [威尼斯人-](#)

[在线真人娱乐,百度搜索【vns55238】官方V-X!](#) [澳门塔怎么去威尼斯人](#) [威尼斯人不能提款](#)