



# OpenSocial w nk.pl

Janusz Dziemidowicz

nk.pl

PLNOG 21-22 października 2010



# Spis rzeczy

## OpenSocial a API

- Platforma API

- OpenSocial

- Apache Shindig

- Tworzenie aplikacji

## Wdrożenie

- Pierwsza implementacja i start platformy

- Rozwój i akcje specjalne

- Współpraca z firmami

- Przyszłość i podsumowanie



# Spis rzeczy

## OpenSocial a API

- Platforma API

- OpenSocial

- Apache Shindig

- Tworzenie aplikacji

## Wdrożenie

- Pierwsza implementacja i start platformy

- Rozwój i akcje specjalne

- Współpraca z firmami

- Przyszłość i podsumowanie



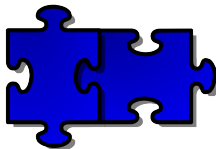
# Tak właściwie to czym jest API?

- ▶ dostęp do danych portalu,
- ▶ osadzanie aplikacji,
- ▶ widżety,
- ▶ logowanie do innych portali,
- ▶ płatności,
- ▶ składowanie danych,
- ▶ CDN.

# Elementy platformy NK



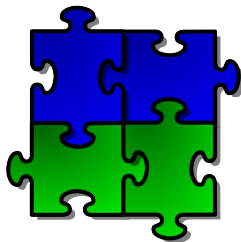
- ▶ dostęp do danych,
- ▶ osadzanie aplikacji,
- ▶ katalog aplikacji,
- ▶ panel do zarządzania,
- ▶ dokumentacja i przykłady,
- ▶ blog,
- ▶ bugtracker,
- ▶ obsługa użytkownika.



# Elementy platformy NK



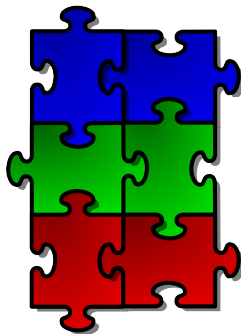
- ▶ dostęp do danych,
- ▶ osadzanie aplikacji,
- ▶ katalog aplikacji,
- ▶ panel do zarządzania,
- ▶ dokumentacja i przykłady,
- ▶ blog,
- ▶ bugtracker,
- ▶ obsługa użytkownika.



# Elementy platformy NK



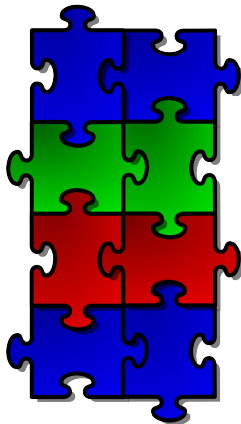
- ▶ dostęp do danych,
- ▶ osadzanie aplikacji,
- ▶ katalog aplikacji,
- ▶ panel do zarządzania,
- ▶ dokumentacja i przykłady,
- ▶ blog,
- ▶ bugtracker,
- ▶ obsługa użytkownika.



# Elementy platformy NK



- ▶ dostęp do danych,
- ▶ osadzanie aplikacji,
- ▶ katalog aplikacji,
- ▶ panel do zarządzania,
- ▶ dokumentacja i przykłady,
- ▶ blog,
- ▶ bugtracker,
- ▶ obsługa użytkownika.



# Panel do zarządzania

nk developers applications admin panel

 nk  
 HEJSCIE SPOTKAN

[Documentation](#) | [Blog](#) | [NK](#) | [Manage your applications](#)
[Home](#)
[Logout](#)

## application

- ▶ Create New Application
- ▶ My Applications
- ▶ All Applications
- ▶ All Approved Applications
- ▶ All Appr. Requested Applications
- ▶ All Banned Applications
- ▶ Promoted Applications

## user

- ▶ Create New User
- ▶ Users

## tools

- ▶ Translate Ids

## All Applications

List results per page: [10](#) [20](#) [30](#) [40](#) [50](#) [100](#) [250](#) | Page 1 of 1

