

# Multiplatformowość z wykorzystaniem Kotlin/Native

---

Adrian Kosiński   Paweł Pytel

1. O języku Kotlin
2. Prezentacja

# O języku Kotlin

---

- Statycznie typowany język uruchamiany w maszynie wirtualnej Javy (JVM) tworzony przez firmę JetBrains [1].
- Powstał ze względu na limitacje języka Java, które były uciążliwe dla firmy
- Inspirowany innymi językami (w sporej mierze *Groovym*)
- Zajął silne miejsce jako język dla platformy Android
- Silnie rozwijane krosplatformowe moduły (*Kotlin.js*, *Kotlin/Native*)
- Coraz częściej zaczyna się pojawiać w aplikacjach serwerowych; zyskuje coraz większe wsparcie od popularnych frameworków, np. *Spring Framework*

**Kotlin/Native** powstał, aby umożliwić kompilację Kotlina do kodu natywnego, niepotrzebującego maszyny wirtualnej. Umożliwia to możliwość tworzenia kodu w Kotlinie na platformę *iOS* bądź *urządzenia wbudowane*.

Kotin/Native wspiera obecnie następujące platformy:

- iOS (arm32, arm64, emulator x86\_64),
- MacOS (x86\_64),
- Android (arm32, arm64),
- Windows (mingw x86\_64),
- Linux (x86\_64, arm32, MIPS, MIPS little endian),
- WebAssembly (wasm32).

Kotlin/Native pozwala na:

- tworzenie natywnych dystrybucji dla wielu wspieranych platform,
- tworzenie bibliotek dla języka C/C++,
- integrację z *Apple Framework* dla języka Swift i Objective-C,
- współpracę z istniejącymi bibliotekami i frameworkami dla poszczególnych języków

# Prezentacja

---







JetBrains.

**Kotlin programming language.**

<https://kotlinlang.org/>.

Accessed: 2018-12-08.