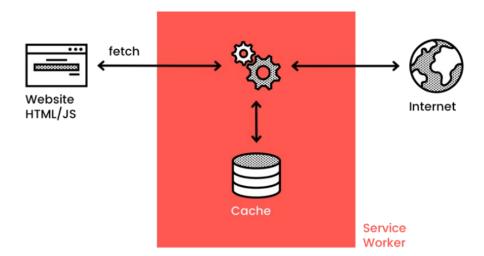


Bestandteile einer PWA

Damit aus einer Web App eine PWA wird, benötigst du neben einer HTTPS Verbindung zwei Dinge: eine Datei namens **mainfest.json** (wird in diesem Arbeitsblatt behandelt) und einen **Service Worker** (wird im nächsten Arbeitsblatt genauer behandelt).

Die Datei **mainfest.json** liefert Informationen über eine Anwendung (wie Name, Autor, Icon und Beschreibung) in einer JSON-Textdatei. Der Zweck des Manifests ist es, Web-Anwendungen auf dem Homescreen eines Geräts zu installieren. Das liefert Benutzern einen schnelleren Zugriff und lässt eine Web App wie eine native App erscheinen¹.

Ein **Service Worker** ermöglicht die Offline-Verwendung der PWA. Er läuft in einem Thread im Hintergrund und verfügt über einen eigenen Cache. Er kann sich zwischen jeden ausgehenden Netzwerk-Request schalten. Der Service Worker entscheidet, ob er eine Anfrage aus seinem Cache beantworten kann oder die Anfrage an das Netzwerk weiterleitet. Was in den Cache kommt, ist abhängig von der Art der Applikation. Daher ist der Service Worker für jede Applikation anders. Ein Service Worker ermöglicht auch Push-Nachrichten im Client anzuzeigen.



Vom **Vue Plugin PWA** wird für die Manifest Datei und dem Service Worker bereits die nötige Infrastruktur zur Verfügung gestellt.

Progessive Web App (PWA) – durchgehendes Projekt

Um das Basisprojekt nicht zu kompliziert zu machen, beginnen wir mit einer simple Vue.js Applikation namens **employees-simple-pwa** mit Vue CLI 3. Die Applikation soll später eine Liste von Employees mit Bildern anzeigen und das Löschen von Daten erlauben. In der Startdatei ist jedoch nur der Client enthalten, der mit Vue CLI generiert wurde.

Aufgabe 1: Entpacke die Datei employees-simple-pwa START 1.zip. Support für die PWA wurde beim Erstellen schonkonfiguriert.

Zu deiner Information, so wurde der Client erzeugt (nächste Seite):

¹ Siehe auch: https://developer.mozilla.org/de/docs/Web/Manifest



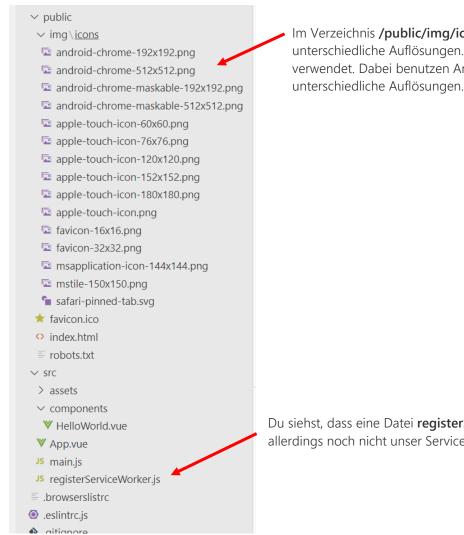
Vue CLI v4.5.14
? Please pick a preset: Manually select features
? Check the features needed for your project:
(*) Choose Vue version
(*) Babel
() TypeScript
>(*) Progressive Web App (PWA) Support
() Router
() Vuex
() CSS Pre-processors
(*) Linter / Formatter
() Unit Testing
() E2E Testing

Solltest du mal vergessen das PWA Plugin zu installieren, kannst du das mit

vue add @vue/pwa

jederzeit nachholen!

So sieht ein Teil des Verzeichnisses des Clients aus.



