

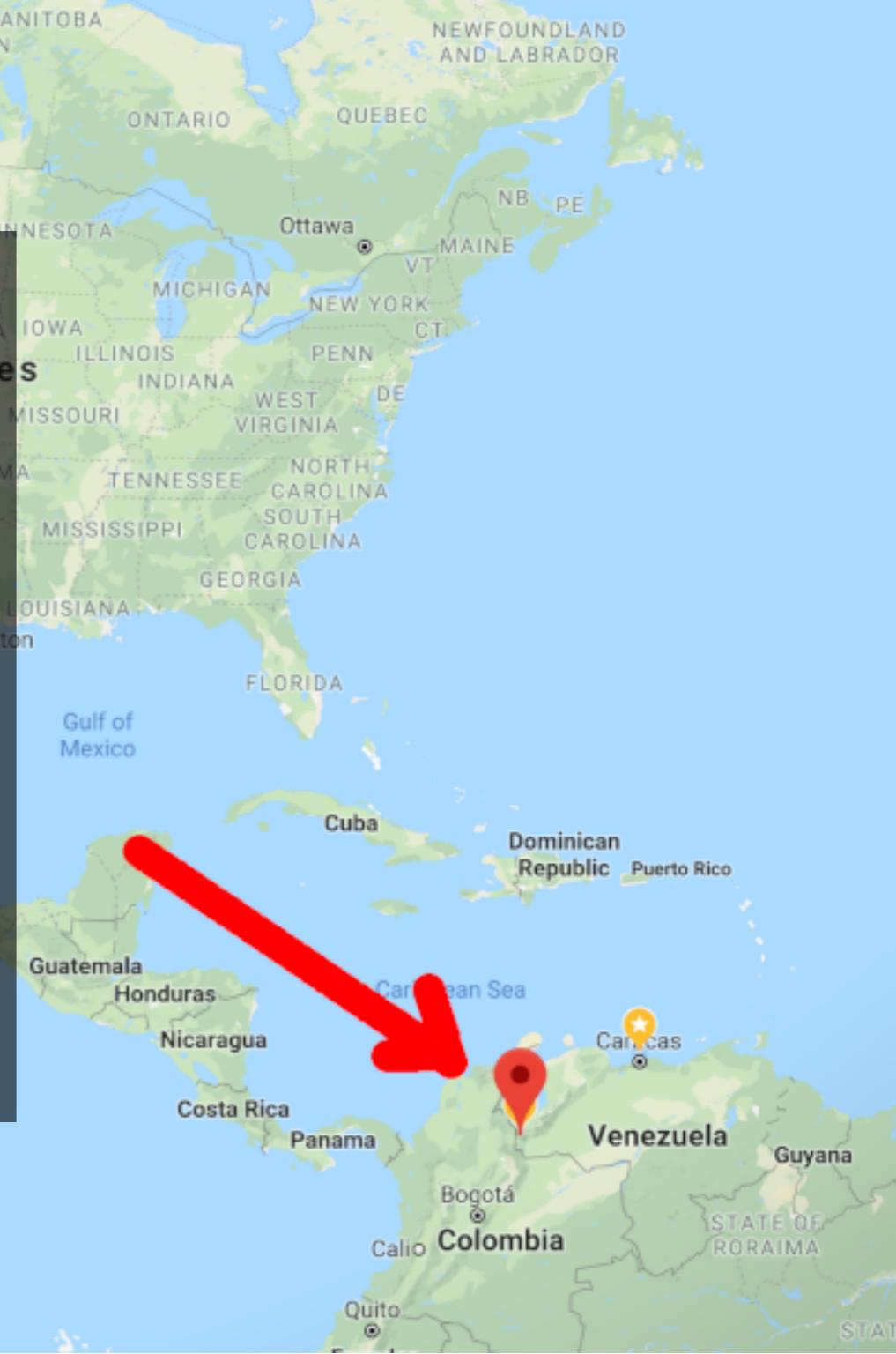
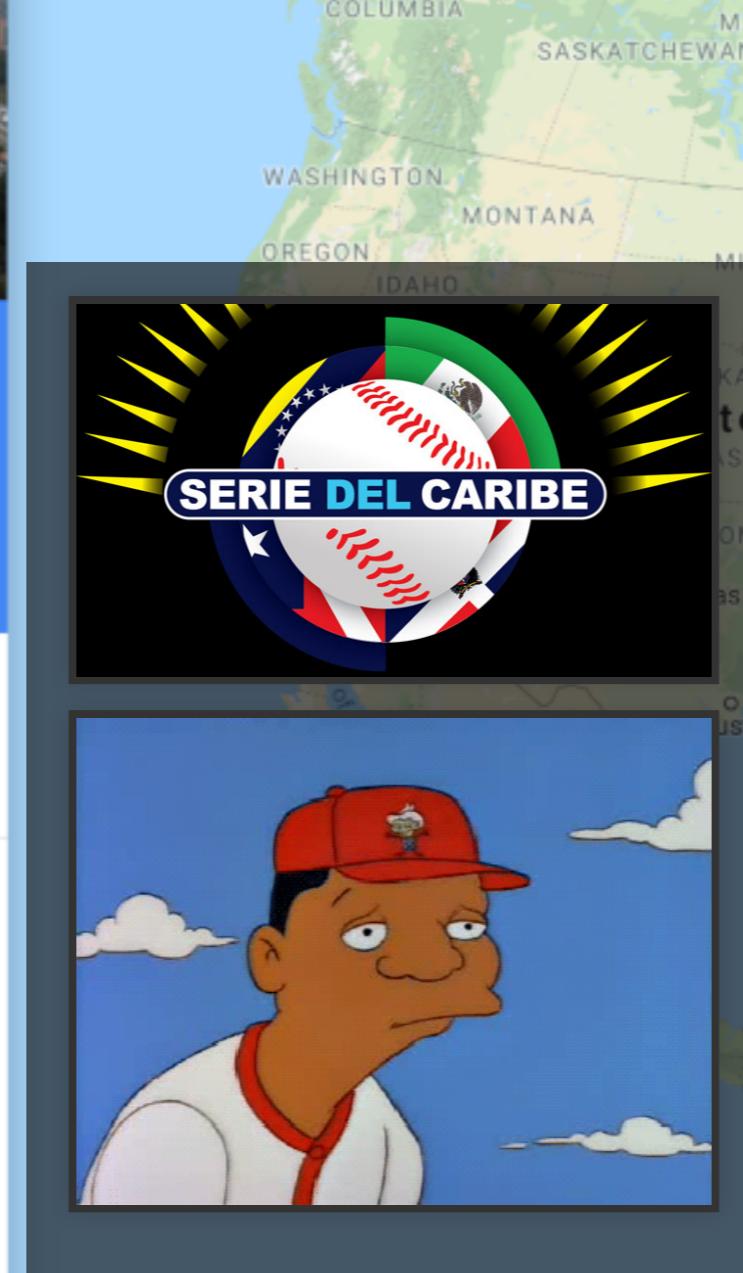
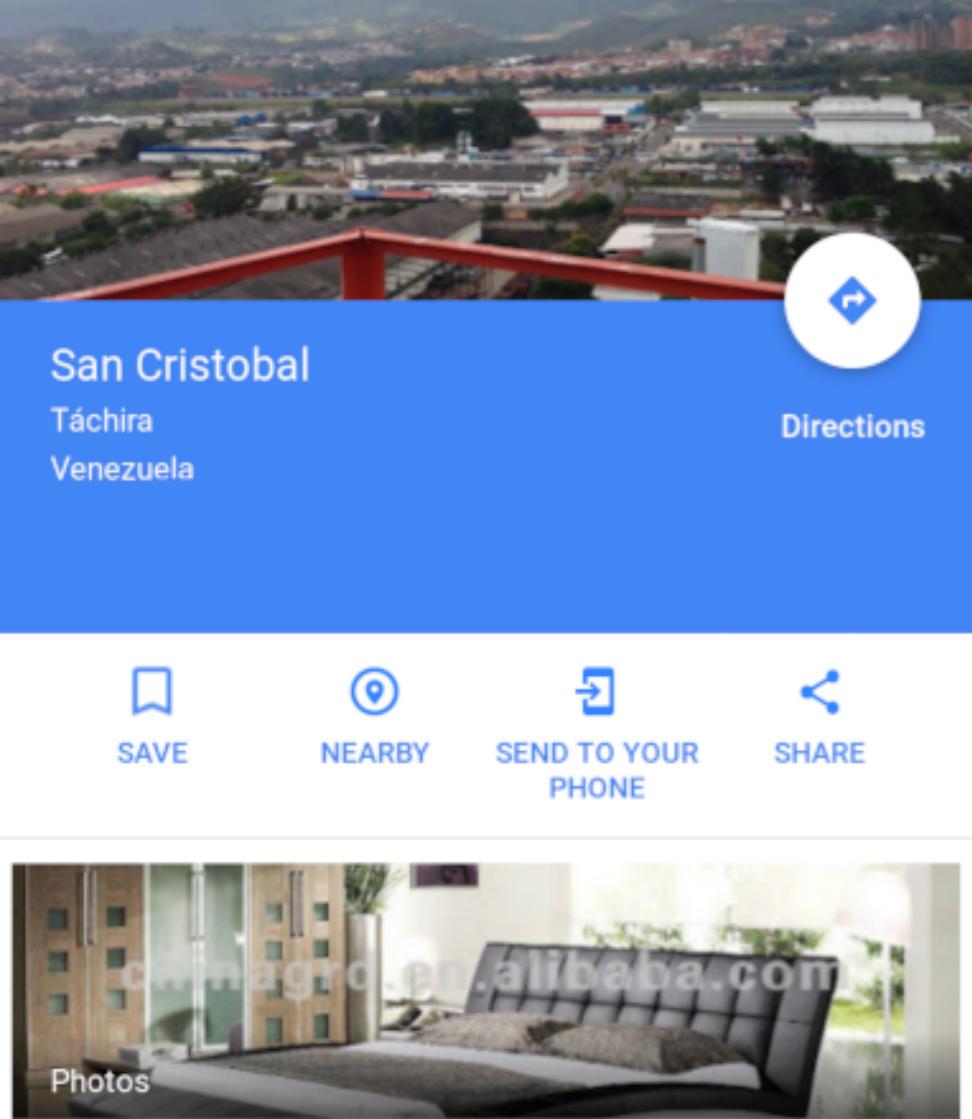
JAVA DE REGRESO A LA WEB CON A WEBASSEMBLY

