Onderzoek verslag app development.

Door sam v/d G.

SN: 1032961

Datum: 11/12/2019

Inhoudsopgave

[Samenvatting 3](#_Toc1041294)

[Hoofdstuk 1 - Inleiding 3](#_Toc1041295)

[Hoofdstuk 2 - Theorie 3](#_Toc1041296)

[Hoofdstuk 3 – Uitvoering van het onderzoek 3](#_Toc1041297)

[Hoofdstuk 4 – Resultaten 3](#_Toc1041298)

[4.1 Type apps 4](#_Toc1041299)

[4.1.1 Native apps 4](#_Toc1041300)

[4.1.2 Hybrid apps 4](#_Toc1041301)

[4.1.3 Web apps 4](#_Toc1041302)

[4.2 Frameworks 5](#_Toc1041303)

[4.3 Studios 5](#_Toc1041304)

[Hoofdstuk 5 – conclusie 5](#_Toc1041305)

[Hoofdstuk 7 – Literatuur lijst 5](#_Toc1041306)

# Samenvatting

Dit document is opgesteld om een verslag te leveren waarbij ik verschillende manieren van app development in detail heb onderzocht. In de onderstaande hoofdstukken zult U kunnen lezen wat ik allemaal heb onderzocht.

# Hoofdstuk 1 - Inleiding

Dit onderzoek begint met de onderzoeksvraag: “welke verschillende manieren van App development zijn er en welke studios, platforms, frameworks en talen zijn er per app development mogelijkheid? “. Om deze onderzoeksvraag uit te voeren maak ik gebruik van het internet.

# Hoofdstuk 2 - Theorie

Mijn theorie is dat net zoals bij elke vorm van development er veel manieren zullen zijn om apps te creëren. Veel interactieve talen maar vooral ook veel design talen. Frameworks zullen er ook genoeg zijn.

# Hoofdstuk 3 – Uitvoering van het onderzoek

Ik heb alle informatie moeten googelen aangezien ik zelf nog nooit bezig ben geweest met app development. In het volgende hoofdstuk staan mijn verzamelde resultaten.

# Hoofdstuk 4 – Resultaten

In dit hoofdstuk staan mijn verzamelde resultaten betrekkend het app development onderzoeksvraag

## 4.1 Type apps

Er zijn heel veel verschillende soorten apps die we, gelukkig, allemaal kunnen onderverdelen in 3 bepaalde types:

1. Native apps
2. Hybrid apps
3. Web apps

### 4.1.1 Native apps

Native apps zijn apps die specifiek zijn gebouwd voor een bepaald platform zoals android of ios. Deze apps kunnen ook gebruik maken van systeemfuncties zoals de camera of touch-id. Daarbij zal je een native app niet kunnen runnen op een ander systeem, android native apps zul je nooit zien runnen op een iphone bijvoorbeeld. Het grootste voordeel van deze native apps is dat ze goede performance hebben. Doormiddel van heel erg veel API’s is er geen limiet op het gebruik. Maar vanwege de extra lasten die een native app mee neemt zal het wel duurder zijn.

### 4.1.2 Hybrid apps

Een hybride app is een combinatie van een native app en een web app maar is stiekem een web app in een native app jasje. Een hybride app is veel makkelijker te developpen aangezien het een web app is. Het maakt gebruik van doorsnee web development talen zoals HTML, CSS en JS maar kan ook gebruik maken van de native functies en veel gebruikte API’s. Tegenover een echte native app en een hybride app heeft een hybride app wat performance issues en doormiddel van app functionaliteit limieten zal het lastig zijn de app op verschillende platformen exact hetzelfde er uit te laten zien.

### 4.1.3 Web apps

Web apps zijn software applicaties die hetzelfde reageren als native apps maar deze apps runnen via een bepaalde browser en hebben geen toegang tot de native app functies. Deze apps zijn vooral geschreven in HTML, CSS en JS en hebben geen installatie via een appstore nodig, je installeert ze door middel van een snelkoppeling te maken op je home-scherm. Ook hebben web apps een bepaalde hoeveelheid ruimte nodig op je mobiel. Gevoelige data wordt opgeslagen op de server maar als alles uit de server geladen moet worden wordt de user experience erg ‘minderprettig’. Het nadeel van web apps, zoals al is gezegd, is geen gebruik van native functies maar ook het veel kleinere aanbod van API’s.

## 4.2 Frameworks

Natuurlijk zijn er verscillende frameworks en ook al doet elk framework wat anders, elk framework komt neer op het coderen makkelijker maken. Ik ga natuurlijk niet alle frameworks op noemen maar wel uitleggen wat een framework precies inhoud.

Wij als developpers zijn lui en proberen allerlei manieren te bedenken om zo min mogelijk te coderen. 1 van die manieren is door het gebruiken van een framework. Hierbij kan van alles veranderen zoals je folder structuur, je methode van coderen, de talen en de manier waarop je deze gebruikt etc. Om in depth informatie te vinden over frameworks die bij jou passen moet je deze opzoeken op basis van de talen en methodes die jij wilt gebruiken voor jouw app.

## 4.3 Studios

Een studio is in deze zin eigenlijk je IDE, hierin schrijf je al je code. Welke IDE het beste bij je past ligt weer aan de dingen die jij wilt gaan gebruiken binnen je app maar ook waar je je app voor maakt. Als je bijvoorbeeld met android aan de slag gaat is Java een goede taal om mee te beginnen met AndroidStudio en zo kunnen we nog wel uren door gaan. De studio is je code editor en je moet rondkijken qua voorraad online welke het best bij jou past.

# Hoofdstuk 5 – conclusie

De onderzoeksvraag was: “welke verschillende manieren van App development zijn er en welke studios, platforms, frameworks en talen zijn er per app development mogelijkheid? “

Op deze vraag heb ik veel generale en specifieke antwoorden kunnen vinden en heb mijn verslag zo generaal mogelijk beschreven. Hierbij heb ik meegenomen dat er heel veel verschillende talen, frameworks en studios zijn dus heb ik mijn best gedaan om niet te ge-detaileerd te schrijven.

Het komt allemaal neer op 3 basis type apps en op basis daar van kan je kijken naar welke talen je wilt gebruiken om daarna frameworks en een editor uit te kiezen.

# Hoofdstuk 7 – Literatuur lijst

Dit zijn de bronnen die ik heb gebruikt

* <https://thinkmobiles.com/blog/popular-types-of-apps/>
* <https://www.valuecoders.com/blog/technology-and-apps/10-top-web-development-frameworks-businesses/>
* <https://www.androidauthority.com/develop-android-apps-languages-learn-391008/>
* <https://buildfire.com/programming-languages-for-mobile-app-development/>
* <https://mashable.com/2014/01/21/learn-programming-languages/#Rph0_UWCqaqG>