

Памятка по разработке и сертификации под Roku — справочник на одну страницу

Fora Soft Learn

Roku — платформа №1 для стриминга в США и при этом закрытый мир. Закройте эти вопросы до оценки Roku-сборки. Инженерное руководство; Roku OS, критерии сертификации и возможности вендоров меняются — сверяйтесь с актуальной документацией Roku.

1 · СТЕК (только Roku)

- ☐ **BrightScript + SceneGraph** — язык и XML-UI только для Roku; код web/iOS/Android не переносится.
- ☐ **Только SDK-канал** — no-code путь Direct Publisher убран в январе 2024.
- ☐ **Бедный тулинг** — нет полноценной первой IDE; обычно community-расширение для VS Code.
- ☐ **Заложите отдельную команду** — навык полезен на одной платформе; учите или нанимайте BrightScript-разработчиков.

2 · СЕРТИФИКАЦИЯ (жёсткие числа)

- ☐ **Размер приложения ≤ 4 МБ** — раздутый набор картинок и шрифтов не пройдёт сертификацию.
- ☐ **Запуск ≤ 15 с**, смена экрана ≤ 3 с, пульт ≤ 250 мс, старт контента ≤ 8 с.
- ☐ **Тест на слабейшей модели** — замер на Streaming Stick+ / Premiere+, не на Roku Ultra.
- ☐ **Нужен deep linking** — поиск Roku должен Direct-to-Play открывать тайтл в приложении.

ТЕСТ — РОКУ ЭТО ОТДЕЛЬНЫЙ МИР

Roku — самая используемая платформа connected-TV в США (100+ млн домохозяйств и ~44% часов просмотра на CTV), поэтому Roku-приложение редко бывает опциональным для американской аудитории. Но в нём всё — «роковское»: проприетарный язык BrightScript и UI SceneGraph, не разделяющие код с вашими web- и мобильными сборками; магазин, доступный только через полноценный SDK-канал; шлюз сертификации с жёсткими числами производительности, измеряемыми на дешёвом стике; DRM, настраиваемый нативно, а не через EME браузера; реклама и биллинг, которые должны идти через собственные RAF и Roku Pay. Охват не имеет равных — и блокировка тоже: заложите отдельную кодовую базу и команду, уложите в 4 МБ и лимиты задержек на самом слабом устройстве, упакуйте DRM поверх DASH и встройте 20% долю Roku в цену до первого спринта. Тест Roku-плана: он относится к Roku как к платформе со своим языком, шлюзом и денежными правилами — а не как к порту уже готового приложения. Сверяйте числа сертификации и версии DRM в Roku OS с актуальной документацией Roku перед каждой сборкой.

3 · DRM + ЗАЩИТА КОНТЕНТА

- ☐ **Widevine (HLS, DASH) + PlayReady (Smooth, DASH)**; AES-128 clear-key на HLS.
- ☐ **DASH = общая база** — несёт оба студийных DRM из одного пакета.
- ☐ **Нативный BrightScript, не W3C EME** — DRM на video-ноде (keySystem, licenseServerURL).
- ☐ **Нет FairPlay (только Apple)**; HDCP 2.2 на 4K-устройствах, 1.4 на остальных; Verimatrix убран в OS 9.3.

4 · МОНЕТИЗАЦИЯ

- ☐ **RAF обязателен для рекламных приложений** — pre/mid/post-roll; биконы шлются client-side для сертификации.
- ☐ **SSAI всё равно гонит биконы через RAF** — адаптеры: uplynk, adobe, onseux, yospace, awsemt, ggldai.
- ☐ **Roku Pay — единственный биллинг** — регистрация, оплата, entitlement; никаких сторонних paywall.
- ☐ **Доля 80/20** — подписка \$9.99 → \$7.99 вам, \$2.00 Roku; закладывайте в цену с первого дня.