MIGUEL USECHE @ JCONF DOMINICANA | JUNIO | 2019

HOLA! SOY MIGUEL



- Desarrollador web independiente y profesor universitario.
- Voluntario en comunidades de código abierto:     
- Mozillero de  viviendo en 



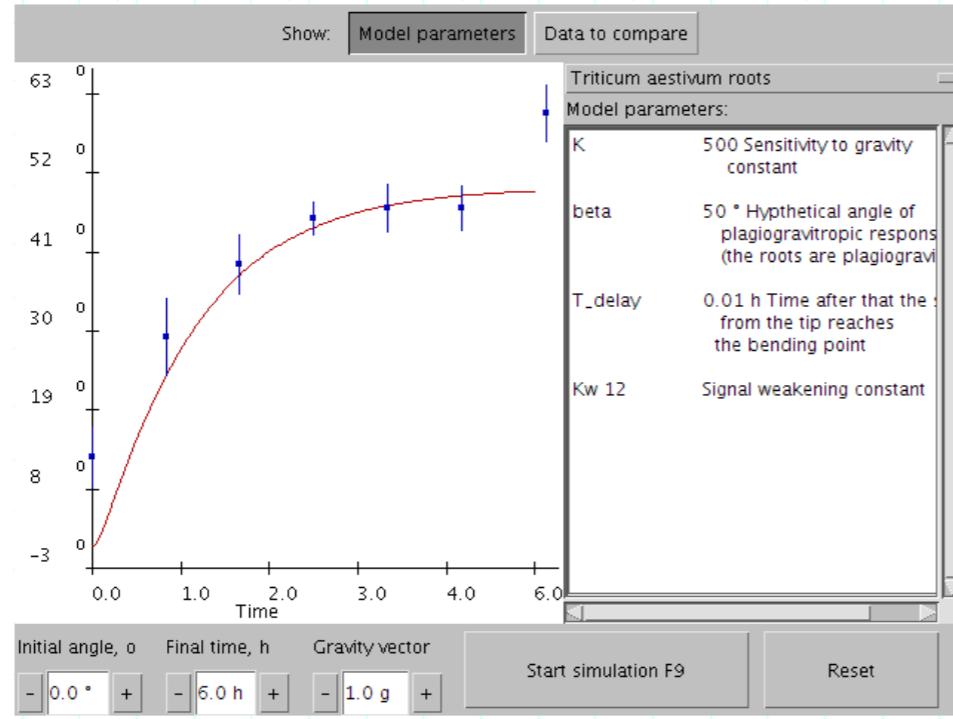
¡EMPECEMOS!