Im Verzeichnis /public/img/icons findest du zahlreiche kleine Icons für unterschiedliche Auflösungen. Diese werden später für das Smartphone verwendet. Dabei benutzen Android und iOS Smartphones unterschiedliche Auflösungen.

Du siehst, dass eine Datei **registerServiceWorker.js** erzeugt wurde. Das ist allerdings noch nicht unser Service Worker! Diese Datei registriert ihn bloß!

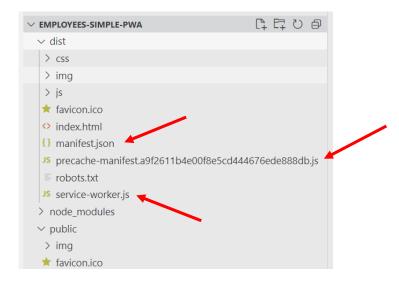
Doch wo ist die manifest.json Datei und der eigentliche Service Worker?



Diese werden im Zuge des Buildprozesses generiert.

Aufgabe 2: Starte den Buildprozess.

Nach der Fertigstellung siehst du, dass service-worker.js, mainfest.json und ein precache-manifest.hashcode.js automatisch im \dist Verzeichnis mit Defaultwerten erzeugt wurden (Info zum Service Worker und dem Precache Manifest im nächsten Arbeitsblatt).



So sieht die generierte manifest.json Datei aus, welche unter anderem die Icons aus /img/icons registriert:

```
"name": "employees-simple-pwa",
"short_name": "employees-simple-pwa",
"theme_color": "#4DBA87",
"icons": [
  { "src": "./img/icons/android-chrome-192x192.png",
   "sizes": "192x192",
   "type": "image/png" },
 { "src": "./img/icons/android-chrome-512x512.png",
   "sizes": "512x512",
   "type": "image/png" },
    "src": "./img/icons/android-chrome-maskable-192x192.png",
   "sizes": "192x192",
    "type": "image/png",
    "purpose": "maskable"
 3,
    "src": "./img/icons/android-chrome-maskable-512x512.png",
    "sizes": "512x512"
   "type": "image/png"
    "purpose": "maskable"
 3
],
"start_url": ".",
"display": "standalone",
"background_color": "#000000"
```



Wenn du dich jetzt wunderst, warum in manifest.json keine iOS Icons stehen, dann wäre das toll.

Die Erklärung: Safari lädt die Icons über den HTML link Tag². Das Vue Plugin generiert jedoch alle nötigen Tags automatisch!

<link rel="apple-touch-icon" href="/img/icons/apple-touch-icon-152x152.png" />

Wenn du mehr Auflösungen für iOS möchtest, musst du mehr Links hinzufügen.

Die **manifest.json** Datei enthält aber auch noch weitere Informationen, um das Erscheinungsbild der PWA möglichst an das Smartphone anzupassen. Die wichtigsten Angaben³ sind:

- name und short_name: Du musst mindestens eines der Properties short_name oder name angeben. Wenn du beides angibst, wird short_name auf dem Startbildschirm des Nutzers, im Launcher oder an anderen Stellen, an denen der Platz begrenzt ist, verwendet. name wird verwendet, wenn die App installiert wird.
- icons: Wenn ein Nutzer deine PWA installiert, kannst du eine Reihe von Icons für den Browser definieren, die auf dem Startbildschirm, dem App-Launcher, dem Task-Switcher, dem Splash-Screen usw. verwendet werden.

Das Property icons ist ein Array von Image Objekten. Jedes Objekt muss eine Quellangabe (src), eine Größenangabe (size) und den Typ des Bildes (type) enthalten.

Chrome benötigt ein 192x192px und ein 512x512px großes Icon. Weitere Größen, wie 270x270 und 180x180, werden empfohlen.

iOS ist ein wenig anders. Wie oben erwähnt, wird von Safari ein Link Tag in HTML dafür verwendet. Die Icons heißen dort Apple Touch Icons⁴.