Id	Name	Company	Status	Appr. Status	Ban Status	Type	Show Settings	Edit Settings/Limits	Send to approval	Approval	Ban / Unban	Stats	Delete
1			Public	Testing	Running	Mobile							
3			Public	Testing	Running	Mobile							
4			Public	Approval Rejected	Running	Gadget							
25			Public	Approval Rejected	Running	Gadget							
26	Happy Harvest	ELEX	Public	Approved	Running	Gadget							
28			Disabled	Approval Rejected	Running	Gadget							
29			Public	Approval Requested	Running	Gadget							
30	DarkOrbit	Bigpoint GmbH	Public	Approved	Running	Gadget							
32	Seafight	Bigpoint GmbH	Public	Approved	Running	Gadget							
33			Public	Approval Rejected	Running	Gadget							
34			Public	Approval Rejected	Running	Gadget							
35			Public	Approval Rejected	Running	Gadget							
36			Public	Testing	Running	Gadget							
37	Turtle Squad	Pinga GmbH	Public	Approved	Running	Gadget							
38	Crazy Charly	Pinga GmbH	Public	Approved	Running	Gadget							
39	Miejskie Gangi	i-Jet Media In	Public	Approved	Running	Gadget							
40			Disabled	Approval Rejected	Running	Gadget							
44			Public	Testing	Running	Gadget							
45			Public	Testing	Running	Gadget							

# Historia



- ▶ standard udostępniony przez Google w 2007,
- ▶ wspierany m. in. przez Bebo, hi5, Hyves, MySpace, Ning, orkut, iWiW, LinkedIn, Netlog,
- ▶ referencyjna implementacja Apache Shindig,
- ▶ dostępna wersja w PHP i Javie.

## Początkowe problemy:

- ▶ na początku tak naprawdę tylko orkut,
- ▶ problemy z bezpieczeństwem,
- ▶ aplikacje nie do końca działały poprawnie w różnych kontenerach.

# Historia



- ▶ standard udostępniony przez Google w 2007,
- ▶ wspierany m. in. przez Bebo, hi5, Hyves, MySpace, Ning, orkut, iWiW, LinkedIn, Netlog,
- ▶ referencyjna implementacja Apache Shindig,
- ▶ dostępna wersja w PHP i Javie.

## Początkowe problemy:

- ▶ na początku tak naprawdę tylko orkut,
- ▶ problemy z bezpieczeństwem,
- ▶ aplikacje nie do końca działały poprawnie w różnych kontenerach.

# Elementy składowe

## Elementy ogólne:

- ▶ formaty danych (JSON, XML),
- ▶ ustandaryzowany dostęp do danych poprzez REST i RPC,
- ▶ osadzanie aplikacji (gadżetów) na stronie,
- ▶ OAuth.

## Elementy społecznościowe:

- ▶ format standardowych danych społecznościowych (ludzie, wiadomości, aktywności),
- ▶ dostęp do danych społecznościowych przez REST i RPC,
- ▶ dostęp do danych społecznościowych w gadżetach.



# Elementy składowe

## Elementy ogólne:

- ▶ formaty danych (JSON, XML),
- ▶ ustandaryzowany dostęp do danych poprzez REST i RPC,
- ▶ osadzanie aplikacji (gadżetów) na stronie,
- ▶ OAuth.

## Elementy społecznościowe:

- ▶ format standardowych danych społecznościowych (ludzie, wiadomości, aktywności),
- ▶ dostęp do danych społecznościowych przez REST i RPC,
- ▶ dostęp do danych społecznościowych w gadżetach.