BACK to the 90s

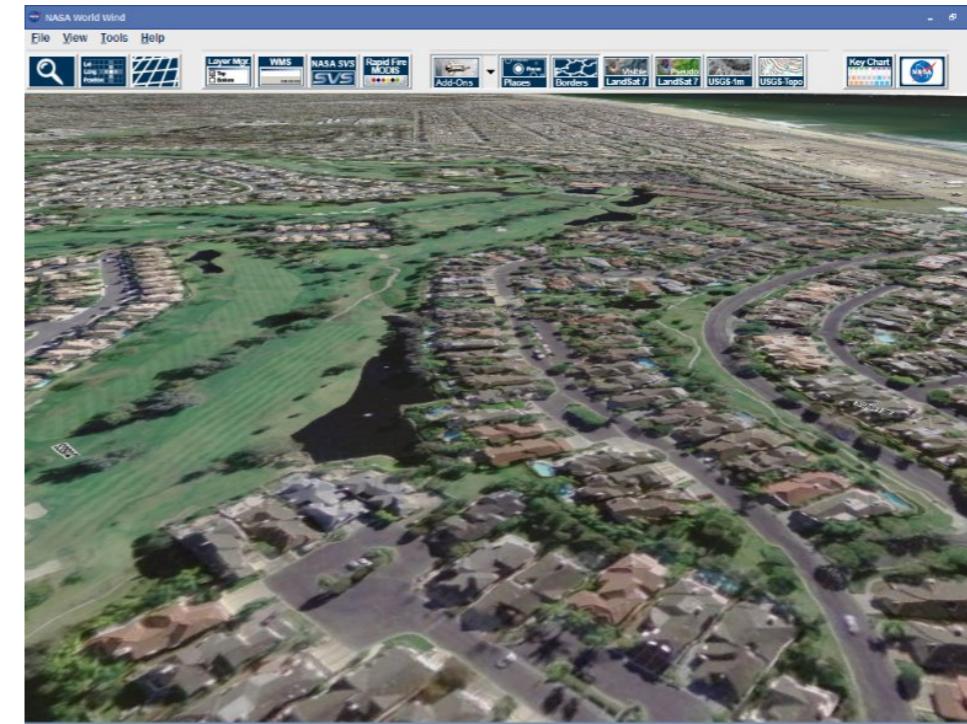
SANDY & PAPO



JAVA APPLETS



Aplicación matemática



NASA World Wind

¿POR QUÉ DESAPARECIERON LOS JAVA APPLETS?

- Requería instalar Java en tu equipo.
- Nula integración con la web.
- Perdió fuerza debido a Flash, Silverlight, HTML5
- Problemas en dispositivos móviles
- ¿Problemas de seguridad?



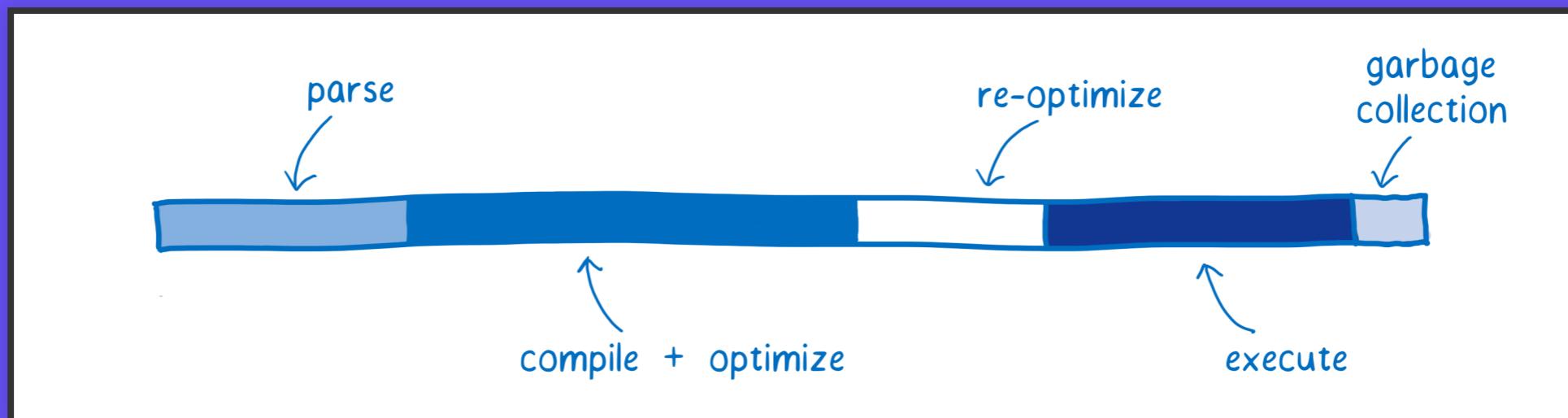
**....LOS APPLETS DE JAVA
FUERON DESPLAZADOS...**

....ante JavaScript



RENDIMIENTO

CÓMO LOS NAVEGADORES EJECUTAN JS



Fuente: Lin Clark © 2017.

VEAMOS UN EJEMPLO...

UNA SUMA EN JS

```
function suma(a, b) {  
    return a + b;  
}
```

Sencillo, ¿no?

