

Kapitel 1

DLR - Dynamic Language Runtime

- En motor, hvor man kan bygge dynamiske sprog og statiske sprog
- Disse kører på .NET platformen
-

Terminology:

- Binding - Når man kalder *Foo()* skal compileren vide hvad man kalder
 - Static binding - binder på compile-time
 - Dynamic binding - binder på run-time
- Call site caching
 - Man gider ikke lede alle objekter igennem, når man skal finde en funktion. Anden gang husker den placeringen af metoderne

Herunder loades `GetDynamicObject` først når programmet kører:

Listing 1.1: Dynmaic eksempel

```
1 dynamic d = GetDynamicObject (...);  
2 string result = d[d.length - 1];
```

Performance:

- Dynamic er sløv i forhold til static
- Den giver ikke fejl, før på runtime

Fordele:

- Den er god til integration med COM
- Dette er bl.a. Office-pakken

Kapitel 2

Cross Platform

Man skriver normalt i C/C++ og oversætter det derefter det til andre platforme.

Populære cross-platform programmer:

- Skype
- wxWidgets

Populære cross-platform teknologier:

- Flash (Kører ikke på iOS)
- Java (Kører ikke på iOS)
- SilverLight (Kører ikke på iOS)
- HTML5

Populære cross-platform SDKs:

- Mono / MonoTouch / Mono for Android
- PhoneGap / Apache Cordova
- JUCE
- Appcelerator Titanium

2.1 Portable klasse libraries

Normalt binder man til konkrete biblioteker, hvilket gør, at det ikke kan porteres. For at løse dette laver man Portable Class Libraries, som så binder til noget konkret - afhængigt af, hvilken platform det skal bruges på.