# Shindig

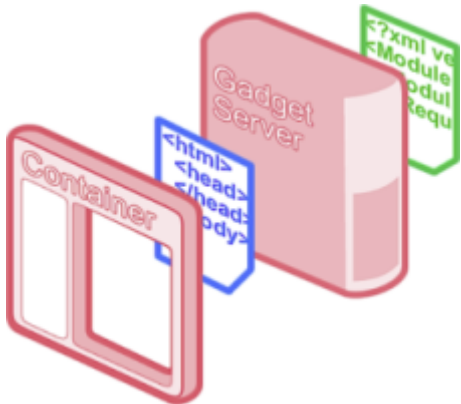


# Referencyjna implementacja?

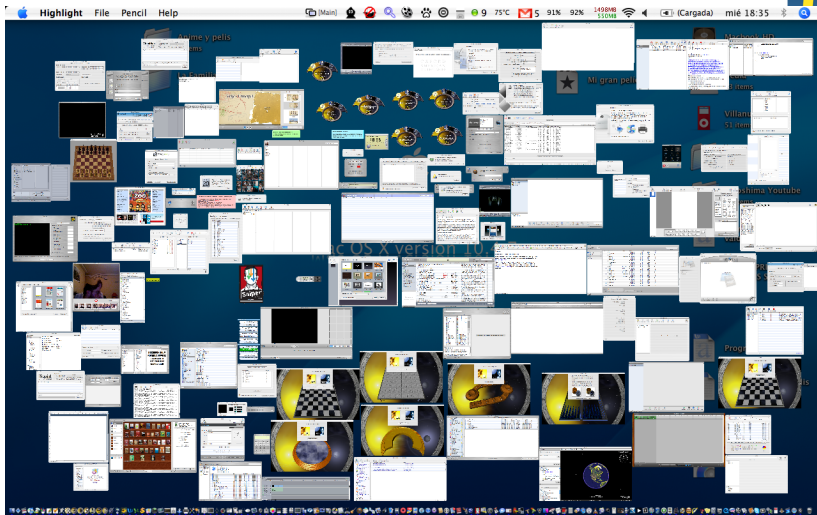


- ▶ warstwa dostępu do danych (REST/RPC),
- ▶ renderowanie gadżetów,
- ▶ biblioteka JS do osadzania gadżetów na stronie,
- ▶ biblioteka JS do wykorzystania w aplikacji.

# Jak działają gadżety



# Aplikacje



# Hello World



```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<Module>
  <ModulePrefs/>
  <Content type="html" view="canvas">
    <![CDATA[
      Hello World
    ]]>
  </Content>
</Module>
```