Debería "*ser una única*" instrucción del CPU

CÓMO ECMA-262 DEFINE UNA ADICIÓN

1. Let *lref* be the result of evaluating *AdditiveExpression*.
2. Let *lval* be *GetValue(lref)*.
3. Let *rref* be the result of evaluating *MultiplicativeExpression*.
4. Let *rval* be *GetValue(rref)*.
5. Let *lprim* be *ToPrimitive(lval)*.
6. Let *rprim* be *ToPrimitive(rval)*.
7. If *Type(lprim)* is *String* or *Type(rprim)* is *String*, then
 - Return the *String* that is the result of concatenating *ToString(lprim)* followed by *ToString(rprim)*
 - Return the result of applying the addition operation to *ToNumber(lprim)* and *ToNumber(rprim)*.

Fuente: [ECMAScript® Language Specification. \(Sec. 11.6.1\)](#)

¿POR QUÉ?

Hay que hacer sacrificios



Entienden lenguajes de programación



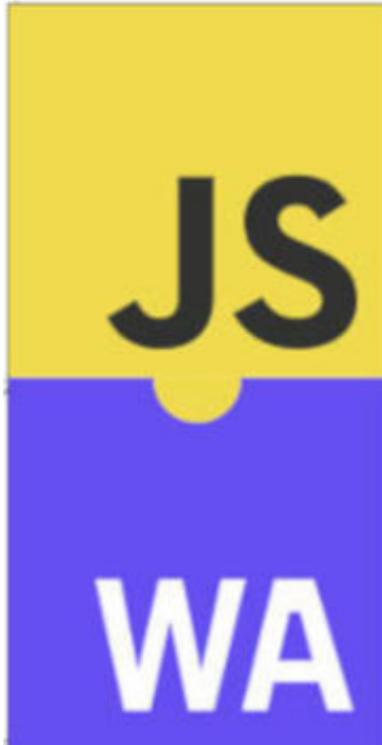
Entienden binario o código de bajo nivel

¿CÓMO RESOLVER ESTO?



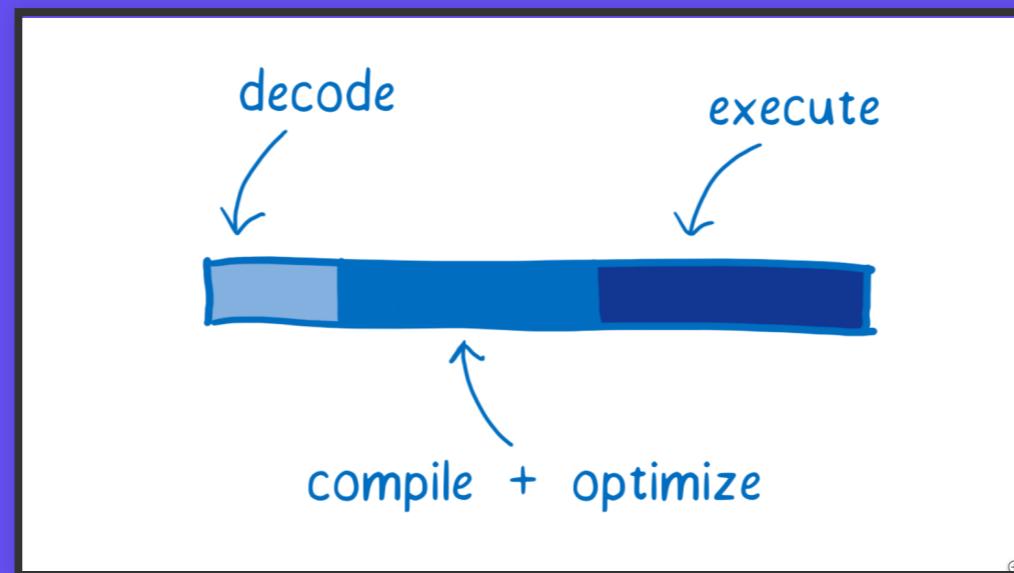
WEBASSEMBLY

WEBASSEMBLY



- Formato binario
- **NO** remplaza JS
- Interface desde/hacia tu lenguaje (Java)
- Integración con WebAPI
- float32,int64, threads, SIMD
- Fácil de compilar, verificar y extensible
- Bloques de memoria de 1 byte

