



UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA  
FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

DOMENIUL DE STUDII:  
INFORMATICĂ APLICATĂ

LUCRARE DE DISERTAȚIE

**COORDONATOR:**

Conf. Dr. Cristina  
MÎNDRUȚĂ

**ABSOLVENT:**

Nicolae SAVILENCU

Timișoara  
2023

UNIVERSITATEA DE VEST DIN TIMIȘOARA

FACULTATEA DE MATEMATICĂ ȘI INFORMATICĂ

---

# Tehnologii de randare a informațiilor în aplicațiile web moderne

**COORDONATOR:**

Conf. Dr. Cristina

MÎNDRUȚĂ

**ABSOLVENT:**

Nicolae SAVILENCU

Timișoara

2023

## Rezumat

The web is evolving with high pace, and with the emergence of new web technologies, the way web applications are build has changed significantly, compared to the structures we had in the past. Rendering is a critical aspect of web development, and modern web applications require faster, more efficient rendering techniques to deliver a better user experience. This dissertation aims to explore the rendering technologies used in modern web applications in order to define an optimal, yet flexible solution for developing applications of different scales.

The research begins by introducing the fundamental concepts of web rendering, including two of the most known approaches: server-side rendering and client-side rendering. It then examines the evolution of rendering technologies, from traditional rendering techniques with HTML, CSS, and JavaScript, to modern technologies like React, Vue, Next. The dissertation compares and contrasts these technologies and analyzes their performance and usability by some predefined metrics: LCP (*Largest Contentful Paint*), FID (*First Input Delay*), CLS (*Cumulative Layout Shift*), etc.

Dissertation explores the impact of rendering technologies on development workflows, examines the challenges associated with with adopting new technologies, such as learning curve, compatibility issues, performance bottlenecks, and SEO optimization.

Finally, the dissertation provides a case study of a web application build using multiple technologies, and comparing the performance metrics, individual technologies advantages and disadvantages.

Overall, the dissertation provides a comprehensive analysis of rendering technologies in modern web applications and their impact on web development, to indentify most optimal methods of creating performant, scallable, and user friendly applications.

# Cuprins

<b>Listă de figuri</b>	<b>ii</b>
<b>Starea de artă</b>	<b>iv</b>
<b>1 Introducere</b>	<b>1</b>
1.1 Motivație și scop . . . . .	1
1.2 Contextul lucrării . . . . .	2
1.2.1 Web 1.0 . . . . .	2
1.2.2 Web 2.0 . . . . .	4
1.2.3 Web 3.0 . . . . .	5
1.3 Evoluția tehnologiilor . . . . .	7
1.3.1 Consecințele evoluției web . . . . .	8
1.4 De ce comparăm server side rendering cu client side rendering? . . . . .	9
<b>2 Paradigmele actuale de randare</b>	<b>10</b>
<b>3 Aplicația practică</b>	<b>14</b>
3.1 Metricile de performanță . . . . .	14
3.2 Plugin-uri, extensii și aplicații pentru măsurarea performanței . . . . .	17
3.3 Aplicația practică . . . . .	18
3.3.1 Metodologie . . . . .	18
3.3.2 Vanilla JavaScript . . . . .	19
3.3.3 React framework . . . . .	20
3.4 Analiza performanței . . . . .	22
3.4.1 Web Vitals . . . . .	22
3.4.2 Lighthouse . . . . .	24
3.4.3 PageSpeed Insights . . . . .	26

<b>Bibliography</b>	<b>26</b>
<b>A Glosar</b>	<b>28</b>
A.1 Acronime . . . . .	28

# Listă de figuri

1.1	Arhitectura stratificată pentru semantic web . . . . .	6
2.1	Client side rendering . . . . .	11
2.2	Server side rendering . . . . .	12
2.3	Static server generation . . . . .	12
3.1	Aplicația practica - vanilla JavaScript . . . . .	19
3.2	Strctura unei aplicații React . . . . .	20
3.3	Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile . . . . .	22
3.4	Aplicația React, desktop și mobile . . . . .	22
3.5	Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile . . . . .	23
3.6	Aplicația React, desktop și mobile . . . . .	23
3.7	Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile . . . . .	24
3.8	Aplicația React, desktop și mobile . . . . .	24
3.9	Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile . . . . .	25
3.10	Aplicația React, desktop și mobile . . . . .	25
3.11	Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile . . . . .	26
3.12	Aplicația React, desktop și mobile . . . . .	26

Rendering-ul informațiilor a evoluat semnificativ pe parcursul timpului, în conformitate cu evoluția tehnologiilor web și a cerințelor utilizatorilor.

La început, majoritatea conținutului era generat pe server și returnat către browser în formă de pagini HTML statice. Cu trecerea timpului, tehnologiile web au evoluat, ceea ce a permis procesarea dinamică a datelor în browser prin intermediul script-urilor. Acest lucru a permis dezvoltarea de aplicații web cu interacțiuni complexe și randare dinamică a conținutului. Cu toate acestea, performanța aplicațiilor web bazate exclusiv pe randare client-side a putut fi limitată în condiții de conexiune lentă la internet. Din acest motiv, tehnologiile de randare hibridă au devenit din ce în ce mai populare, combinând avantajele randării server-side și client-side. [5]

În prezent, tehnologiile de randare se bazează pe framework-uri și biblioteci moderne, cum ar fi React, Angular și Vue, care oferă unelte puternice pentru a construi aplicații web performante și cu o experiență utilizator remarcabilă. În plus, tehnologiile de randare moderne permit integrarea cu alte tehnologii precum WebAssembly și Web Workers, care au ca scop îmbunătățirea performanței aplicațiilor web. De asemenea, tehnologiile de randare permit utilizarea de animații și interacțiuni complexe, care rezultă într-un user experience sporit al aplicației.

Evoluția tehnologiei web și a cerințelor utilizatorilor continuă, iar randarea informațiilor este un domeniu în continuă schimbare și dezvoltare. În etapa curentă de dezvoltare a aplicațiilor web, predomină utilizarea largă a JavaScript și bibliotecilor JavaScript, cum ar fi React și Vue.js.

React, dezvoltat de Facebook, a devenit una dintre tehnologiile cele mai populare pentru construirea de aplicații web, datorită abilității sale de a oferi o experiență de randare eficientă și de înaltă performanță. Vue.js, dezvoltat de comunitate, se concentrează pe simplitate și ușurință de utilizare, fiind o alegere populară pentru proiecte mai mici sau pentru dezvoltatorii care încearcă să învețe tehnologii moderne de randare a informațiilor.

Există mai multe tipuri de randare a conținutului, cele mai populare fiind randarea *server-side*, *client-side* și *static server generation*: [10]

1. **Server-side rendering:** Procesarea datelor și generarea HTML se realizează pe server. Server-ul returnează apoi HTML-ul generat către browser, care îl afișează utilizatorului. Această metodă de randare este utilizată în mod traditional în aplicațiile web vechi. Avantajul acestei metode este că se poate efectua o procesare a datelor pe server și se poate oferi o experiență utilizator consistentă chiar și în

condiții de conexiune lentă la internet. Afișarea inițială a paginii poate fi rapidă deoarece clientul nu trebuie să aștepte încărcarea sau executarea JavaScript-ului înainte de afișarea conținutului.

2. **Client-side rendering:** Browser-ul primește date brute și le procesează prin intermediul unui script (cum ar fi JavaScript) pentru a genera HTML. Această metodă de randare permite o flexibilitate mai mare în prezentarea conținutului și oferă posibilitatea de a construi interacțiuni complexe cu utilizatorul, cum ar fi formulare dinamice și componente grafice interactive. Dezavantajul acestei metode este că necesită mai multă putere de procesare a clientului și poate fi mai puțin performantă în condiții de conexiune lentă la internet, deoarece clientul trebuie să aștepte descărcarea scripturilor și a datelor necesare înainte de a randa pagina.
3. **Static server generation:** Paginile web sunt pregenerate și randate în timpul procesului de build al aplicației, rezultând în fișiere HTML statice care pot fi furnizate către client fără a fi necesară procesarea la nivelul serverului. Cu SSG, conținutul rămâne static până la următorul build al aplicației.

În ceea ce privește performanța, tehnologiile moderne de randare a informațiilor au avansat mult în optimizarea vitezei de randare și a eficienței resurselor. Una dintre abordările moderne de optimizare a performanței este utilizarea "*virtual DOM*" (Document Object Model), care se caracterizează printr-o rerandare eficientă doar a componentelor ce au suferit modificări. În plus, tehnologiile de randare moderne pot delimita componentele dinamice, care necesită rerandare constantă, de cele statice, care nu necesită recalculare, crescând astfel performanța aplicației. De asemenea, tehnologiile de randare permit utilizarea de tehnici de lazy loading, care încarcă conținutul doar atunci când este necesar, îmbunătățind astfel performanța aplicației și experiența utilizatorului. Alegerea metodei potrivite de randare depinde de cerințele specifice ale proiectului și poate include considerații legate de performanța, flexibilitatea și compatibilitatea cu echipamentele utilizatorilor. Este important să se înțeleagă avantajele și dezavantajele fiecărei metode și să se facă o evaluare corespunzătoare a acestora înainte de a lua o decizie.



