

## Diploma Thesis

title

Joachim GRÜNEIS, Klaus UNGER

Version 1.0 - 2018-06-18

# Table of content

Colophon .....	1
Eidesstattliche Erklärung .....	2
Abstract .....	3
Bedürfnisse .....	4
Die Arten der Apps .....	5
Native Apps .....	5
Web Apps .....	5
Cross-Plattform (Hybride) Apps .....	6
About <b>Most common Languages</b> .....	8
Swift .....	8
Java .....	8
C++ .....	8
HTML 5 .....	8
PHP .....	8
Frontend Kompaktlösungen .....	9
Appcelerator .....	9
RhoMobile .....	9
WidgetPad .....	10
MoSync .....	10
Sencha Ext JS .....	10
Frontend Frameworks .....	12
Flutter .....	12
Ionic .....	12
React / Native .....	12
Xamarin .....	12
Auswertung / Vergleich .....	13
Schlussfolgerung .....	14
Abstract .....	15
Vorgehen in der Diplomarbeit .....	16
Mindset .....	16
Glossary .....	17
References .....	18

Index..... 19

Appendix A: Appendix..... 20

    A.1. The schema behind the data ..... 20

# Colophon

**Spengergasse Press, Vienna**

© 2018 by Joachim GRÜNEIS, Klaus UNGER

**Schuljahr 2018/19**

Datum:	übernommen von:

*Table 1. Abgabevermerk*

## Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre an Eides statt, dass ich die vorliegende Diplomarbeit selbständig und ohne fremde Hilfe verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und die den benutzten Quellen wörtlich und inhaltlich entnommenen Stellen als solche erkenntlich gemacht habe.

Wien, am 08.04.2019	VerfasserInnen
	Joachim GRÜNEIS
	Klaus UNGER

## Abstract

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.

Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

## Bedürfnisse

In diesem Kapitel wird erarbeitet, dass es wichtig ist seine Anforderungen an die App zu kennen, bevor man sich für eine Sprache und ein Framework entscheidet. Wie in den folgenden Kapiteln nämlich herausgearbeitet wird hat alles seine Vor- und Nachteile, daher ist es umso wichtiger zu wissen, welche Sachen man benötigt und welche Funktionen nicht gebraucht werden. Vor der Programmierung sollte daher eine Liste erstellt werden, die beinhaltet welche Funktionen/Möglichkeiten die Sprache und das Framework haben sollten. Ebenso ist es wichtig zu wissen, ob man Dinge wie Biometrische Daten (FaceID, FingerPrint, etc...) benötigt. Auch hier gibt es Unterschiede beim Programmieren.

# Die Arten der Apps

## Native Apps

Unter nativen Apps versteht man, Mobile-Anwendungen, die speziell für ein bestimmtes Betriebssystem entwickelt werden. Jede Plattform (iOS, Android) hat ihre eigenen Programmiersprachen. Während für den Apple-Stack Swift/Objective-C verwendet wird, so sieht es bei Android mit Java wieder ganz anders aus. Beim Windows Phone wiederum wird vor allem mit C++ und JavaScript gearbeitet. Bei Native Apps muss somit für jedes Betriebssystem die App in der jeweiligen Programmiersprache erarbeitet werden. Native Apps zeichnen sich auch dadurch aus, dass diese keine Internetverbindung brauchen, um funktionsfähig zu sein.

Vorteile: Die Native Programmierung hat den Vorteil, dass diese zu 100% den Funktionalitäten der Geräte angepasst sind, daher können alle Features der Smartphones genutzt werden. Der Zugang zu den Hardware Eigenschaften (Kamera, GPS, etc...) ist bei der Native App ebenfalls sehr einfach.

Nachteile: Eine App pro Betriebssystem, das bedeutet möchte man iOS und Android abdecken, so müssen 2 Apps programmiert werden. Das kostet Zeit bei der Entwicklung, Zeit bei der Wartung und Schlussendlich jede Menge Geld.

## Web Apps

Die Art der Web App Entwicklung ist darauf ausgerichtet, die App von jedem Gerät und Browser zugänglich zu machen. Die App wird hier im Gegensatz zur nativen Programmierung wird hier eine App für alle Betriebssysteme entwickelt. Die Web App macht sich HTML und CSS zu nutze und wird in einem Webbrowser durch eine URL ausgeführt. Nach dem Öffnen der App passt sich diese dann an das jeweilige Gerät an. Durch diese Umsetzung ist es ebenfalls nicht erforderlich die App auf dem Smartphone zu installieren. Deshalb sind diese meist auch nicht im App Store



vertreten. Auf Apple wäre dies via Safari oder anderen heruntergeladenen Browsern möglich. Auf Android wäre es zum Beispiel mit Google Chrome verwendbar.