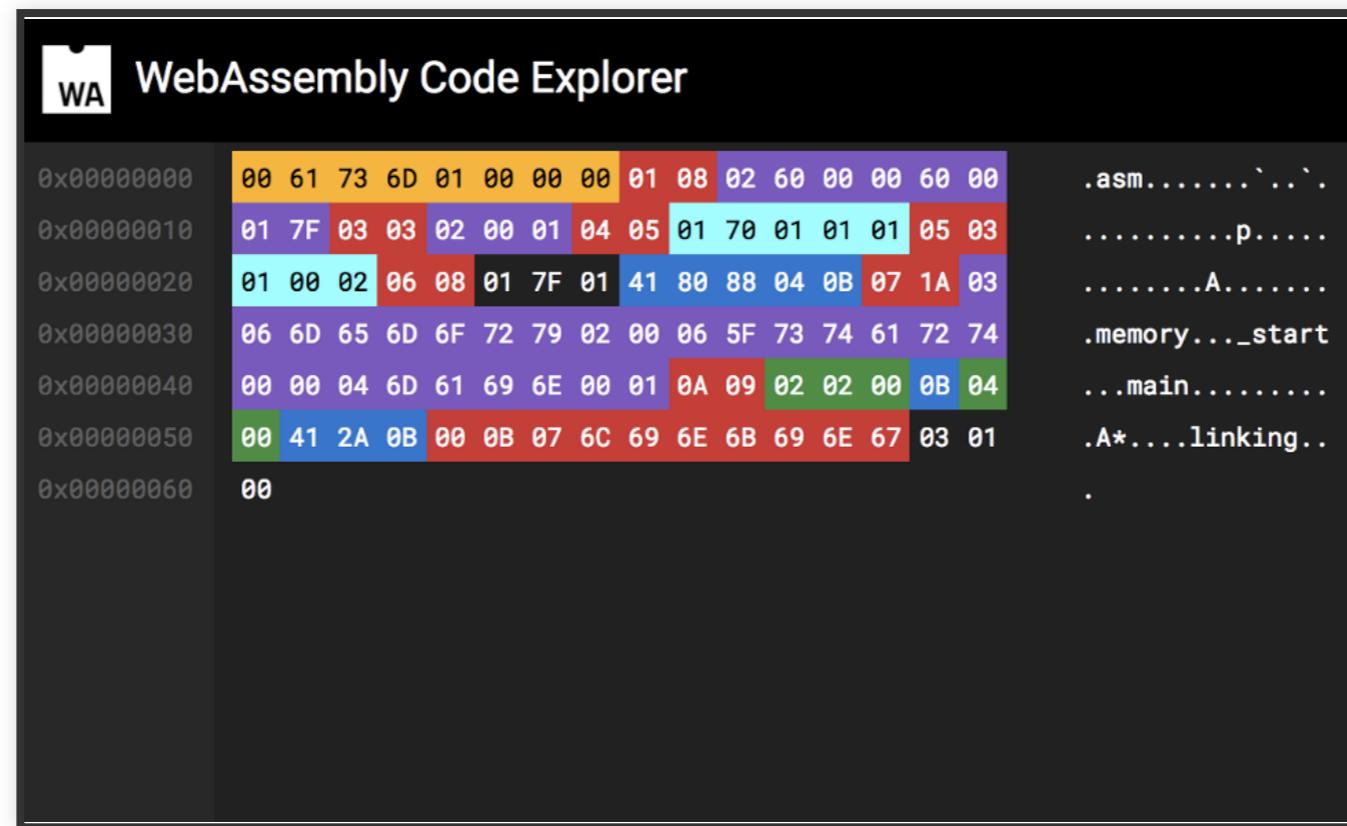
CÓMO LOS NAVEGADORES EJECUTAN WASM



Fuente: Lin Clark © 2017.

FORMATOS DE WASM

FORMATO BINARIO



The screenshot shows a dark-themed interface for the WebAssembly Code Explorer. On the left, a vertical list of memory addresses from 0x00000000 to 0x00000060 is displayed. To the right of each address is a row of 16 bytes represented as two-digit hex values. The bytes are color-coded: yellow for the first byte (00), purple for the second (61), red for the third (73), blue for the fourth (6D), and green for the fifth (01). The remaining bytes (00, 00, 00, 00, 01, 00, 00, 00, 01, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 00) are colored in various shades of purple, red, blue, and green. To the far right, the corresponding assembly-like mnemonics are listed: .asm.,`...,p...,A..., .memory..._start, ...main....., .A*....linking.., and .

Address	Bytes	Mnemonic
0x00000000	00 61 73 6D 01 00 00 00 01 08 02 60 00 00 60 00	.asm.....`...
0x00000010	01 7F 03 03 02 00 01 04 05 01 70 01 01 01 05 03p....
0x00000020	01 00 02 06 08 01 7F 01 41 80 88 04 0B 07 1A 03A.....
0x00000030	06 6D 65 6D 6F 72 79 02 00 06 5F 73 74 61 72 74	.memory..._start
0x00000040	00 00 04 6D 61 69 6E 00 01 0A 09 02 02 00 0B 04	...main.....
0x00000050	00 41 2A 0B 00 0B 07 6C 69 6E 6B 69 6E 67 03 01	.A*....linking..
0x00000060	00	.

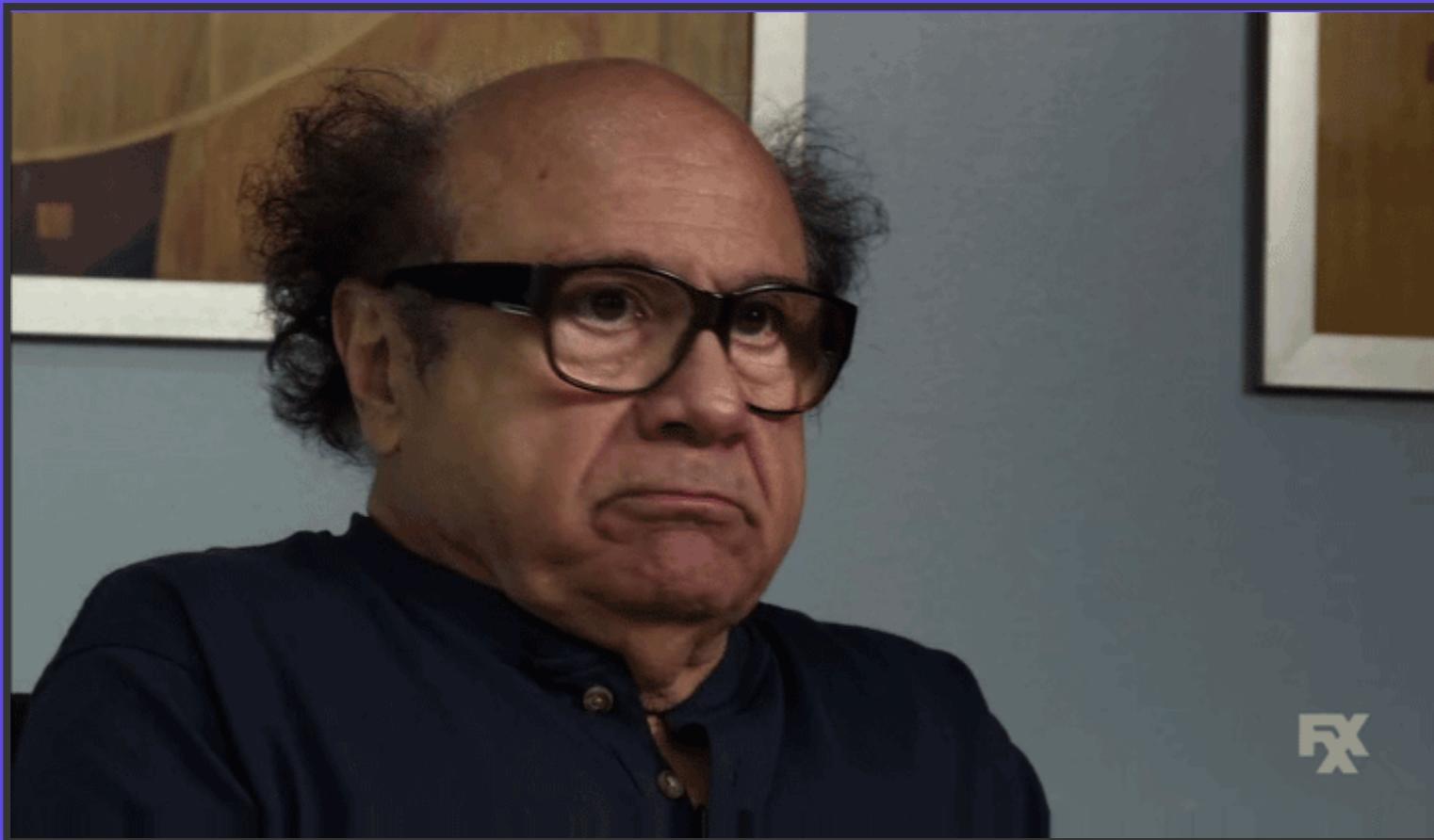
Puedes verlo con [WASM Code Explorer](#)