- theme_color: Legt die Standardthemefarbe für die Anwendung fest. Dies wirkt sich manchmal darauf aus, wie das Betriebssystem die Seite anzeigt (z. B. umrahmt die Farbe der theme_color die Seite im Task Switcher von Android).
- background_color: Definiert eine Hintergrundfarbe für die Anwendungsseite, die angezeigt wird, bevor das Stylesheet geladen wird. Quasi eine Platzhalterfarbe. Wird auch für den Splash-Screen verwendet (siehe Beispiel weiter unten). Daher sollte background_color mit der CSS-Eigenschaft background-color im Stylesheet der Website übereinstimmen, um einen reibungslosen Übergang zwischen dem Start der Webanwendung und dem Laden des Website-Inhalts zu gewährleisten.
- start_url: Das Property teilt dem Browser mit, wo deine Anwendung starten soll, wenn sie gestartet wird. Sie verhindert, dass die Anwendung auf der Seite startet, auf der sich der Nutzer befand, als er deine Anwendung zu seinem Startbildschirm hinzugefügt hat.

Deine **start_url** sollte den Nutzer direkt in deine App leiten und nicht auf eine Produkt-Landingpage. Überlege dir, was der Nutzer tun möchte, wenn er deine App öffnet, und leite ihn dorthin.

² Manifestdateien werden in Chrome, Edge, Firefox, UC Browser, Opera und dem Samsung-Browser unterstützt. Safari hat nur teilweise Unterstützung. Das kann sich jedoch mit jeder iOS Release ändern.

³ Mehr dazu bei Google Developers: https://developers.google.com/web/fundamentals/web-app-manifest/).

⁴ Mehr auf: https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/icons-and-images/app-icon/



• display: Gibt an, wie die Applikation gestartet werden soll. Es existieren verschiedene Möglichkeiten. Unter anderem: fullscreen (Vollbildmodus ohne Browserelemente), standalone (ohne Browserelemente, daher Look-and-Feel einer nativen Anwendung), browser (Anwendung startet im Browser).

Zum Einbinden der Manifestdatei in die Anwendung wird sie normalerweise im <head>-Bereich von index.html verlinkt:

```
<link rel="manifest" href="/manifest.json" />
```

Bei Vue.js mit dem PWA Plugin ist sie automatisch eingebunden!

Wie ist das nun mit dem Development Server, den wir normalerweise für das Entwickeln eines Clients verwenden (npm run dev)? Es wird zwar dort auch ein manifest.json File im Memory generiert, aber kein Service Worker, da es mit dem Caching Probleme gab.

Verwenden wir also den Build vom **/dist** Ordner. Für den Webserver können wir das **npm** Modul **http-server** nutzen. Du kannst den Server global installieren oder per **npx** aufrufen.

Im /dist Ordner gib in eine Command Shell ein:

```
Phrozen@DESKTOP-HL8SN06 MINGW64 /f/Bac

$ npx http-server

Starting up http-server, serving ./

Available on:

http://169.254.123.235:8080

http://10.0.0.8:8080

http://127.0.0.1:8080

Hit CTRL-C to stop the server
```

Aufgabe 3: Starte Chrome und überprüfe im Application Tab der Dev Tools, ob die Manifest Datei und ihre Properties erkannt werden!

Auf der nächste Seite siehst du, wie es aussehen sollte!