# Capitolul 1

## Introducere

### 1.1 Motivație și scop

Obiectivul acestei lucrări este de a analiza tehnologiile de randare utilizate în aplicațiile web moderne, pentru a identifica metode de dezvoltare optime, din punct de vedere al performanței, experienței utilizatorului și SEO. Aceste rezultate vor fi obținute prin compararea mai multor framework-uri front-end după un anumit set de criterii, prestabilit. În urma comparării acestora, prin intermediu dezvoltării unei aplicații, se vor identifica cele mai eficiente șabloane de dezvoltare.

Motivația alegerii acestei teme de disertație derivă din mai mulți factori. În primul rând, progresul tehnologic rapid a dus la apariția mai multor paradigme de dezvoltare a aplicațiilor web, iar ținerea pasului cu acestea a devenit o provocare. În al doilea rând, odată cu crearea unor aplicații din ce în ce mai complexe, necesitatea de a cunoaște procesele interne precum tehnologiile și metodele de randare a devenit o componentă esențială a dezvoltării. Prin urmare, înțelegerea modului în care funcționează aceste tehnologii și a modului în care acestea pot fi optimizate poate ajuta la dezvoltarea unei aplicații care ar oferi o experiență de utilizare și o performanță sporită.

În cele din urmă, această lucrare de disertație își propune să ofere informații despre tehnologiile de randare utilizate în aplicațiile web moderne și despre impactul acestora asupra performanței, pentru a identifica cele mai eficiente framework-uri pentru a dezvolta o aplicație web ce poate fi scalată, bine optimizată și cu un user experience de nivel înalt.

## 1.2 Contextul lucrării

World Wide Web nu este un sinonim al internetului, dar este cea mai proeminentă parte a acestuia, care poate fi definită ca un sistem tehnosocial cu care interacționează oamenii prin intermediul rețelelor tehnologice. Noțiunea de sistem tehnosocial se referă la un sistem care îmbunătățește percepția umană, comunicarea și cooperarea. Percepția este condiția prealabilă necesară pentru a comunica și coopera. [?]

Pe 12 Martie 1989, Tim Berners-Lee, informatician de origine britanică și un fost angajat CERN au scris o propunere pentru ceea ce va deveni ulterior World Wide Web. Acea propunere avea drept scop crearea unui sistem de comunicații mai eficient în cadrul CERN, însă Berners-Lee a realizat în cele din urmă că conceptul ar putea fi implementat la scară globală. Împreună cu informaticianul belgian Robert Cailliau au propus în 1990 să folosească hypertext pentru a lega și accesa diverse tipuri de informații dintr-o rețea de noduri în care utilizatorul poate naviga către rezultatele dorite.

Prima versiune a web-ului global de la CERN a fost construită pe primele versiuni ale HTTP (HyperText Transfer Protocol) și HTML (HyperText Markup Language). Aceste pagini web au fost servite de primul server web. Berners-Lee a scris, de asemenea, primul browser web pentru a accesa acest nou web creat. Web-ul global s-a schimbat drastic de la concepția sa originală din 1989.

### 1.2.1 Web 1.0

A fost creat în 1989 și utilizat până în 2005. Potrivit lui Tim Berners-Lee Web 1.0 a fost *read-only*, deoarece oferea foarte puțină interacțiune pentru utilizatori. Rolul web-ului a fost de natură pasivă.

Web 1.0 a fost prima generație de World Wide Web și conținea doar pagini statice ce aveau doar un singur scop - de livrare a conținutului. Deoarece era monodirecțional, însemna că organizațiile împărtășeau informații precum broșuri, cataloage doar pentru citire. Aceste date erau prezentate pe pagini HTML statice care se modificau manual. Utilizatorii nu puteau contribui la paginile web existente. Tehnologiile Web 1.0 includ protocoale web de bază, HTML, HTTP și URI.

Browsersle erau foarte rudimentare și site-urile web erau mici. De aceea era destul să se creeze un fișier HTML static care ar conține toate datele necesare și designul, care nu ar fi fost niciodată actualizate automat. Așa arată un fișier HTML:

---

```
!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Page Title</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Heading example</h1>
    <p>My first paragraph.</p>
  </body>
</html>
```

---

Mai târziu, când browser-ele au dezvoltat capacități vizuale, a aparut necesitatea de stilizare. Håkon W Lie a propus o prima versiune a CSS (Cascading Style Sheet), care este folosit și în prezent. Un style sheet arată astfel:

---

```
body {
  background-color: black;
}

p {
  font-size: 12px;
}
```

---

**Caracteristici:**

- Conținut read-only
- Informațiile erau la dispoziția oricui și oricând
- Include pagini web statice și utilizează HTML

**Limitări:**

- Paginile puteau fi înțelese doar de oameni și nu aveau conținut compatibil pentru motoare de căutare
- Utilizatorii erau responsabili pentru actualizarea și gestionarea conținutului
- Incapabilitatea de a reprezenta informații dinamice

## 1.2.2 Web 2.0

A fost definit de Dale Dougherty în 2004. Tim O'Reilly a definit ulterior Web 2.0 astfel [66]: "Web 2.0 este revoluția afacerilor în industria calculatorului, cauzată de mutarea către internet ca platformă și încercarea de a înțelege regulile pentru succes pe această nouă platformă. Printre aceste reguli se numără următoarea: construirea de aplicații care să valorifice efectele de rețea pentru a deveni mai bune pe măsură ce mai mulți oameni le folosesc."

Web 2.0 facilitează proprietăți majore cum ar fi practicile participative, colaborative și distribuite, care permit desfășurarea activităților zilnice formale și în sfere formale pe web. Web 2.0 este web-as-a-platform. Utilizatorii au mai multe unelte pentru interacțiune, însă cu mai puțin control. Versiunea 2.0 implică și un design web flexibil, reutilizare creativă, actualizări și creare de conținut colaborativ, care este considerată una dintre cele mai remarcabile caracteristici ale web 2.0.

Împreună cu primele site-uri web dinamice a venit nevoia pentru primele tehnologii de programare pe partea de server. La început, programarea pe partea de server se făcea direct în serverul web. Mai târziu, standardul CGI (Common Gateway Interface) a fost dezvoltat, ceea ce a făcut posibilă interacțiunea serverului web cu orice proces local. Mai târziu, limbi precum Perl, Java, PHP și ASP (și altele) au devenit populare pentru programare pe partea de server.

Site-urile web care devin mai bogate în funcții au nevoie de mai multă flexibilitate și de o utilizare mai bună. Acesta este momentul în care programarea client-side intră în joc. Fără a fi nevoie de o încărcare completă a paginii, conținutul poate fi schimbat de către utilizatorii finali. Tehnologia cel mai utilizată pentru acest scop este Javascript. Când funcțiile client-side au devenit și mai importante, au fost concepute framework-uri pentru renderizarea (și controlarea) paginilor client-side. Cele mai cunoscute framework-uri sunt: Ember, Angular și React.

#### **Caracteristici:**

- Web-ul a devenit o platformă cu software peste nivelul unui singur dispozitiv
- Trecerea la internet-as-a-platform și încercarea de a înțelege regulile succesului în această nouă platformă
- Social Web este adesea folosit pentru a caracteriza site-urile care constau din comunități. Este bazat pe content management și identificarea unor noi metode de comunicare și interacționare dintre utilizatori. Aplicația web facilitează producerea colectivă de cunoștințe, rețele sociale și crește rata de schimb de informații dintre utilizatori

#### **Limitări:**

- Ciclu constant de iterații a schimbarilor și actualizărilor serviciilor
- Probleme etice privind construirea și utilizarea web 2.0
- Interconectivitatea și schimbul de cunoștințe între platforme dincolo de granițele comunității sunt încă limitate

### **1.2.3 Web 3.0**

Cunoscut și sub numele de web semantic sau Web decentralizat, este următoarea generație a World Wide Web, care își propune să ofere o experiență mai inteligentă, interconectată și decentralizată. Reprezintă o viziune pentru viitorul web în care datele, aplicațiile și serviciile sunt interconectate în mod fluid, permițând mașinilor și oamenilor să înțeleagă și să interacționeze mai eficient cu informațiile.

Ideea ce se află la bază este de a defini structurile de date și de a le lega pentru o automatizare, întregare și reutilizare mai eficientă în diverse aplicații. Web 3.0 este capabil să îmbunătățească gestionarea datelor, să susțină accesibilitatea internetului mobil, să stimuleze creativitatea și inovația, să încurajeze fenomenul de globalizare, să sporească experiența utilizatorilor și să ajute la organizarea colaborării în rețelele sociale.

În 3.0 conceptul de site web și pagină web dispăre, datele nu sunt deținute, ci partajate, iar serviciile afișează diferite vederi, pe baza datelor. Aceste servicii pot fi aplicații și trebuie să se concentreze pe context și personalizare, ce vor fi atinse prin utilizarea căutarilor verticale. Web 3.0 facilitează dezvoltarea de aplicații care utilizează inteligența artificială, învățarea automată și procesarea limbajului natural. Aceste tehnologii permit analiza avansată a datelor, automatizarea și capacitatea de luare a deciziilor, rezultând în servicii mai inteligente și personalizate pentru utilizatori.