WEBASSEMBLY TEXT FORMAT

```
(module
  (type $type0 (func (param i32)))
  (type $type1 (func))
  (import "sys" "print" (func $import0 (param i32)))
  (memory (;0;) 200 200)
  (export "memory" (memory 0))
  (export "main" (func $func1))
  (func $func1
    i32.const 0
    call $import0
  )
  (data (i32.const 0)
    "Hello, world\00"
  )
)
```

Hola Mundo en WAT

**TAL VEZ PIENSES QUE ES UNA
MODA PASAJERA....**



¡PERO NO!
¡TIENE GRAN SOPORTE!



¿CÓMO SE CREA?

WEBASSEMBLY EN JAVA

Existen 3 proyectos:

- JWebAssembly
- TeaVM
- Bytecoder

WEBASSEMBLY EN JAVA

COMPILACIÓN

- JWebAssembly y TeaVM

Generados con MAVEN

- Bytecoder:

```
java -jar bytecoder-cli-2019-06-13-executable.jar  
-classpath=. -mainclass=TU_PAQUETE.ArchivoPrincipa  
-builddirectory=. -backend=js -minify=false
```

¿KOTLIN?

KOTLIN A WASM CON EMSRIPTEN

Emscripten es conjunto de herramientas para llevar lenguajes de alto nivel a WASM

```
Kotlinsup → LLVM → Emscripten + Binaryen →  
WASM
```

* Todo este proceso se hace automáticamente con un script de Graddle.

¿QUÉ OBTENGO CON ESTO?

RESULTADOS DE LA COMPILEACIÓN

Vas a obtener 3 archivos:

1. El archivo **.wasm**.
2. El código de JS para importar el módulo.
3. Una página HTML para ejecutar el módulo.

INTERACCIÓN DEL CÓDIGO

```
function js_func() {  
    // create pointer  
    c_func(ptr)  
    // get value from pointer  
}  
  
void c_func(char** ptr) {  
    *ptr = "heap data";  
}  
  
[  
    01101000,  
    01100101,  
    01100001,  
    01110000,  
    00100000,  
    01100100,  
    01100001,  
    01110100,  
    01100001,  
    00000000  
]
```

Comunica código entre JS y WASM

INTERACCIÓN JAVA -> JS

JWEBASSEMBLY

Java

```
import de.inetsoftware.jwebassembly.api.annotation.Export;

@Export
public static int sumaEnJava( int a, int b ) {
    return a + b;
}
```

JavaScript

```
let funcionJs;

WebAssembly.instantiateStreaming(fetch('simple.wasm'))
.then(obj => funcionJs = obj.instance.exports.sumaEnJava());
```

INTERACCIÓN JAVA → JS

BYTECODER

Java

```
public class MiClase {  
    @Export("funcionDeJava")  
    public static void funcionDeJava() {  
    }  
}
```

JavaScript

```
bytecoder.exports.funcionDeJava();
```

INTERACCIÓN JS → JAVA

JWEBASSEMBLY

Re-implementación:

```
import de.inetsoftware.jwebassembly.api.annotation.Import;

@Import( module = "global.Math", name = "max" )
static int max( int a, int b) {
    return Math.max( a, b );
}
```

Usando native:

```
import de.inetsoftware.jwebassembly.api.annotation.Import;

@Import( module = "global.Math", name = "max" )
public static native double max( int a, int b);
```

INTERACCIÓN JS → JAVA

BYTECODER

```
import de.mirkosertic.bytecoder.api.Import;

public class CanvasRenderingContext2D {

    @Import(module = "math", name = "max")
    public static native long max(long aValue1, long aValue2);

}
```

**¿QUÉ PUEDO HACER CON
WASM?**

mozilla

EDITOR DE VÍDEO CON WASM

WebAssembly Video Editor
github.com/shamadee/web-dsp

(✓ WebAssembly is supported in your browser)

[Switch to Video](#)

- Normal
- Grayscale
- Invert
- Bacteria
- Sunset
- Emboss
- Super Edge
- Super Edge Inv
- Gaussian Blur
- Moss
- Robbery
- Brighten
- Swamp
- Ghost
- Good Morning
- Acid
- Urple
- Romance
- Hippo
- Longhorn
- Security
- Underground
- Rooster



Switch back to video for player controls

Performance Comparison:
WASM is currently 50% faster than JS

Average computation time WASM: 2.4 ms, JS: 2.3 ms
WASM computation time: 2 ms JS computation time: 3 ms

Frame Rate. WASM = Green; JS = Blue;