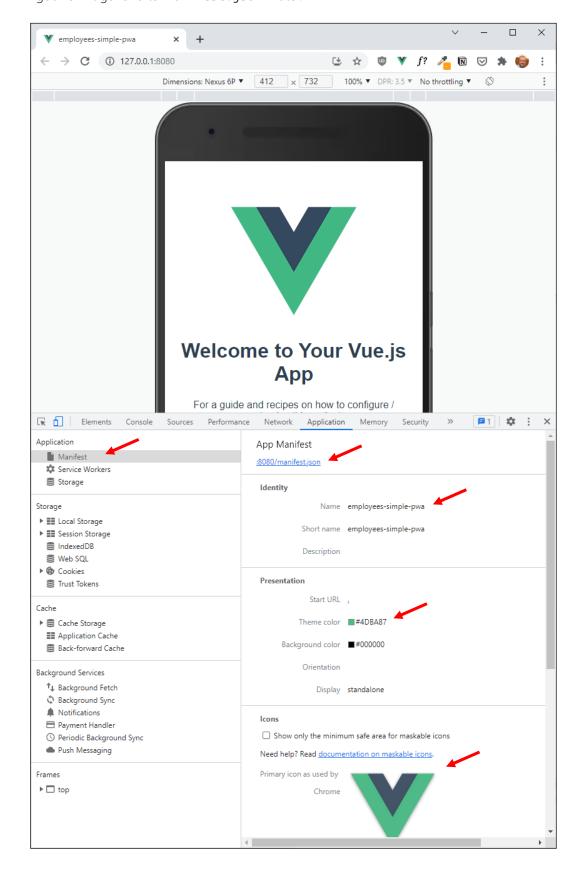
Du kannst die Werte in **manifest.json** auch selbst festlegen. Dazu musst du eine Datei **vue.config.js** (im Rootordner) erzeugen (falls sie noch nicht existiert). In dieser kannst du verschiedene Eigenschaften definieren. Unter anderem auch für die PWA.

```
module.exports = {
  pwa: {
    manifestOptions: {
     name: 'PWA Demo Employees',
     short_name: 'PWA Demo',
     theme_color: '#963484',
     background_color: '#28c2ff',
     icons: [
        { src: './img/icons/employees_512x512.png',sizes: '512x512', type: 'image/png',},
        { src: './img/icons/employees_512x512.png',sizes: '192x192', type: 'image/png',
        },
     ],
     },
     ],
     },
};
```

Das Ergebnis siehst du auf der übernächsten Seite!

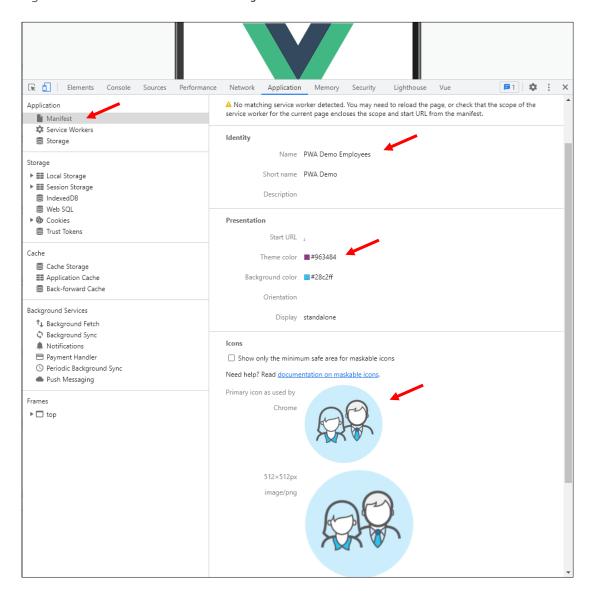
Ergebnis mit generierter manifest.json Datei.







Ergebnis mit selbst erstellter manifest.json Datei.



Wie kommst du zu den nötigen Icons?

Dazu gibt es Tools. Eines ist unten beschrieben:

Nimm ein 512x512 Pixel Bild oder ein SVG Bild und generiere all die anderen Icons! Zum Beispiel mit dem vue-pwa-asset-generator (https://www.npmjs.com/package/vue-pwa-asset-generator).

npx vue-pwa-asset-generator -a {512x512_png_source | svg_source} -o {output_folder}