# Dostęp do danych

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<Module>
  <ModulePrefs>
    <Require feature="osapi"/>
  </ModulePrefs>
  <Content type="html" view="canvas">
    <![CDATA[
      osapi.people.getViewer().execute(
        function(data) {
          alert(data.displayName);
        }
      );
    ]]>
  </Content>
</Module>
```



# Spis rzeczy

## OpenSocial a API

Platforma API

OpenSocial

Apache Shindig

Tworzenie aplikacji

## Wdrożenie

Pierwsza implementacja i start platformy

Rozwój i akcje specjalne

Współpraca z firmami

Przyszłość i podsumowanie

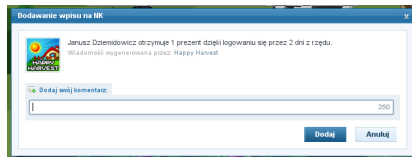
# Początki



- ▶ dane bieżącego użytkownika,
- ▶ znajomi,
- ▶ wpisy na śledziku,
- ▶ płatności.
- ▶ podstawowy panel do zarządzania
- ▶ i to wszystko...

# Początki

- ▶ dane bieżącego użytkownika,
- ▶ znajomi,
- ▶ wpisy na śledziku,
- ▶ płatności.
- ▶ podstawowy panel do zarządzania
- ▶ i to wszystko...



# Początki



- ▶ dane bieżącego użytkownika,
- ▶ znajomi,
- ▶ wpisy na śledziku,
- ▶ płatności.
- ▶ podstawowy panel do zarządzania
- ▶ i to wszystko...

**Płać SMSem**

Wybierz	Wybierz	Wybierz
<b>570</b> EUROGĄBEK	<b>1490</b> EUROGĄBEK	<b>100</b> EUROGĄBEK
Cena: 50,00 zł Ważne: 360 dni	Cena: 140,00 zł Ważne: 360 dni	Cena: 19,52 zł Ważne: 60 dni

- ▶ dane bieżącego użytkownika,
- ▶ znajomi,
- ▶ wpisy na śledziku,
- ▶ płatności.
- ▶ podstawowy panel do zarządzania
- ▶ i to wszystko...

Full Description:

Description of application presented in the application landing page

Short Description:

Description of application presented in the application store

\* Application Url:

Depends on the type; gadget - URL pointing to gadget XML spec, flash  
- URL pointing to swf file, mobile - irrelevant



- ▶ dane bieżącego użytkownika,
- ▶ znajomi,
- ▶ wpisy na śledziku,
- ▶ płatności.
- ▶ podstawowy panel do zarządzania
- ▶ i to wszystko...

Full Description:

Description of application presented in the application landing page

Short Description:

Description of application presented in the application store

\* Application Url:

Depends on the type; gadget - URL pointing to gadget XML spec, flash  
- URL pointing to swf file, mobile - irrelevant

# Beta testy



## Sprawdzenie:

- ▶ poprawności,
- ▶ wydajności,
- ▶ serwerów gier.

## Początkowa grupa użytkowników

Ludzie, którzy testowali NkTalka, czyli głównie mieszkańcy Wrocławia (ok. pół miliona kont).



# Beta testy

## Sprawdzenie:

- ▶ poprawności,
- ▶ wydajności,
- ▶ serwerów gier.

## Początkowa grupa użytkowników

Ludzie, którzy testowali NkTalka, czyli głównie mieszkańcy Wrocławia (ok. pół miliona kont).



# Pierwszy dzień

## Garść statystyk:

- ▶ pół miliona instalacji,
- ▶ ponad milion uruchomień,

## Ale też problemy:

- ▶ wydajność serwerów gier,
- ▶ obsługa zgłoszeń użytkowników,
- ▶ brak zaproszeń.

# Pierwszy dzień



## Garść statystyk:

- ▶ pół miliona instalacji,
- ▶ ponad milion uruchomień,

## Ale też problemy:

- ▶ wydajność serwerów gier,
- ▶ obsługa zgłoszeń użytkowników,
- ▶ brak zaproszeń.

# Pierwszy dzień



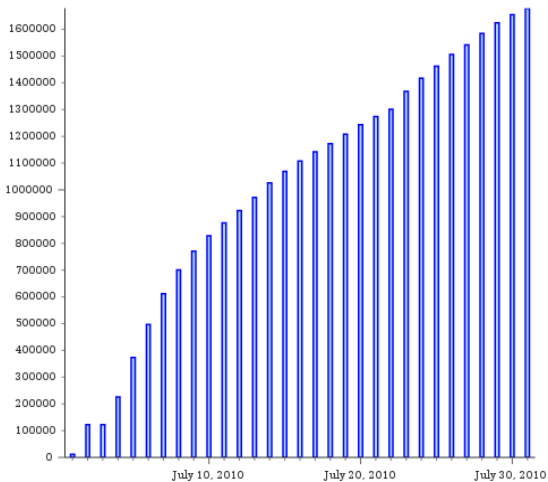
## Garść statystyk:

- ▶ pół miliona instalacji,
- ▶ ponad milion uruchomień,

## Ale też problemy:

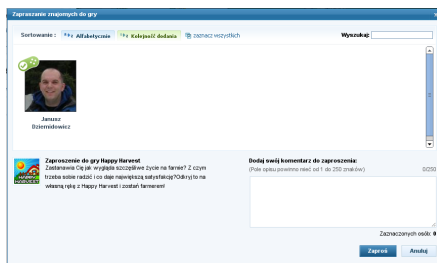
- ▶ wydajność serwerów gier,
- ▶ obsługa zgłoszeń użytkowników,
- ▶ brak zaproszeń.

# Icy Tower



# Rozwój

- ▶ zaproszenia,
- ▶ dodawanie zdjęć,
- ▶ galerie zdjęć,
- ▶ przekazywanie EGB użytkownikom,
- ▶ liczba instalacji,
- ▶ data pipelining.



# Rozwój

- ▶ zaproszenia,