275.00
62.50

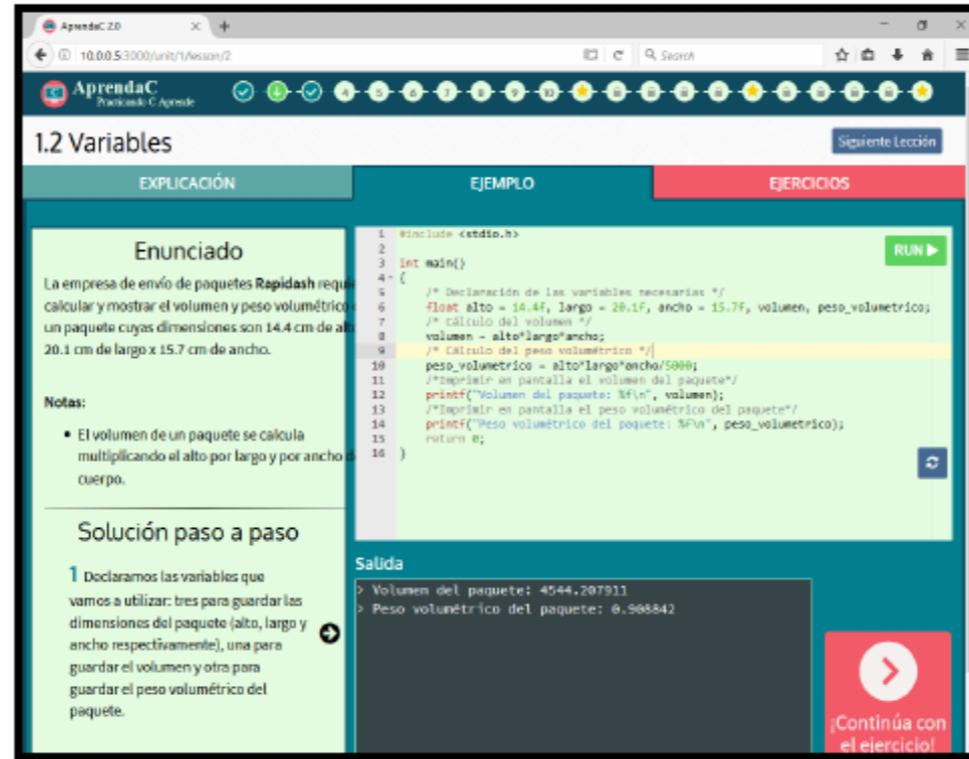
Choppy Video? Disable Javascript below to see WebAssembly only

[Disable Javascript](#) [Hide JS Canvas](#)

!

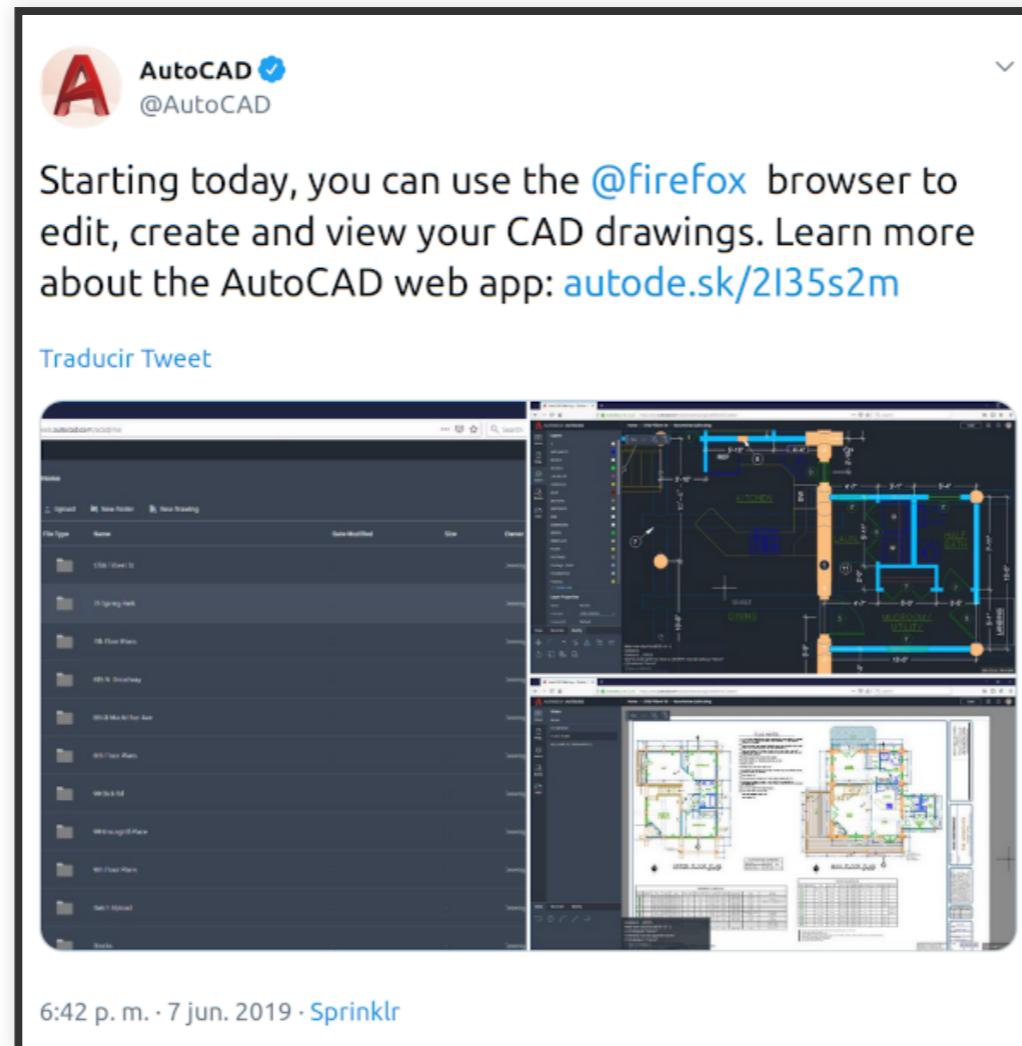
Aplica los efectos en tiempo real

APRENDE C (LEARN C)