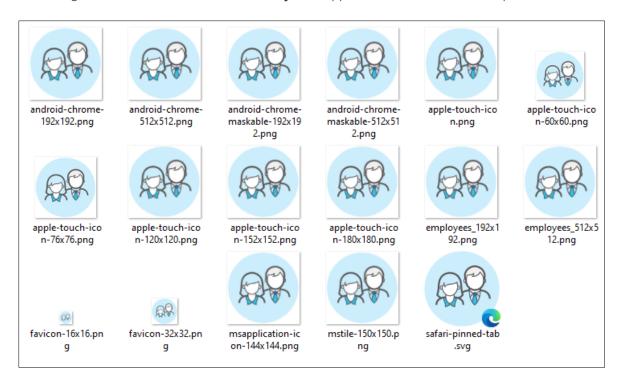


employees.svg



```
F:\Backup E\HTL 2021 - 2022\icons>npx vue-pwa-asset-generator -a employees.svg
Generating images for employees.svg... created!
android-chrome-512x512.png created!
android-chrome-192x192.png created!
android-chrome-maskable-512x512.png created!
android-chrome-maskable-512x512.png created!
android-chrome-maskable-192x192.png created!
apple-touch-icon-60x60.png created!
apple-touch-icon-76x76.png created!
apple-touch-icon-120x120.png created!
apple-touch-icon-152x152.png created!
apple-touch-icon-180x180.png created!
apple-touch-icon.png created!
favicon-32x32.png created!
apple-touch-icon.png created!
msapplication-icon-144x144.png created!
mstile-150x150.png created!
favicon.ico created!
favicon.ico created!
manifest.json created!
F:\Backup E\HTL 2021 - 2022\icons>
```

Das Tool generiert die Icons und das manifest.json Snippet für die Icons in dem entsprechenden Ordner.



Aufgabe 4: Finde ein geeignetes Bild und generiere die Icons. Erstelle einen passenden manifest.json File und starte deinen Client. Überprüfe das Ergebnis im Browser. Mache einen Screenshot.

Deployen des Clients auf das Smartphone

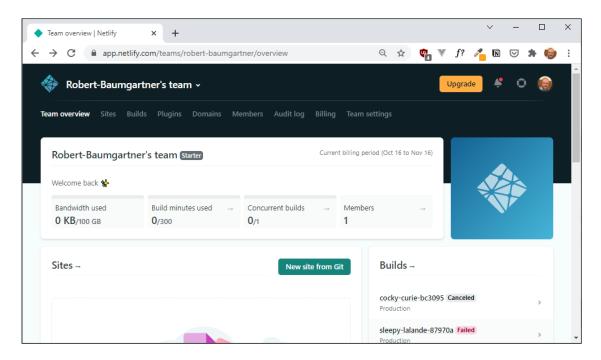
Für das Testen jenseits des Browsers hast du mehrere Möglichkeiten:

- Hosting via HTTPS Server (z.B. Netlify, Heroku) abseits von selbst gebastelten Zertifikaten
- HTTPS Tunnel zum Beispiel via **ngrok** (Problematisch in Schule) keine Option!
- Android Emulator (optional, > 1 GB Download!)
- Android Debugging via USB

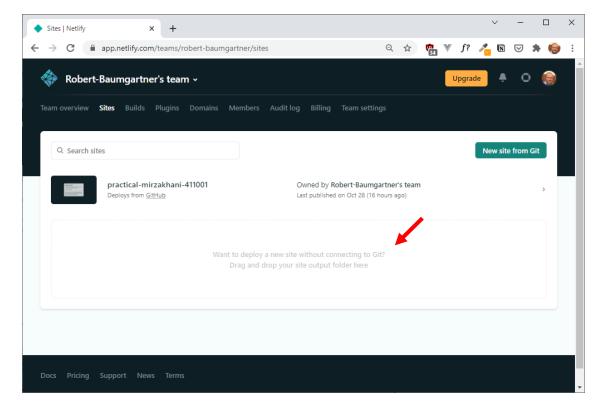


Aufgabe 5: Die letzten beiden Punkte sind optional. Hoste deinen Client am besten auf Netlify.

Lege einen Account auf Netlify an (https://www.netlify.com/) indem du dich mit deinem Github Account einloggst.



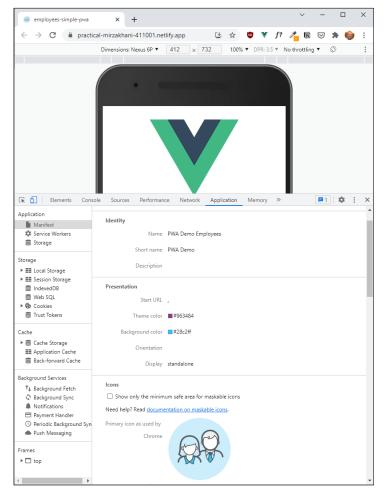
Ziehe deinen /dist Ordner in den Drag&Drop Bereich oder verbinde dich via Github. Fertig!



Und schon hast du eine PWA zur Verfügung!

