

Всего 350 очков Божественной силы, если быть точным, но, глядя на результат, я словно держал в руках iPad из своего прошлого мира, только с пергаментной кожей.

Книжная версия, напротив, напоминала Galaxy Z Fold: экран работал, касаясь всей внутренней поверхности книги, даже если она была сложена, обеспечивая пользователю больше конфиденциальности в обмен на большую практичность.

Когда обе версии работали у меня на глазах, на моем лице появилась широкая улыбка: я был достаточно доволен, чтобы вычеркнуть один пункт из своего списка, оставив только три пункта, которые нужно было разработать в течение следующих нескольких дней.

1 — Разработать способ, чтобы интерфейс, который появляется у одного человека, реагировал в реальном времени на то, что другой человек размещает в своем Интернете, создавая общение в реальном времени и настоящий Интернет.

2 — Оптимизировать все это так, чтобы мои затраты на божественную энергию были как можно меньше.

3 — Разработать первые доступные приложения.

Следующей задачей я выбрал номер «1».

Честно говоря, это было и просто, и дорого.

Легко потому, что разработать его для моего божества было не слишком сложно, учитывая знания, которые я уже имел в программировании, и тот факт, что с помощью креативности я мог использовать логические команды для того, что я разрабатывал, а дорого потому, что мне нужно было разработать систему связи между пользовательскими интерфейсами молитв.

Система связи, которую я разработал для этих экранов, представляла собой сервер.

Раздел моей Божественной силы, который хранил важную информацию из Интернета и передавал ее тому, кому она была нужна в данный момент.

Например.

Если пользователь открывал страницу библиотечного приложения, сервер отправлял информацию о доступных книгах, цене за чтение каждой книги, если она была, и загружал страницы книги, чтобы пользователь мог их прочитать.

Если пользователь хотел оставить комментарий к книге, этот комментарий отправлялся на сервер, который я разработал, и сохранялся для распространения среди следующих пользователей, которые запрашивали эту информацию.

Проблема, с которой я столкнулся при разработке этой части, заключалась в том, что хранение информации на сервере было очень дорогим.

Только хранение содержимого книги стоило 1 очка Божественной силы, поэтому, как только сервер был готов, мне пришлось перейти к второму оставшемуся пункту моего списка дел.

2 — Оптимизировать все это так, чтобы затраты Божественной Силы были как можно меньше.

Меня не удивило, что это была самая трудоемкая часть на данный момент.

Как разработчик, — разработка — всегда была самой веселой частью, проблема в том, что из этой части все всегда выходило очень тяжелым, а затем наступала скучная часть... — оптимизация.

Так что следующие два дня я провел за оптимизацией.

Поскольку я не мог заставить интерфейс общаться друг с другом напрямую, а передача каждого действия с экрана на сервер использовала много божественной силы, мне пришлось сделать фильтр на пользовательских экранах, где каждое действие спрашивало, нужно ли ему подключение к интернету или нет, если нет, то оно просто выполняло действие локально, если да, то отправляло команду на сервер, а сервер отправлял эту информацию на другие экраны.

По сути, простое использование «если или иначе» с божественной силой.

Этого было достаточно, чтобы значительно снизить затраты божественной силы на использование интернет-экрана.

Чтобы хранить данные на сервере, мне пришлось их зашифровать и сжать.

Таким образом, стоимость хранения внешних данных была немного выше, но в качестве компенсации все внутренние данные Интернета передавались легче, быстрее и занимали меньше места.

Общее время разработки Интернета составляло уже 4 дня, считая с того дня, когда я пришел в

этот мир, и оставалось всего 2 дня, чтобы закончить разработку Интернета и связаться со смертными, которые могли бы стать моими верующими.

Видя, как мало у меня времени, я был вынужден сократить время сна и тратить больше часов бодрствования на разработку самой важной части Интернета — контента!

Учитывая, что пользователями были люди среднего возраста, я должен был очень избирательно подходить к выбору приложений и способам заинтересовать людей Интернетом.

Для этого я рассмотрел основные цели, которые могут быть у человека при использовании Интернета.

1 — Развлечения: В моем прежнем мире это была самая очевидная торговая точка Интернета. Мне нужно было создать приложение или приложения, в которых пользователь мог бы найти интересные занятия во время использования Интернета.

2 — Личное развитие: Это было важным моментом для придания ценности и доверия к Интернету. Приложение должно было содержать знания, советы или что-то подобное, чтобы пользователь чувствовал, что его время в Интернете не было потрачено впустую, потому что он получал от этого какую-то пользу.

3 — Полезность: Этот пункт касался приложений, которые могли бы облегчить жизнь людей. Например, если человеку нужно отправить сообщение родственникам, живущим в другой стране или находящимся в путешествии, то обычно на его доставку уходят дни, а с помощью приложения для обмена сообщениями это происходит мгновенно.

Учитывая эти три момента, я был уверен, что смогу заинтересовать простых людей Интернетом и сделать его чем-то важным и, возможно, необходимым для них.

Поэтому я решил начать с первой идеи приложения, которое могло бы включать в себя как развлечения, так и личное развитие!

[Библиотека]

Это приложение, как следует из названия, представляло собой виртуальную библиотеку, где пользователь мог выбрать книгу, которую он хочет прочитать, и мог прочитать ее в любое время, просто помолвившись мне.

<http://tl.rulate.ru/book/114254/5084546>