Vorteile: Eine App für alle Geräte, das spart Zeit und Wartungsaufwand, sowie viel gespartes Geld am Ende. Es wird kein App Store für den Betrieb benötigt, man ist also nicht auf die Nutzungsbedingungen der App Stores beschränkt

Nachteile: Der größte Nachteil ist der schlechte bzw. fehlende Hardware Zugriff auf den Geräten. Ein ebenso nicht unwesentliches Kontra, ist dass die App nur mittels Internet funktioniert.

Fazit: Daher sollte vorab bedacht werden, wo und wie die App in der Verwendung sein wird.

## **Cross-Plattform (Hybride) Apps**

Die Hybride Programmierung kombiniert die native und die Web App miteinander. Es wird hauptsächlich mit Web-Sprachen programmiert, dennoch wird der Hardware Zugriff nicht eingeschränkt. Cross-Platform Apps werden via App Store installiert.

Vorteile: Durch die Kombination hat man bei der Hybriden App ein besseres Erlebnis als bei den Web Apps

Nachteile: Die Unterstützung ist nicht zu 100% die Selbe, wie bei nativer Programmierung, da neue Funktionen des öftern etwas länger auf sich warten lassen. Einige Elemente müssen Separat programmiert werden, da sowohl iOS als auch Android bestimmte Vorgaben bei einigen Elementen haben, die mittels Cross-Platform bisher noch nicht gelöst werden konnten. Daher muss an manchen Stellen ebenso wie bei Nativen Apps doppelt programmiert werden. Dennoch hält sich der Aufwand meist in Grenzen.

Fazit: Aus der technischen Sicht, würde derzeit Cross-Platform am meisten Sinn machen, da man die vollen Funktionen der Geräte nutzen kann, ohne dass man eine App für jedes mobile Betriebssystem machen muss. Wenn man finanzielle Aspekte hinzuzieht, würden Web-Apps durchaus auch Sinn machen, da man somit die 30% Abgaben auf In-Game-Käufe nicht bezahlen muss, da die App nicht über den App Store vertrieben werden muss. Allerdings, kann man bei den WebApps oft nicht so gut oder teilweise erst später den vollen Funktionsumfang der Hardware Features der Smartphones nutzen.

# About Most common Languages

## Swift

Swift ist eine neuere Alternative zu Objective-C von Apple. Zwar basiert Swift auf Objective-C, dennoch soll Swift um einiges unkomplizierter und komfortabler sein. Diese Programmiersprache ist vor allem für iOS, macOS, watchOS und tvOS Apps zu benutzen, da diese logischerweise darauf ausgelegt ist. Swift ist eine intuitive und gut lesbare Sprache im Bereich der Mobile-Applications

## Java

Java ist eine Objektorientierte Programmiersprache. Java ist eine durchdachte und eher leichtgewichtige Sprache, die bewusst auf einige Funktionen, die C bietet, verzichtet. Die Syntax von Java ist an C und C++ angelehnt. Durch die Ähnlichkeit zu C und C++ fällt ein Umstieg auf Java leicht.

## C++

## HTML 5

## PHP

# Frontend Kompaktlösungen

## Appcelerator

Erklärung: Appcelerator ist ein Komplettpaket im Bereich der Mobilien Programmierung, denn es bietet die Möglichkeit eine App mit dem App-Designer zu bauen, sowie man ebenfalls ein Dashboard inkludiert hat, das mit einigen Statistiken zur App glänzen kann. Es wird außerdem die Möglichkeit geboten die App im Cross-Platform stil zu programmieren. Dies wird mithilfe von JavaScript umgesetzt. Für viele ebenso relevant ist der inkludierte API Builder, der sicherlich einiges an Zeit sparen kann. Einstellungen zu Push-Benachrichtigungen sind auch ein angepriesenes Feature.