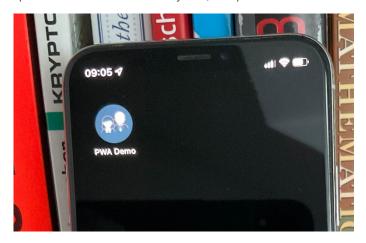
WIEN WEST

Schau dir deine App im Browser und am Smartphone an:





Speichere die Seite am Handy ab (Überprüfe auch Icon und Titel):

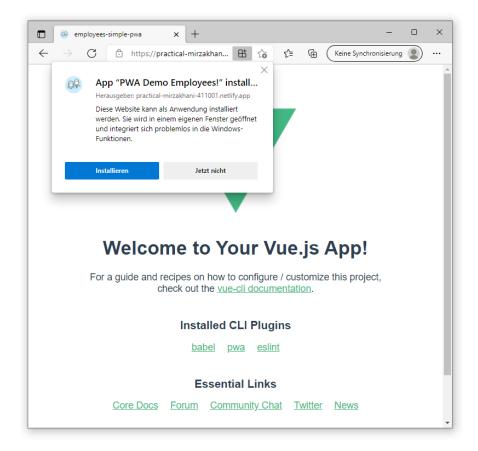


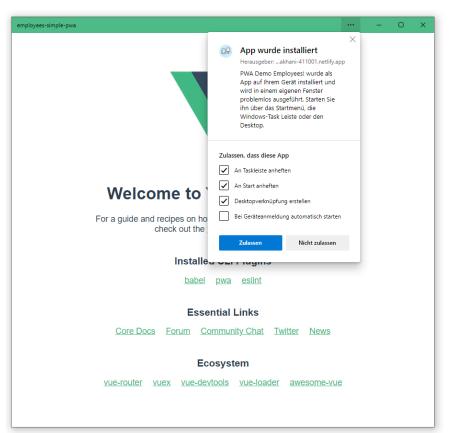


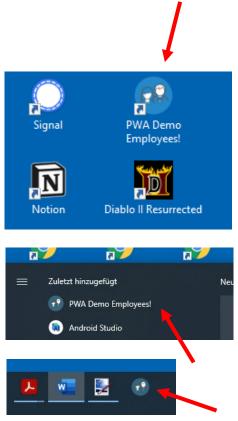
iOS Android

Beachte, dass du deine PWA auch unter Windows installieren kannst. Getestet sowohl mit Chrome als auch mit Edge. Siehe nächste Seite!



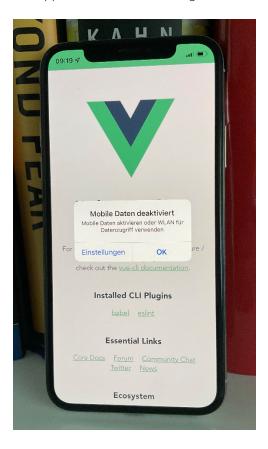








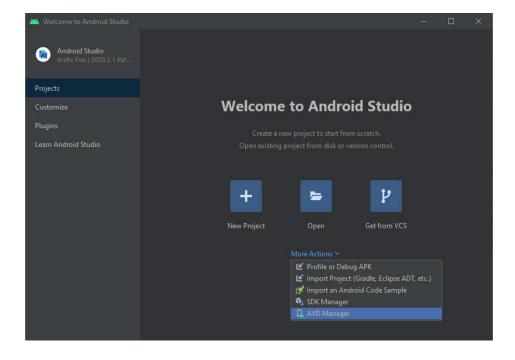
Die App sollte sich auch bei abgeschaltetem Netzwerk starten lassen. Der Rahmen des Browsers sollte nicht sichtbar sein



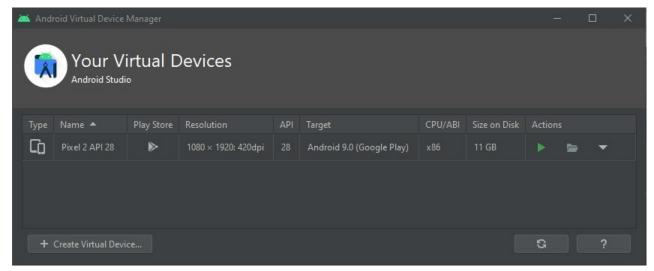
Android Emulator via Android Studio (optional)

Dazu musst du Android Studio installieren (> 1 GB, siehe: https://developer.android.com/studio). Das machst du am besten zu Hause!