Următorul pas în dezvoltarea web-ului este crearea aplicațiilor web autonome, care pot fi, de asemenea, utilizate fără conexiune la internet. Acestea sunt numite Aplicații Web Progressive (PWA). Crearea acestor aplicații nu este posibilă fără a avea control complet la nivelul clientului. Renderizarea pe partea de server nu este posibilă și se folosesc framework-uri complete pentru front-end pentru a construi acest fel de aplicații. Comunicarea se gestionează prin intermediul API-urilor.[2]

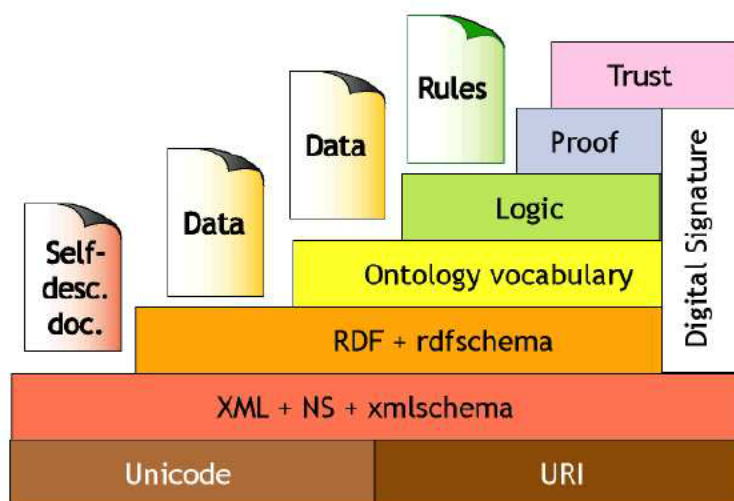


Figura 1.1: Arhitectura stratificată pentru semantic web

#### Caracteristici:

- SaaS business model

- Platformă software open source
- Personalizarea aplicațiilor pentru utilizatori
- Pooling de resurse
- Web inteligent

#### **Provocări:**

- *Vastitate* - conține miliarde de pagini, ce duce la redundanța datelor
- *Vaguitatea* - interogările imprecise de către utilizatori, precum și modul în care furnizorii de conținut reprezintă conceptele pot face dificilă potrivirea termenilor de interogare cu termenii relevanți ai furnizorului. Acest lucru poate fi și mai agravat atunci când se încearcă integrarea mai multor baze de cunoștințe, care pot deține concepte similare, dar nu identice, ce poate rezulta în ambiguitate și incertitudine
- *Incoerența* - contradicții logice ce vor apărea inevitabil
- *Înșelăciune* - momentul în care sursa de informații induce în eroare intenționat consumatorul de informații

## **1.3 Evoluția tehnologiilor**

Pe măsură ce dezvoltarea aplicațiilor evolua, la fel au evoluat și tehnologiile utilizate în crearea aplicațiilor. De-a lungul anilor au apărut multe tehnologii care au revoluționat modul în care sunt dezvoltate aplicațiile. Pe măsură ce acestea deveneau mai complexe, necesitatea în tehnologii mai performante a devenit evidentă. La mijlocul anilor 2000 a fost introdus AJAX (*Asynchronous JavaScript and XML*), care a permis aplicațiilor web să comunice cu serverele, fără a reîncărca întreaga pagină. Acest lucru a rezultat în aplicații web mai rapide și receptiv.

În ultimii ani, au apărut mai multe framework-uri front-end, care au facilitat crearea aplicațiilor web cu o complexitate sporită. React, Vue, Next, Angular au devenit extrem de populare datorită ușurinței de utilizare și capacității lor de a gestiona cantități mari de date. Aceste framework-uri au făcut posibilă crearea unor aplicații cu un user experience și funcționalități ce nu au fost posibile anterior.

Pe lângă framework-urile front-end, au evoluat și tehnologiile back-end, în mod semnificativ. PHP, Ruby on Rails, Node.js au facilitat crearea aplicațiilor web moderne scalabile, care pot gestiona cantități mari de trafic în timp real și sarcini complexe de procesare a datelor.

Evoluția tehnologiilor web a fost determinată de necesitatea de a crea aplicații mai complexe, cu funcționalități avansate. De la HTML "curat" la framework-uri pentru front-end și back-end, tehnologiile web continuă să evolueze într-un ritm rapid, fapt ce impune dezvoltatorii să fie la curent cu ultimele tehnologii și constant să-și actualizeze metodele de dezvoltare utilizate, pentru a deveni mai efectivi în dezvoltarea aplicațiilor moderne, care răspund nevoilor sporite ale utilizatorilor.

### 1.3.1 Consecințele evoluției web

Evoluția web a avut un impact semnificativ asupra dezvoltării aplicațiilor web moderne. Creșterea vitezei de conectare la internet și a performanței dispozitivelor a permis dezvoltarea aplicațiilor web complexe, cu funcții avansate și user experience sporit. Utilizarea extinsă a standardelor web deschise, cum ar fi HTML, CSS și JavaScript, a dus la o mai mare interoperabilitate între diferite platforme și la o mai mare eficiență în dezvoltarea aplicațiilor.

Apariția și popularizarea API-urilor și a arhitecturilor RESTful au făcut posibilă integrarea mai ușoară a aplicațiilor web cu alte aplicații și servicii. Cloud computing-ul și serviciile web, cum ar fi Amazon Web Services și Microsoft Azure, au făcut posibilă scalabilitatea și distribuirea aplicațiilor web cu ușurință, indiferent de locația utilizatorilor.

Creșterea numărului de utilizatori și a numărului de dispozitive conectate a dus la o creștere semnificativă a cerințelor de securitate și a necesității de a dezvolta aplicații web sigure.

Dezvoltarea și popularizarea framework-urilor și bibliotecilor de cod, cum ar fi Angular, React și Vue, a simplificat dezvoltarea aplicațiilor web și a îmbunătățit productivitatea dezvoltatorilor.

Aplicațiile web moderne sunt mult mai complexe și pot include o varietate de componente, cum ar fi front-end, back-end, baze de date, API-uri și multe altele. În plus, aplicațiile web trebuie să funcționeze pe o varietate de platforme și dispozitive, ceea ce adaugă o altă dimensiune a complexității.

Pe măsură ce aplicațiile web devin mai complexe, devin mai dificil de dezvoltat și de



întreținut. Dezvoltorii trebuie să se concentreze nu numai pe funcționalitatea aplicației, ci și pe asigurarea securității și performanței acesteia. În plus, este necesar să se mențină un echilibru între user experience, securitate și scalabilitatea aplicației.

Pentru a face față acestei complexități, dezvoltatorii utilizează framework-uri și biblioteci care simplifică procesul de dezvoltare și permite o gestionare mai bună a complexității aplicațiilor.

## 1.4 De ce comparăm server side rendering cu client side rendering?

Alegerea unei paradigme în detrimentul alteia are numeroase consecințe. De exemplu, preferința unei paradigme poate avea implicații asupra timpului de încărcare a paginii, a costurilor de dezvoltare și întreținere. Timpii crescuți de încărcare a paginii pot duce la abandonul clienților. De asemenea, optimizarea pentru motoarele de căutare și compatibilitatea cu browserul sunt, de asemenea, afectate de alegerea făcută.

Literatura despre aceste consecințe se găsește în principal în postări pe bloguri, în care se propune experiența personală și opinia unui developer sau a unei echipe. Deși există literatură despre tehnologiile moderne, inclusiv aplicațiile cu o singură pagină și randarea pe partea client, căutarea pentru literatură academică pe acest subiect nu dă rezultate.

Pe de altă parte, organizațiile se confruntă cu dificultăți pentru a decide care strategie de randare să aleagă pentru aplicațiile lor specifice. De exemplu, Twitter a folosit inițial randarea pe partea server și apoi a trecut la randarea pe partea client în 2010. Apoi, au trecut din nou la randarea pe partea server în 2012. Acest lucru sugerează că ar fi utilă o comparație pentru a ajuta la luarea unei decizii obiective privind alegerea uneia dintre cele două paradigme.

## Capitolul 2

# Paradigmele actuale de randare

Rendering-ul este procesul de conversie a datelor într-o reprezentare vizuală și joacă un rol esențial în aplicațiile web, permițând furnizarea de conținut dinamic și interactiv către utilizatori. În stadiile incipiente ale dezvoltării web-ului, randarea a fost realizată în principal pe server. Site-urile web erau construite folosind tehnologii precum PHP sau Java, unde serverul genera conținutul HTML în mod dinamic, pe baza solicitărilor utilizatorilor. Această abordare are Time to first byte (TTFB) rapid, deoarece serverul poate genera HTML ce poate fi livrat rapid clientului. Dezavantajul acestei paradigme este că nu este la fel de efektivă pentru site-urile web în care datele se schimbă des, ci doar pentru site-urile care nu necesită interactivitate complexă sau date dinamice. [7]

Multe dintre cele mai mari aplicații web din ziua de azi încă folosesc această abordare, cum ar fi, de exemplu, amazon.com: de fiecare dată când faceți click pe un link, obțineți o nouă pagină generată dinamic de pe serverele lor. În plus, există multe framework-uri pentru crearea aplicațiilor multi-page, cum ar fi Ruby on Rails, Django și Laravel, precum și sisteme de gestionare a conținutului, cum ar fi WordPress. Reîncărcarea întregii pagini la fiecare schimbare de URL este un proces costisitor, de aceea pentru a reduce necesitatea de a regenera conținutul au apărut soluții precum React și Angular - framework-uri JavaScript, ce permit modificarea componentelor fără a cauza o reîncărcare a paginii. Această arhitectură se numește SPA (*Single Page Application*).

Într-un SPA, resursele HTML, CSS și JavaScript inițiale sunt încărcate atunci când aplicația este accesată pentru prima dată. Interacțiunile ulterioare și modificările stării aplicației sunt gestionate prin efectuarea de cereri asincrone către server pentru a obține date, care sunt apoi randate pe partea de client (*client-side rendering*). Aceasta rezultă

într-o experiență mai receptivă și interactivă, deoarece aplicația poate actualiza componente sau secțiuni specifice ale paginii fără a comunica cu serverul.