Preis: Die Studio IDE und der API Builder sind gratis,. Für den App Designer und die API Calls sowie die App Preview muss man 99\$ pro Monat bezahlen. Ebenso besteht die möglichkeit noch mehr zu kaufen, dies muss man sich allerdings selbst zusammenbauen und dementsprechend variiert der Preis. Hier besteht zum Beispiel die Möglichkeit noch eine Crash detection und Performance Analysen zu bekommen, sowie auch automatisiertes Testen zu benutzen. Als Extra werden noch Cloud Kapazitäten geboten, die mit 15\$ / Monat anfangen.

## RhoMobile

Erklärung: Rhomobile Suite ist ein Software Stack für App-Entwickler, der unter anderem die Möglichkeit bietet mit Ruby zu programmieren, was den Focus auf die Einfachheit und Produktivität lenkt. Es wird auf Cross-Platform Entwicklung gesetzt und zusätzlich ist es auch möglich HTML/CSS/JS zu verwenden. Programmiert wird mittels RhoStudio Extension in Eclipse. Der Sinn von RhoMobile besteht laut Hersteller darin, dass Firmen sichere, aber dennoch dem Customer-Standard entsprechende Apps programmieren können.

Preis: Das Basis App Framework (Rhodes, RhoStudio, RhoElements) ist gratis. Gegen Bezahlung erhält man besseren Support sowie einige extra Features wie das Lesen von Barcodes oder automatische Daten verschlüsselung. Die Preise sind auf Anfrage.

## **WidgetPad**

Erklärung:

Preis:

## **MoSync**

Erklärung: Ist ein gratis open-sourc Software Development Kit. Mit MoSync greift man ebenfalls auf C++, HTML5 und JavaScript zurück. MoSync ist ebenfalls mittels Eclipse verwendbar. Einer der Vorteile von MoSync ist, dass man sicher und schnell Files in der Cloud mit anderen Usern (sogar Personen die keinen MoSync-Account besitzen) teilen kann. Mittels der Plattform ist es möglich, dass man überall und jederzeit daran Arbeiten kann. Ebenso soll die Datensicherung und Wiederherstellung sehr gut funktionieren.

Preis: Open Source SDK. Daher keine Kosten.

## **Sencha Ext JS**

Erklärung: Ist eine Komplettlösung mit App-Baukasten der durch Drag and Drop einiges an Zeit beim Programmieren spart Ebenfalls ist es möglich mit Sencha Test zusätzlich zu Testen, hierbei geht es um Unit und End-To-End Tests. Es besteht die Option Statistiken und Heatmaps zu verwenden um Monitoring und Datenauswertung zu machen.

Preis: Ab 1800€ / Jahr für je einen Entwickler

Fazit: Die meisten oben genannten Lösungen sind kostenpflichtig, dafür bekommt man wirklich etwas geboten, das durchaus sehr viel Zeit und Ressourcen spart. Wenn man eine App schnell auf den Markt bringen will, so sind diese Lösungen sicherlich von Vorteil, da sie Arbeit abnehmen. Ebenso ist vermutlich auf lange Sicht auch eine Kostenreduktion bei den Mitarbeitern ein positiver wirtschaftlicher Aspekt. Von der technischen Sicht, kriegt man einige Hilfestellungen, die vor allem den Erstellungs Prozess der App verkürzen, aber auch das Überwachen und Testen, sowie einige Analysen anbieten, was für kommerzielle Programmierung sicherlich einen starken Vorteil bringt.

Im Diplomprojekt haben wir uns nicht für eine solche Lösung entschieden, da es für uns zu teuer gewesen wäre und die Features bis auf die App-Baukasten und das automatisierte Testen, für das Projekt im aktuellen Stadium nicht relevant gewesen wären. Ebenso hätten wir dann vermutlich kaum Arbeit gehabt, da die App zu schnell Fertig geworden wäre.

# Frontend Frameworks

Flutter

Ionic

React / Native

Xamarin

===

## **Auswertung / Vergleich**



## Schlussfolgerung

## Abstract

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.

Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.

Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

# Vorgehen in der Diplomarbeit

Well you have to write something

## Mindset

*The Pragmatic Programmer* [pp] is one of the most influencing books.

# Glossary

## software

invisible

## hardware

accessible

## References

- [pp] Andy Hunt & Dave Thomas. The Pragmatic Programmer: From Journeyman to Master. Addison-Wesley. 1999.

# Index

## B

books, 16

# Appendix A: Appendix

## A.1. The schema behind the data

```
{  
  "bla": "bla"  
}
```

```
public class HelloWorld {  
    public static void main(String[] args) {  
    }  
}
```