Definiere ein virtuelles Gerät (Pixel 2).



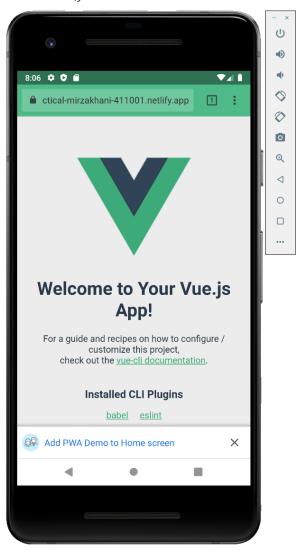




Starte Emulator



Starte Browser und gib deine Netlify Adresse an



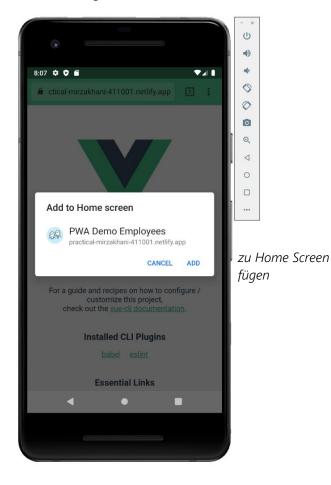


0

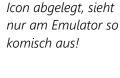
0

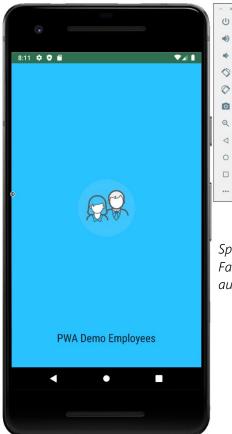
0

4

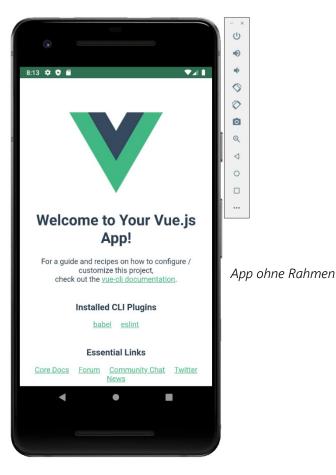








Splash Screen mit Farbe und Icon aus Manifest





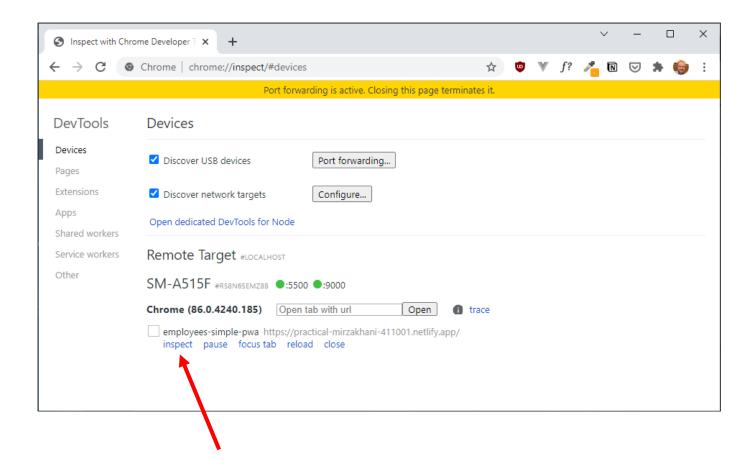
USB Debugging für Android Handy

Voraussetzungen:

- Geeignetes USB Kabel.
- Android Debugging Bridge via SDK (oder Classroom 😉).
- Entwickler Optionen am Smartphone freischalten.
- USB Debugging einschalten.
- Deine App starten.

USB Debugging einschalten: Siehe Video: https://www.youtube.com/watch?v=Ucs34BkfPB0

SDK Tools für ADB: https://developer.android.com/studio/releases/platform-tools



Auf der nächsten Seite geht es weiter!