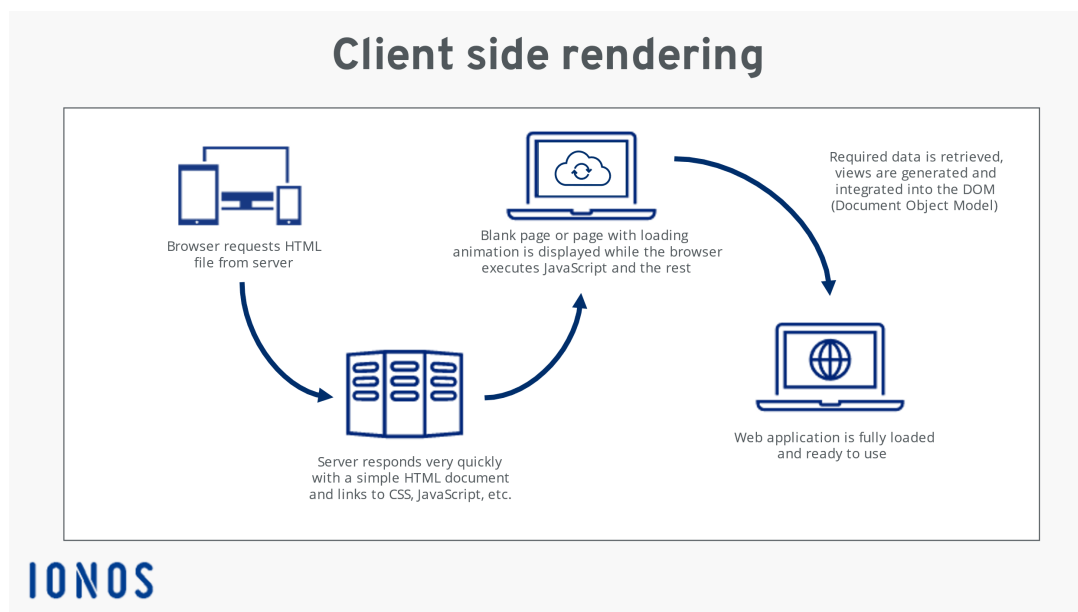


Figura 2.1: Client side rendering

Cu toate acestea, pot exista provocări în ceea ce privește optimizarea pentru motoarele de căutare (SEO), deoarece toate resursele aplicației sunt încărcate la prima accesare, crawler-ii web tradiționali pot întâmpina dificultăți în parcurgerea și indexarea conținutului, iar volumul mare de scripturi ce sunt descărcate, bibliotecile externe și dependențele pot rezulta într-un timp de încărcare inițial mai mare.

O nouă abordare, ce avea scopul de a rezolva problemele aplicațiilor single page este server-side rendering (SSR).

SSR este o tehnică în dezvoltarea aplicațiilor web care implică generarea de HTML pe server și trimiterea acestuia către client. Spre deosebire de CSR, procesul de randare se execută pe server, ce reprezintă un avantaj semnificativ, datorită timpului mai rapid de încărcare inițială a paginilor. [7]

Un alt avantaj al SSR este îmbunătățirea optimizării pentru motoarele de căutare (SEO). Deoarece crawler-ii motoarelor de căutare se bazează în mod tipic pe conținutul HTML, server-side rendering furnizează pagini complet randate motoarelor de căutare, care pot fi indexate ușor. Aceasta îmbunătățește vizibilitatea și accesibilitatea site-ului în rezultatele motoarelor de căutare.

SSR aduce beneficii și utilizatorilor cu conexiuni lente la internet sau dispozitive mai

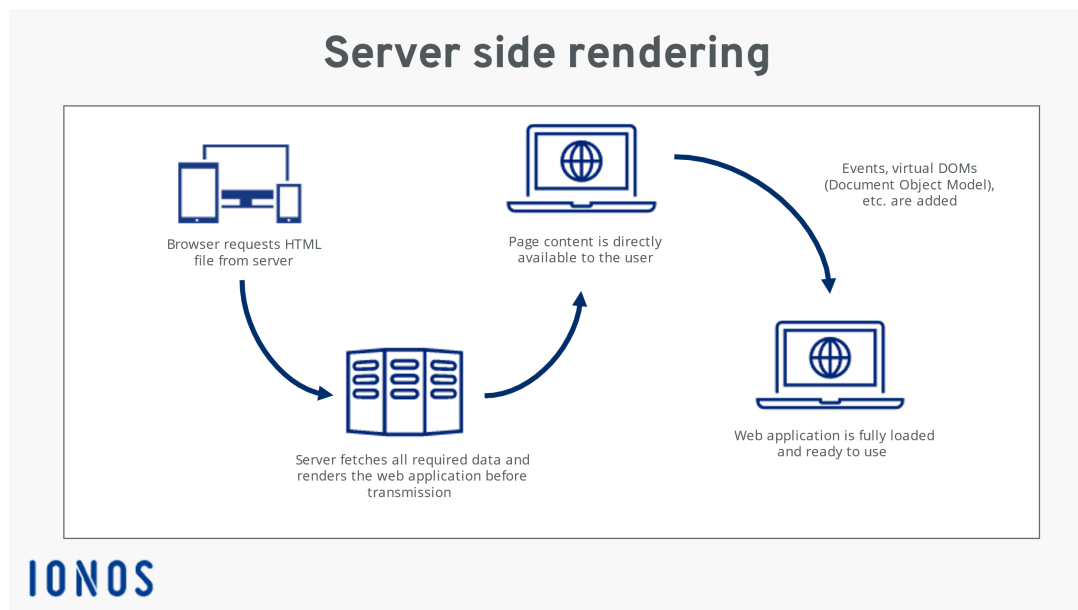


Figura 2.2: Server side rendering

vechi. Prin pre-ramdarea HTML-ului pe server, SSR asigură utilizatorii cu conținut chiar și în cazul în care dispozitivele lor au putere de procesare limitată sau capacități de rețea reduse. Aceasta îmbunătățește accesibilitatea și experiența utilizatorului pentru o gamă mai largă de utilizatori.

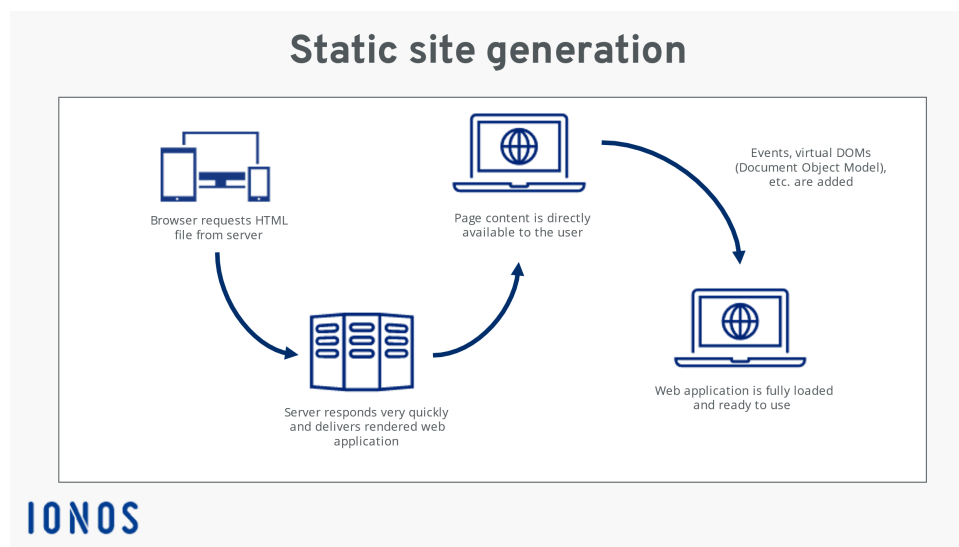


Figura 2.3: Static server generation

Server-side rendering are câteva dezavantaje asociate. Deoarece fiecare solicitare necesită o nouă randare pe server, aceasta poate duce la o încărcare mai mare a serverului

și la un timp de răspuns mai lent. De asemenea, este mai dificil de implementat și de întreținut, deoarece necesită o infrastructură de servere mai complexă. SSR creează o dependență de server, deoarece clientul primește pagini complet redată de la server. În cazul în care serverul întâmpină probleme sau este indisponibil, utilizatorii nu pot accesa sau utiliza aplicația. Gestionarea stării clientului poate deveni și mai complexă cu SSR. Sincronizarea și actualizarea stării între client și server pentru a menține coerența aplicației necesită o implementare bine gândită și poate fi dificil de gestionat.

Static site generation (SSG) este un paradigma alternativă în dezvoltarea web care îmbină beneficiile SSR și CSR. Spre deosebire de server-side rendering, unde HTML-ul este generat dinamic la fiecare cerere, SSG generează fișiere HTML statice în timpul procesului de build, care sunt apoi servite către client. Unul dintre avantajele majore ale SSG este performanța îmbunătățită și scalabilitatea. Deoarece HTML-ul este pre-randat, serverul poate servi fișiere statice direct, fără a necesita prelucrări suplimentare. Aceasta duce la încărcarea mai rapidă a paginilor și reducerea încărcării serverului, făcându-l potrivit pentru site-urile cu trafic intens. SSG oferă și capacități excelente de caching. Odată ce fișierele statice sunt generate, acestea pot fi păstrate în cache pe server sau pe CDN, permițând servirea instantanee a cererilor ulterioare fără a necesita regenerarea lor. Aceasta minimizează încărcarea serverului și îmbunătățește scalabilitatea generală, în special în scenarii în care actualizările de conținut sunt rare.