- ▶ dodawanie zdjęć,
- ▶ galerie zdjęć,
- ▶ przekazywanie EGB użytkownikom,
- ▶ liczba instalacji,
- ▶ data pipelining.



# Rozwój



- ▶ zaproszenia,
- ▶ dodawanie zdjęć,
- ▶ galerie zdjęć,
- ▶ przekazywanie EGB użytkownikom,
- ▶ liczba instalacji,
- ▶ data pipelining.



# Rozwój



- ▶ zaproszenia,
- ▶ dodawanie zdjęć,
- ▶ galerie zdjęć,
- ▶ przekazywanie EGB użytkownikom,
- ▶ liczba instalacji,
- ▶ data pipelining.



# Najczęstsze problemy firm zewnętrznych



- ▶ brak należytych zabezpieczeń aplikacji,
- ▶ problemy z tłumaczeniami,
- ▶ niezrozumienie idei aplikacji społecznościowych,
- ▶ zbyt mało wydajne serwery,
- ▶ brak monitoringu,
- ▶ obsługa zgłoszeń użytkowników,
- ▶ tworzenie API w API,
- ▶ problemy z programowaniem (!),
- ▶ bariera komunikacyjna (English, strefy czasowe).

Przykład tłumaczenia:

„zbiorów z radości a twoja kochanka”

# Najczęstsze problemy firm zewnętrznych



- ▶ brak należytych zabezpieczeń aplikacji,
- ▶ problemy z tłumaczeniami,
- ▶ niezrozumienie idei aplikacji społecznościowych,
- ▶ zbyt mało wydajne serwery,
- ▶ brak monitoringu,
- ▶ obsługa zgłoszeń użytkowników,
- ▶ tworzenie API w API,
- ▶ problemy z programowaniem (!),
- ▶ bariera komunikacyjna (Engrish, strefy czasowe).

Przykład tłumaczenia:

„zbiorów z radości a twoja kochanka”

# Najczęstsze problemy firm zewnętrznych

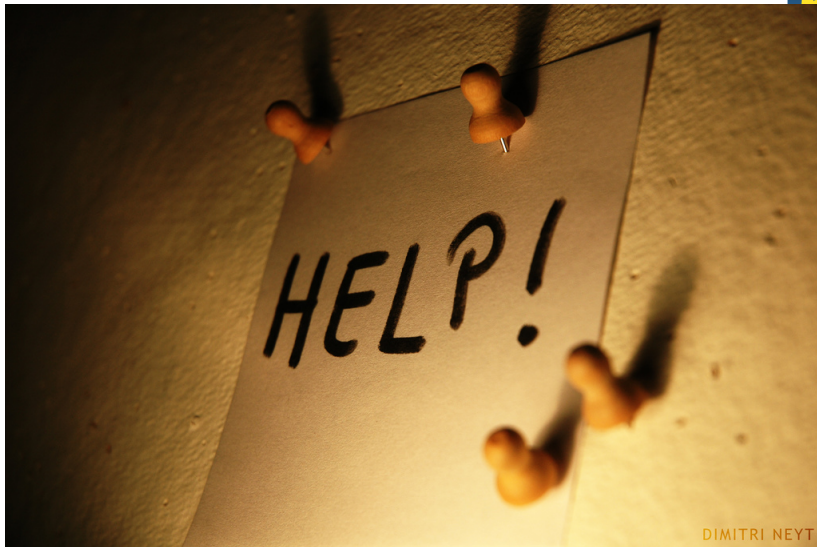


- ▶ brak należytych zabezpieczeń aplikacji,
- ▶ problemy z tłumaczeniami,
- ▶ niezrozumienie idei aplikacji społecznościowych,
- ▶ zbyt mało wydajne serwery,
- ▶ brak monitoringu,
- ▶ obsługa zgłoszeń użytkowników,
- ▶ tworzenie API w API,
- ▶ problemy z programowaniem (!),
- ▶ bariera komunikacyjna (Engrish, strefy czasowe).

## Przykład tłumaczenia:

„zbiorów z radości a twoja kochanka”

# Pomoc



DIMITRI NEYT

# Pomoc dla developerów



- ▶ bugtracker,
- ▶ dostęp do systemu obsługi zgłoszeń od użytkowników,
- ▶ dokumentacja,
- ▶ przykłady,
- ▶ FAQ,
- ▶ testy funkcjonalne,
- ▶ weryfikacja zabezpieczeń,
- ▶ testy wydajnościowe,
- ▶ edukacja.

# Pomoc dla developerów



- ▶ bugtracker,
- ▶ dostęp do systemu obsługi zgłoszeń od użytkowników,
- ▶ dokumentacja,
- ▶ przykłady,
- ▶ FAQ,
- ▶ testy funkcjonalne,
- ▶ weryfikacja zabezpieczeń,
- ▶ testy wydajnościowe,
- ▶ edukacja.

# Co dalej?



## Więcej danych:

- ▶ wiadomości,
- ▶ składowanie danych,
- ▶ grupy,
- ▶ inne (zależnie od zapotrzebowania)

## Gadżety:

- ▶ inne widoki aplikacji,
- ▶ widok aplikacji innego użytkownika,
- ▶ projekty wewnętrzne,
- ▶ publish-subscribe,
- ▶ renderowanie gadżetów "inline".



# Co dalej?

## Więcej danych:

- ▶ wiadomości,
- ▶ składowanie danych,
- ▶ grupy,
- ▶ inne (zależnie od zapotrzebowania)

## Gadżety:

- ▶ inne widoki aplikacji,
- ▶ widok aplikacji innego użytkownika,
- ▶ projekty wewnętrzne,
- ▶ publish-subscribe,
- ▶ renderowanie gadżetów "inline".



# Co dalej?

## Więcej danych:

- ▶ wiadomości,
- ▶ składowanie danych,
- ▶ grupy,
- ▶ inne (zależnie od zapotrzebowania)

## Gadżety:

- ▶ inne widoki aplikacji,
- ▶ widok aplikacji innego użytkownika,
- ▶ projekty wewnętrzne,
- ▶ publish-subscribe,
- ▶ renderowanie gadżetów “inline”.

# Podsumowanie



## Korzyści:

- ▶ gry,
- ▶ akcje specjalne (Heyah, Hotmail),
- ▶ odciążenie developerów NK,
- ▶ pierwszy większy projekt **nie** pisany w PHP,
- ▶ aplikacje mobilne.

## Problemy:

- ▶ różny poziom developerów zewnętrznych,
- ▶ kwestie bezpieczeństwa,
- ▶ konieczność utrzymania dodatkowych elementów.



Dziękuję za uwagę

<http://developers.nk.pl>