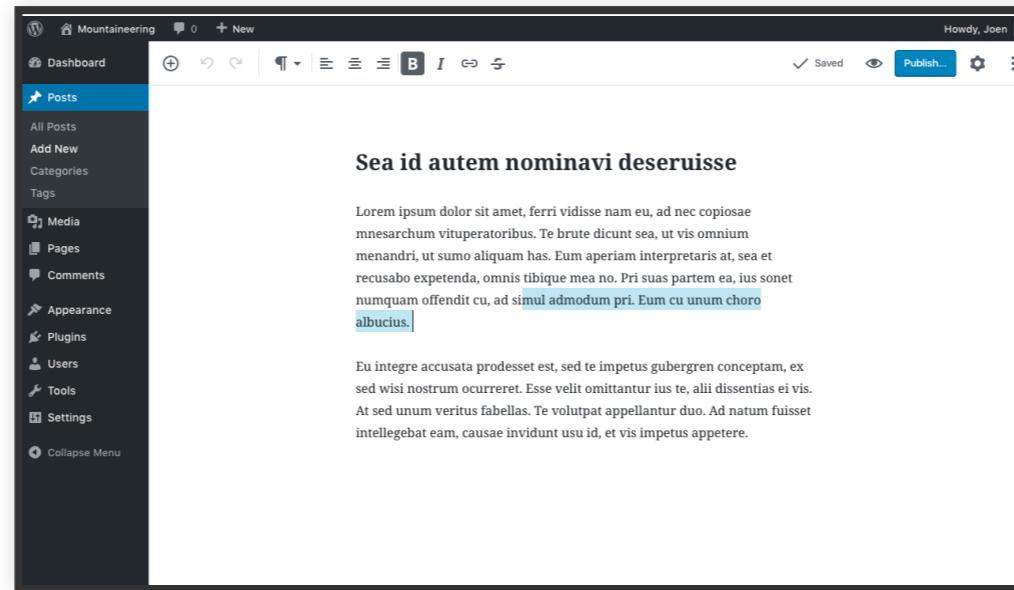
Un sitio para aprender C que se ejecuta en el navegador.

AUTOCAD EN LA WEB



Fuente: [Twitter](#).

INTÉPRETE DE WORDPRESS GUTENBERG



El nuevo editor de WordPress utiliza un intérprete escrito en Rust.

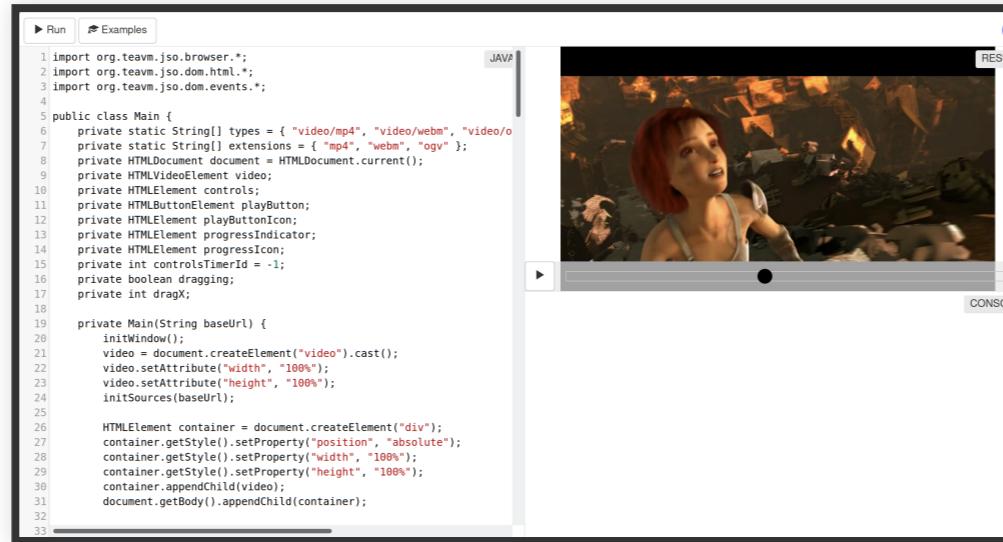
WASM binary

A yet-to-be-official benchmark is used to compare the performance of the actual Javascript parser against the Rust parser compiled as a WASM binary so that it can run in the browser. Here are the results:

file	Javascript parser (ms)	Rust parser as a WASM binary (ms)	speedup
demo-post.html	13.167	0.137	× 96
shortcode-shortcomings.html	26.784	0.225	× 119
redesigning-chrome-desktop.html	75.500	0.905	× 83
web-at-maximum-fps.html	88.118	0.698	× 126
early-adopting-the-future.html	201.011	0.927	× 217
pygmalian-raw-html.html	311.416	1.016	× 307
moby-dick-parsed.html	2,466.533	14.673	× 168

The WASM binary of the Rust parser is in average 159 times faster than the actual Javascript implementation. The median speedup is 126.

TEA-VM DEMO: JAVA EN EL NAVEGADOR



Pruébalo en: <http://teavm.org/sandbox/index.html>

¡PODEMOS HACER
FULL-STACK CON JAVA!

¡Adiós JS! (En parte)

**¿FALTAN MAS
EJEMPLOS DE JAVA?**

¡TE INVITAMOS A CREARLOS!

FUTURAS CARACTERÍSTICAS DE WASM

- Multi-threading y Atómicas
- Manejo de excepciones
- Recolector de basura
- Variables globales mutables
- SIMD.
- JS BigInt y WebAssembly i64.

Mas en: <https://webassembly.org/docs/future-features/>

LIMITACIONES EN JAVA

- No existe un recolector de basura (GC).
- Soporte limitado de hilos.
- No hay un soporte oficial, solo proyectos de terceros.



A man with a beard and glasses is looking intently at a complex, metallic mechanical device with many gears and levers. The device is set against a dark, moody background with warm lighting highlighting the man's face and the intricate details of the machine.

¡NO ESPERES!

**¡PRUÉBALO CON
WEBASSEMBLY STUDIO!**

Read

ENALCES RECOMENDADOS

- [WASM official site](#)
- [WebAssembly Studio](#)
- [Web Docs information](#)
- [WASM Binary Structure](#)
- [Mozilla Hacks](#)
- [JWebAssembly](#)
- [TeaVM](#)
- [Bytecoder](#)



GRACIAS POR SU ATENCIÓN

migueluseche.com

migueluseche@mozilla-hispano.org

[@skatox](#) | [@mozillahispano](#)