Cu toate acestea are și câteva limitări. SSG nu este potrivit pentru aplicații ce necesită actualizări în timp real sau conținut dinamic, deoarece fișierele statice pre-randate nu se modifică până la următorul proces de build. Acest lucru poate introduce întârzieri în disponibilitatea conținutului și creșterea complexității gestionării actualizărilor de conținut.

# Capitolul 3

## Aplicația practică

Obiectivul acestui capitol este de a oferi experiență practică cu tehnologiile de randare și de a evalua performanța și eficiența acestora. Rezultatele obținute vor fi valoroase pentru dezvoltatori și arhitecți care doresc să optimizeze procesele de randare și să îmbunătățească experiența utilizatorului.

Se va implementa aceeași aplicație cu ajutorul la mai multe framework-uri JavaScript, cât și în vanilla (*plain*) JavaScript, pentru a obține rezultate ce se vor putea compara, pentru a identifica cele mai optime abordări posibile.

### 3.1 Metricile de performanță

Pentru compararea efectivă a metodelor de implementare, este nevoie de a compara rezultatele după anumite criterii care reprezintă performanța generală a aplicației.

Metricile care vor fi utilizate în evaluarea performanței pentru toate implementările sunt:

- **Largest Contentful Paint (*LCP*)** - metrică de performanță utilizată pentru a măsura viteza de încărcare și stabilitatea vizuală percepută a unei pagini web, introdusă de Google. LCP măsoară timpul necesar ca cel mai mare element vizibil de pe o pagină web să fie afișat în zona de vizualizare a utilizatorului. Acest element poate fi o imagine, un videoclip sau un element de tip block, cum ar fi un paragraf sau un antet. Cu cât LCP este mai rapid, cu atât este mai bună experiența utilizatorului, deoarece indică faptul că conținutul principal al paginii este afișat rapid. Un scor bun al LCP este considerat în general sub 2,5 secunde. Dacă LCP depășește acest

prag, poate duce la o rată mai mare de respingere și poate afecta negativ angajamentul utilizatorului. Pentru a îmbunătăți LCP, dezvoltatorii web pot optimiza performanța site-ului prin minimizarea resurselor care blochează afișarea, optimizarea imaginilor și videoclipurilor și implementarea tehnicilor precum lazy-load și code splitting.

LCP este una dintre principalele metrice luate în considerare de motoarele de căutare, inclusiv Google, pentru a evalua experiența utilizatorului pe un site web. Site-urile cu scoruri bune ale LCP sunt mai susceptibile de a obține un rang mai înalt în rezultatele căutării și de a oferi o experiență de navigare mai bună utilizatorilor.

- **Cumulative Layout Shift (CLS)** - este utilizată pentru a măsura stabilitatea vizuală a unei pagini web. Aceasta cuantifică cantitatea de schimbări de aspect neașteptate care apar în timpul încărcării paginii. Schimbarea de aspect se referă la mișcarea elementelor paginii, cum ar fi imagini, butoane sau text, într-un mod care perturbă experiența de citire sau de interacțiune a utilizatorului. Aceste schimbări pot fi frustrante pentru utilizatori, în special atunci când cauzează click-uri accidentale sau fac conținutul dificil de citit.

CLS este calculat prin măsurarea fracțiunii de impact și fracțiunii de distanță a fiecărui eveniment de schimbare de aspect și apoi însumându-le pe întreaga încărcare a paginii. Fracțiunea de impact reprezintă proporția vizualizării afectată de schimbare, în timp ce fracțiunea de distanță reprezintă distanța maximă pe care elementul o parcurge în raport cu vizualizarea.

Pentru a oferi o bună experiență utilizatorului, o pagină web ar trebui să aibă un scor CLS scăzut. Un scor CLS sub 0.1 este considerat excelent, între 0.1 și 0.25 este considerat bun, în timp ce scorurile peste 0.25 sunt considerate slabe.

Pentru a reduce CLS, dezvoltatorii web pot urma bune practici, cum ar fi stabilirea dimensiunilor explicite pentru elementele media, rezervarea spațiului pentru reclame sau conținut dinamic și evitarea injectării dinamice a conținutului deasupra elementelor existente. Prin minimizarea schimbărilor de aspect neașteptate, dezvoltatorii pot îmbunătăți stabilitatea vizuală a paginilor web și experiența utilizatorilor.

- **First Input Delay (*FID*)** - măsoară reactivitatea și interactivitatea unei pagini web. Ea cuantifică timpul necesar ca o pagină web să răspundă la prima interacțiune a utilizatorului, cum ar fi apăsarea unui buton sau selectarea unui meniu derulant.

FID se concentrează în mod specific pe întârzierea dintre prima interacțiune a utilizatorului și capacitatea browserului de a răspunde la acea interacțiune. Este importantă deoarece reflectă reactivitatea percepută a unui site web și are un impact direct asupra experienței utilizatorului. Un FID redus indică un site web mai interactiv și mai receptiv, în timp ce un FID ridicat poate face un site web să pară lent și neinteractiv.

FID-ul este măsurat în milisecunde (ms), iar un scor bun este considerat a fi mai mic de 100 de milisecunde. Un scor peste 300 de milisecunde este considerat slab și poate rezulta într-o experiență frustrantă pentru utilizatori.

Pentru a îmbunătăți FID, dezvoltatorii web pot optimiza codul lor, reduce timpul de execuție al JavaScript-ului și prioritiza sarcinile critice pentru a asigura timp de răspuns mai rapid la interacțiunile utilizatorului. Tehnici precum minimizarea codului, împărțirea codului și încărcarea asincronă a scripturilor pot contribui la reducerea impactului JavaScript-ului asupra FID-ului.

FID-ul este una dintre metricile centrale ale aspectelor vitale ale webului utilizate de motoarele de căutare, inclusiv Google, pentru a evalua experiența utilizatorului pe un site web. Site-urile cu scoruri bune de FID au mai multe șanse să obțină un rang mai înalt în rezultatele căutării și să ofere o experiență de navigare mai fluidă și mai captivantă utilizatorilor.

- **Interaction to Next Paint (*INP*)** - metrică a Core Web Vitals, care va înlocui First Input Delay (FID) din martie 2024. INP evaluează reactivitatea folosind date din Event Timing API. Atunci când o interacțiune determină ca o pagină să devină neproductivă, aceasta reprezintă o experiență utilizator slabă. INP observă latența tuturor interacțiunilor pe care le-a realizat utilizatorul cu pagina și raportează o valoare unică sub care au fost toate (sau aproape toate) interacțiunile. Un INP scăzut înseamnă că pagina a putut răspunde în mod constant și rapid tuturor sau unei mari majorități a interacțiunilor utilizatorului.

Unele interacțiuni vor dura mai mult decât altele, dar în special pentru interacțiunile complexe, este important să prezentați un feedback vizual inițial ca indiciu pentru



utilizator că se întâmplă ceva în background. Timpul până la următoarea desenare (*paint*) este cea mai timpurie oportunitate pentru a face acest lucru. Prin urmare, intenția INP nu este de a măsura toate efectele ulterioare ale interacțiunii (cum ar fi fetch-urile și actualizările UI din alte operații asincrone), ci timpul în care următoarea desenare este blocată. Prin întârzierea feedbackului vizual, puteți da utilizatorilor impresia că pagina nu răspunde acțiunilor lor.

Scopul INP este de a asigura ca timpul de la inițierea unei interacțiuni de către utilizator până la următoarea cadru desenat să fie cât mai scurt posibil, pentru toate sau majoritatea interacțiunilor realizate de utilizator.

## 3.2 Plugin-uri, extensii și aplicații pentru măsurarea performanței

Există mai multe metode disponibile pentru măsurarea performanței unui aplicații web. Aceste instrumente pot ajuta dezvoltatorii să monitorizeze și să îmbunătățească performanța și experiența utilizatorilor.

În evaluarea aplicației curente au fost folosite următoarele metode de evaluare a performanței:

- **Web Vitals** chrome extension - inițiativă de la Google care oferă ghidare unitară pentru semnalele de calitate care sunt esențiale pentru a oferi o experiență excelentă utilizatorilor pe web.

Google a furnizat de-a lungul anilor o serie de instrumente pentru a măsura și raporta performanța. Unii dezvoltatori sunt experți în utilizarea acestor instrumente, în timp ce alții au considerat că abundența atât a instrumentelor, cât și a metricilor este dificilă de urmărit. Inițiativa Web Vitals își propune să simplifice peisajul și să ajute site-urile să se concentreze pe metricile care contează cel mai mult, Core Web Vitals. Fiecare dintre Core Web Vitals reprezintă o componentă distinctă a experienței utilizatorului, este măsurabilă în teren și reflectă experiența reală a unui rezultat critic centrat pe utilizator.

Setul actual se concentrează pe trei aspecte ale experienței utilizatorului - încărcare, interactivitate și stabilitate vizuală - și include următoarele metrici: Largest Contentful Paint (LCP), First Input Delay (FID), Cumulative Layout Shift (CLS).

- **Lighthouse** chrome developer tool - unealtă de testare automată open-source dezvoltată de Google, care ajută la măsurarea și îmbunătățirea calității și performanței paginilor web. Aceasta oferă o analiză cuprinzătoare a diferitelor aspecte ale unei pagini web precum performanța, accesibilitatea, optimizare pentru motoarele de căutare (SEO) și altele. Lighthouse este folosit în mod frecvent de dezvoltatori pentru optimizarea site-urilor și aplicațiilor web în vederea obținerii unei experiențe mai bune pentru utilizatori.
- **PageSpeed Insights** website - unealtă de analiză a performanței web dezvoltată de Google. Aceasta oferă informații și recomandări pentru optimizarea vitezei și performanței unei pagini web. Prin analizarea conținutului unei adrese URL, PageSpeed Insights generează un raport care identifică probleme legate de performanță și sugerează îmbunătățiri.

## 3.3 Aplicația practică

Pentru a compara performanța dintre mai multe framework-uri JavaScript, este nevoie de o aplicație care va fi implementată în toate framework-urile, cu cât mai puține elemente distincte, pentru o evaluare cât mai obiectivă. Scopul acestei analize este de a determina care abordare oferă cea mai bună performanță în ceea ce privește timpul de încărcare al paginii, viteza de randare și experiența generală a utilizatorului. Totodată se vor lua în considerare ușurința implementării, documentația disponibilă și scalabilitatea efectivă a aplicației.

### 3.3.1 Metodologie

Pentru această comparație a performanței, am selectat vanilla JavaScript și React, datorită popularității și utilizării extinse. Am creat o aplicație demonstrativă care include o imagine de fundal aleatorie preluată de la un API extern, o listă de utilizatori și postări asociate preluate de pe un alt API, elemente ce conțin animații și stilizare a componentelor, un input care permite filtrarea utilizatorilor.

Performanța aplicației a fost testată atât în mediul local, cât și după deploy pe web hosting.

### 3.3.2 Vanilla JavaScript

Structura aplicație constă din trei fișiere:

- **index.html** - conține markup-ul aplicației
- **app.js** - conține toată logica aplicației (data fetching, data rendering, data mutations)
- **style.css** - conține stilizarea elementelor html



Figura 3.1: Aplicația practică - vanilla JavaScript

Pentru a obține datele de la API, am utilizat funcția *fetch*:

```
const usersRes = await fetch("https://jsonplaceholder.typicode.com/users");  
const postsRes = await fetch("https://jsonplaceholder.typicode.com/posts");
```

Pentru a implementa funcționalitatea de afișare a posturilor asociate unui utilizator, am utilizat *localStorage* pentru a stoca Id-ul și numele utilizatorului curent, pentru a folosi aceste date în funcția de filtrare a posturilor

```
function handleSaveButtonClick(event) {  
  localStorage.setItem("selectedUser", JSON.stringify(selectedUser));  
}
```

```
async function renderPosts(data) {  
  const postsUl = document.getElementById("posts");
```

```

const selectedName = localStorage.getItem("selectedName");
const selectedUser = ALL_USERS.find((user) => user.name === selectedName);

const html = data.map( (posts) =>
  '<li class="list-item-post">
    <h2 class="post-header"> ${post.title} </h2>
    <p> ${post.body} </p>
  </li>').join("");

postsUl.innerHTML += html;
}

```

---

### 3.3.3 React framework

Cu ajutorul comenzii *npx create-react-app 02-react* se generează un proiect React, cu numele 02-react, care va conține fișierele configurate și folderele necesare pentru aplicația React, inclusiv structura de bază a proiectului, fișierele de configurare implicite și dependențele inițiale.

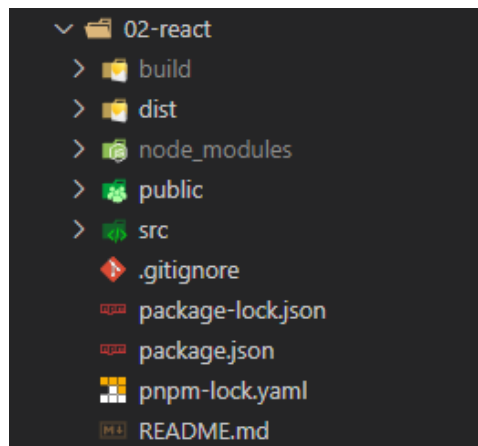


Figura 3.2: Structura unei aplicații React

Directorul "src" dintr-un proiect conține fișierele de cod sursă pentru aplicația React. Aici sunt scrise și organizate componentele, stilurile și alte fișiere relevante ale aplicației.

Aplicația construită cu React are câteva avantaje față de o aplicație construită cu plain JavaScript:

1. **Eficiență și Performanță:** utilizarea Virtual DOM și a algoritmi eficienți de reconciliere pentru a actualiza și afișa doar componentele care s-au schimbat în loc de rerandarea întregului DOM. Acest lucru duce la o performanță mai bună și la o aplicație mai eficientă, în special în cazul aplicațiilor cu interfețe complexe și cu multe date.
2. **Abordare declarativă:** React utilizează o abordare în care se definește starea dorită a interfeței utilizator și React se ocupă de actualizarea și afișarea acestora în mod automat. Aceasta face codul mai ușor de înțeles și de gestionat, și reduce riscul de erori.
3. **React hooks:** funcții speciale furnizate de React, care permit componentelor funcționale să acceseze funcționalități specifice și să gestioneze logica acestora.

Pentru a reține anumite date, precum utilizatorul curent, masivul de postări sau valoarea curentă a input-ului putem utiliza hook-ul *useState*, ce permite gestionarea și actualizarea stării interne a unei componente, iar pentru a obține listele de utilizatori și postrări într-un mod efektiv, utilizăm hook-ul *useEffect* pentru a ne asigura că acestea sunt executate la momentele potrivite în timpul ciclului de viață al componente.

---

```
useEffect(() => {
  async function fetchData() {
    const usersRes = await fetch("https://jsonplaceholder.typicode.com/users");
    const postsRes = await fetch("https://jsonplaceholder.typicode.com/posts");

    const usersData = await usersRes.json();
    const postsData = await postsRes.json();

    allUsers.current = usersData;
    allPosts.current = postsData;
    setUsers(usersData);
    setPosts(postsData);
  }
  fetchData();
}, []);
```

---

## 3.4 Analiza performanței

Am dezvoltat aceeași aplicație folosind Vanilla JavaScript și React și am testat performanța ambelor versiuni utilizând extensia Web Vitals, Lighthouse Chrome tool și PageSpeed Insights. Rezultatele obținute oferă informații detaliate despre performanța aplicațiilor, inclusiv timpul de încărcare a paginii, interactivitatea și stabilitatea vizuală. Aceste metrici permit să evaluăm și să comparăm performanța aplicațiilor într-un mod obiectiv. Aplicațiile au fost testate atât în mediul local (*localhost*), cât și după ce au fost încărcate pe același web hosting.

### 3.4.1 Web Vitals

În urma măsurărilor repetate am obținut următoarele rezultate, pe mediul local:

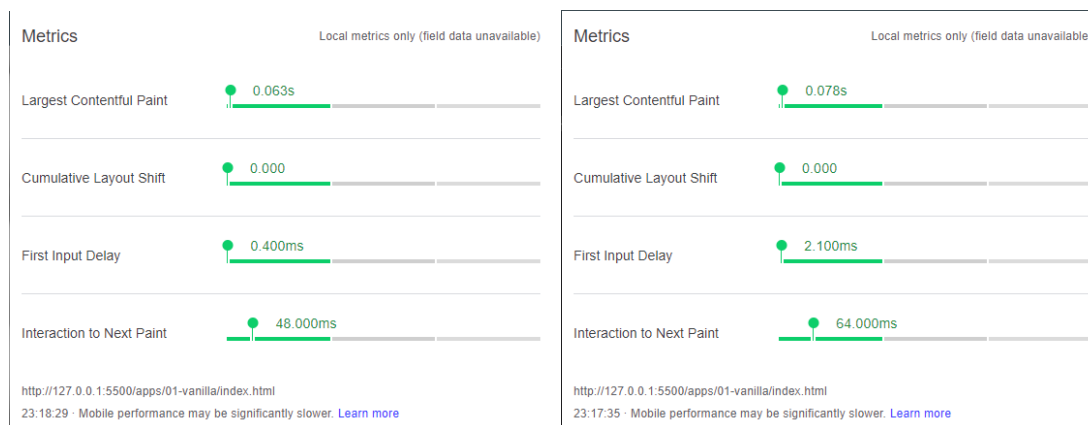


Figura 3.3: Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile

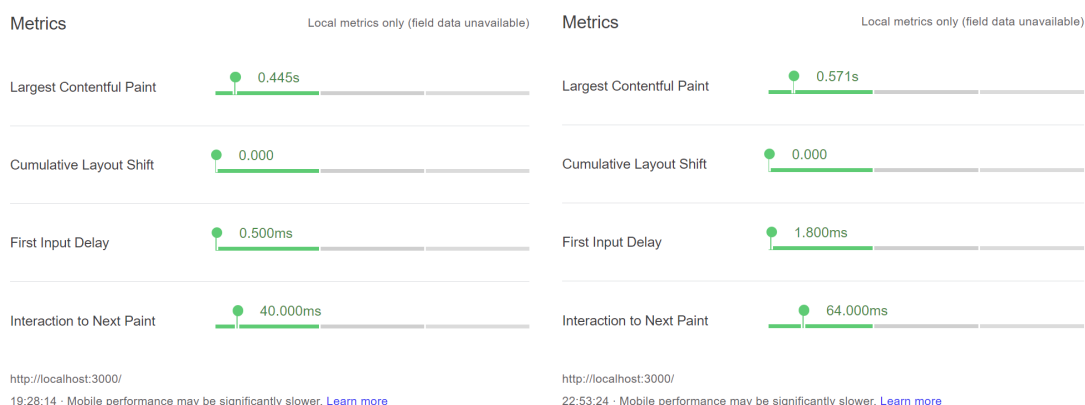


Figura 3.4: Aplicația React, desktop și mobile

După deploy-ul aplicațiilor pe web hosting, am efectuat repetat procesul de evaluare a performanței cu ajutorul extensiei și am obținut următoarele rezultate:

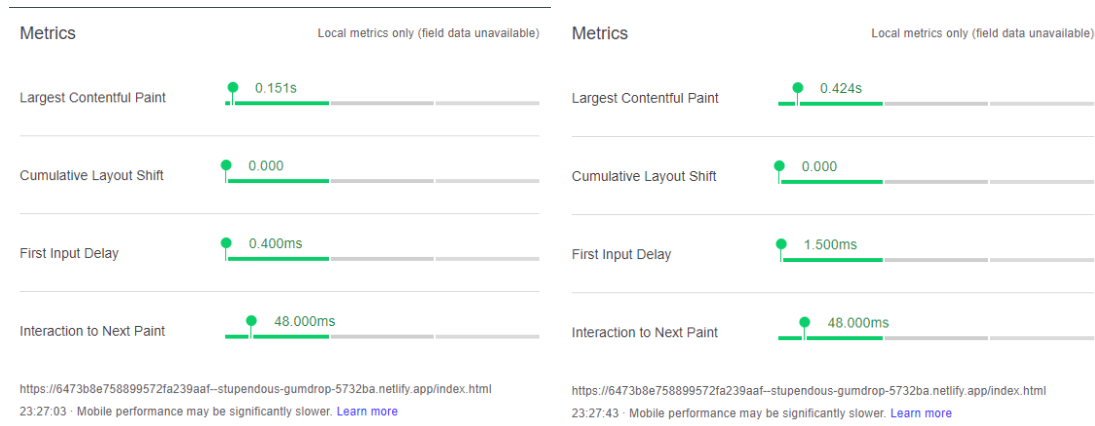


Figura 3.5: Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile

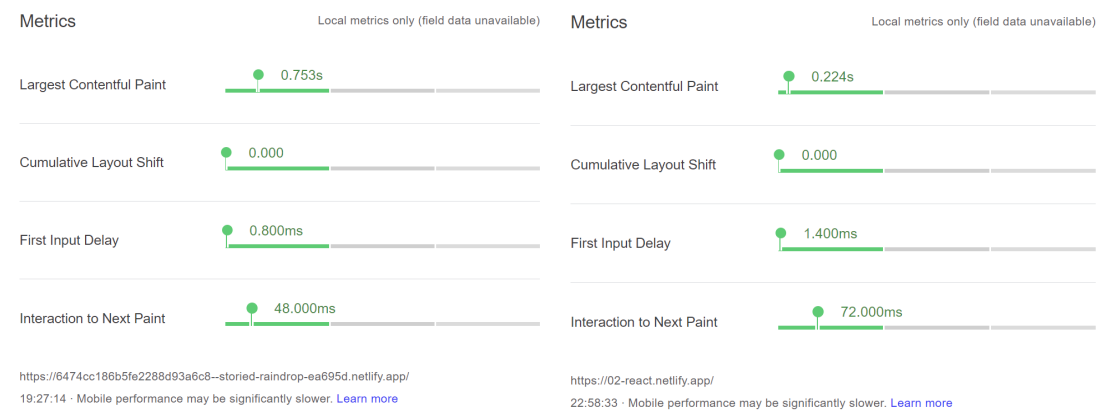


Figura 3.6: Aplicația React, desktop și mobile

Procesul optimizat de randare al React-ului, arhitectura bazată pe componente și gestionarea eficientă a stărilor contribuie la îmbunătățirea metricilor de performanță. React utilizează un DOM virtual, care este o reprezentare în memorie a DOM-ului real. Acest lucru permite React-ului să actualizeze și să randeze eficient doar componentele necesare atunci când există modificări în starea aplicației.

Gestionarea eficientă a stărilor în React contribuie, de asemenea, la îmbunătățirea performanței. React folosește un flux unidirecțional al datelor și un concept numit ”reconciliere” pentru a actualiza eficient interfața în funcție de modificările în starea aplicației.

### 3.4.2 Lighthouse

Cu ajutorul acestui tool, care este prezent în browserul Google Chrome, am generat rapoartele pentru ambele aplicații, atât în mediul local

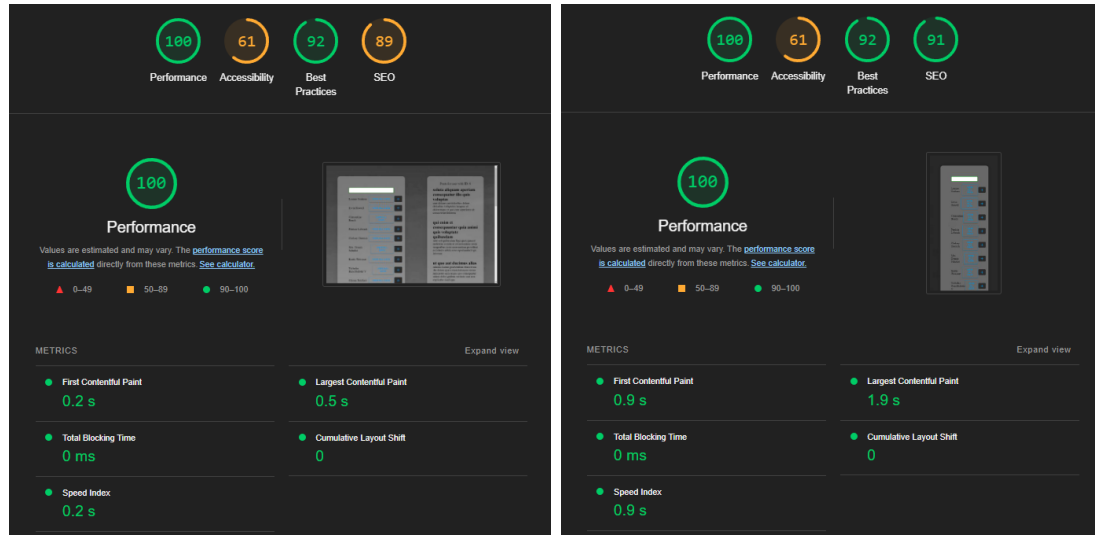


Figura 3.7: Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile

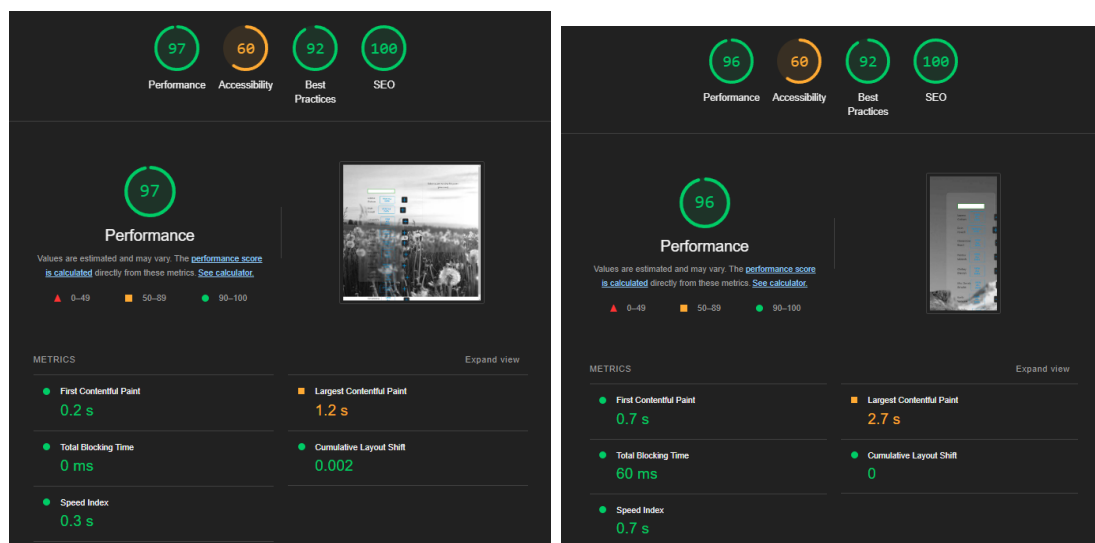


Figura 3.8: Aplicația React, desktop și mobile

cât și după deploy-ul pe hosting



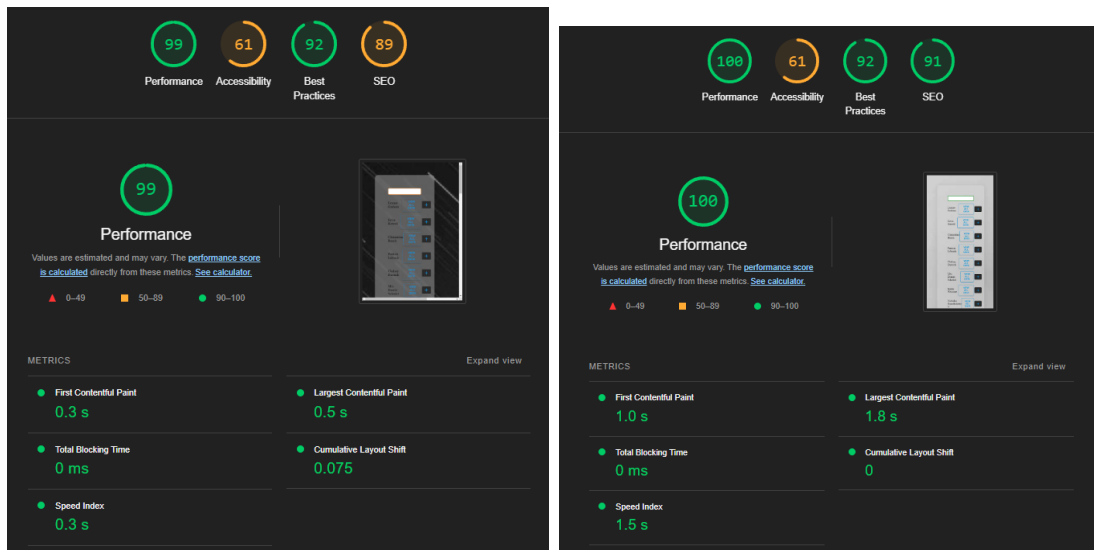


Figura 3.9: Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile

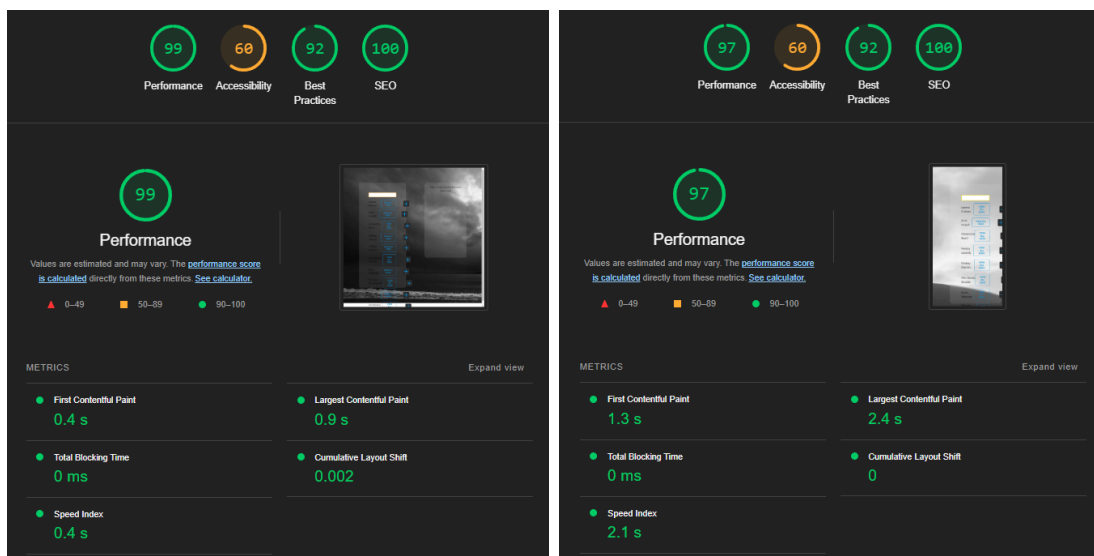


Figura 3.10: Aplicația React, desktop și mobile

### 3.4.3 PageSpeed Insights

PageSpeed evaluează pagina atât pe dispozitive mobile, cât și pe desktop, atribuie un scor în funcție de performanța paginii și se oferă recomandări pentru îmbunătățire. Acest tool ia în considerare mai mulți factori care pot afecta performanța unei pagini, cum ar fi timpul de răspuns al serverului, cache-ul resurselor, optimizarea imaginilor, minificarea JavaScript și CSS și altele. De asemenea, acesta ia în considerare utilizarea celor mai bune practici și a ghidurilor de performanță web, cum ar fi reducerea resurselor care blochează randarea, optimizarea căii critice de randare și folosirea cache-ului browserului.

Rezultatele obținute pentru ambele aplicații sunt:

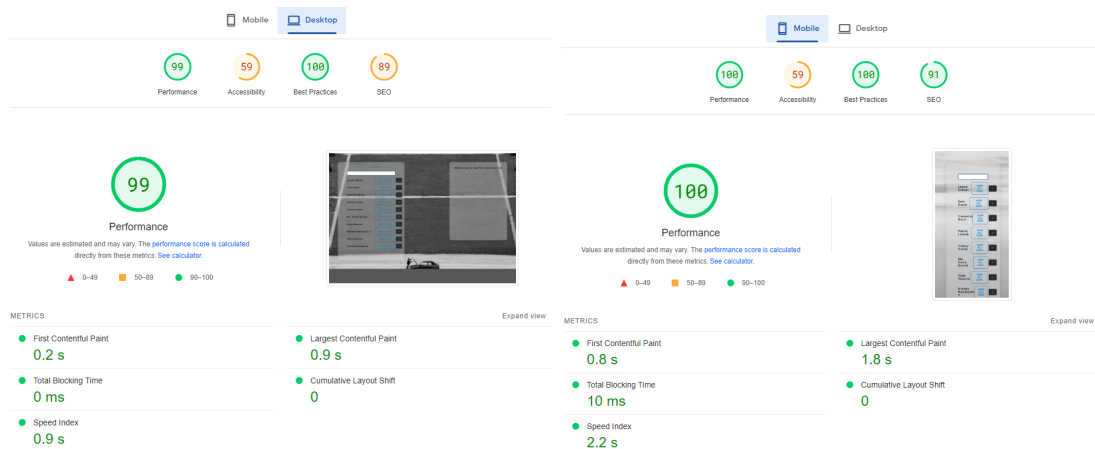


Figura 3.11: Aplicația vanilla JavaScript, desktop și mobile

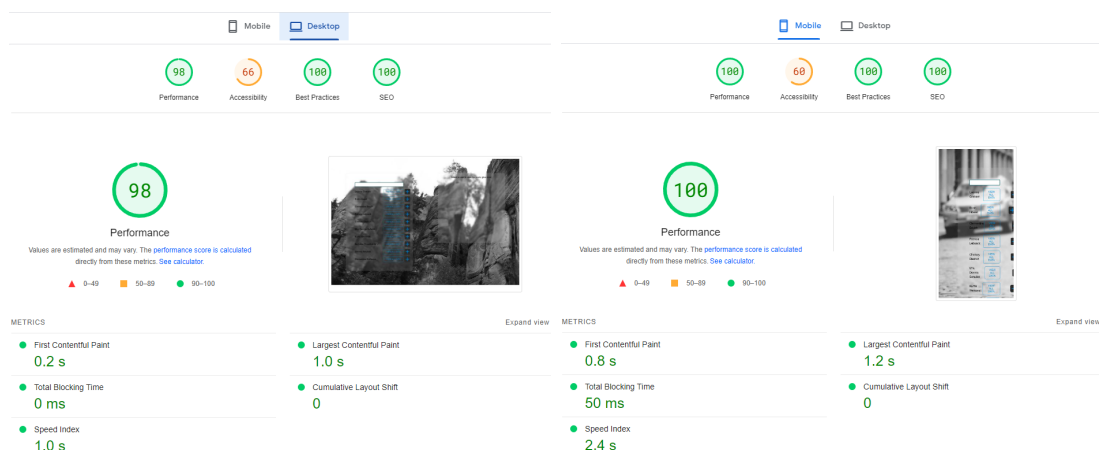


Figura 3.12: Aplicația React, desktop și mobile

# Bibliografie

- [1] John H. Conway. Server-side rendering versus client-side rendering: A performance comparison. ACM, 2015
- [2] Maximiliano Firtman. Progressive Web Apps: The Future of Web Development. O'Reilly Media, 2017
- [3] Jason W. Bock. Server-Side Rendering with React and Redux. Packt Publishing, 2018
- [4] Tim Berners-Lee. The WorldWideWeb browser. W3C, 1990
- [5] Tim Berners-Lee, Daniel Connolly. Hypertext markup language (html). CERN, Geneva, Switzerland, 1993
- [6] Serge Demeyer. Software Metrics - ansymore.uantwerpen.be, 2017
- [7] Alex Grigoryan. The Benefits of Server Side Rendering Over Client Side Rendering - <https://medium.com/walmartlabs/the-benefits-of-server-side-rendering-over-client-side-rendering-5d07ff2cefe8>, 2017
- [8] Benjamin Jakobus. VueJS vs Angular vs ReactJS with Demos - <http://www.dotnetcurry.com/vuejs/1372/vuejs-vs-angular-reactjs-compare>, 2017
- [9] Jeff Delaney. 10 Rendering Patterns for Web Apps, 2023
- [10] Sergey Laptick. Client Side vs Server Side UI Rendering. Advantages and Disadvantages - <https://blog.webix.com/client-side-vs-server-side-ui-rendering/>, 2017
- [11] Jason Miller, Addy Osmani. Rendering on the Web - <https://web.dev/rendering-on-the-web/>, 2019

# Anexa A

## Glosar

### A.1 Acronime

SSR	Server side rendering
CSR	Client side rendering
UX	User experience
LCP	Largest contentful paint
FID	First input delay
CLS	Comulative layout shift
SEO	Search engine optimization
JS	JavaScript

Tabela A.1: Tabelă de acronime