



Faculteit Bedrijf en Organisatie

Titel

Sébastien De Pauw

Scriptie voorgedragen tot het bekomen van de graad van
professionele bachelor in de toegepaste informatica

Promotor:
Ozgür Akin
Co-promotor:
Navaron Bracke

Instelling: Next Apps BV

Academiejaar: 2020-2021

Tweede examenperiode

Faculteit Bedrijf en Organisatie

Titel

Sébastien De Pauw

Scriptie voorgedragen tot het bekomen van de graad van
professionele bachelor in de toegepaste informatica

Promotor:
Ozgür Akin
Co-promotor:
Navaron Bracke

Instelling: Next Apps BV

Academiejaar: 2020-2021

Tweede examenperiode

Woord vooraf

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetuer id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Samenvatting

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetuer id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

Inhoudsopgave

1	Inleiding	15
1.1	Probleemstelling	17
1.2	Onderzoeksvraag	17
1.2.1	Hoofdonderzoeksvraag	17
1.2.2	Deelonderzoeks vragen	17
1.3	Onderzoeksdoelstelling	18
1.4	Opzet van deze bachelorproef	19
2	Stand van zaken	21
2.1	Voorgaande onderzoeken	22
2.2	Waarom deze studie?	28

3	Methodologie	29
3.1	Opzet Experiment	29
3.2	OnderzoeksCriteria	31
3.3	Gebruikte hardware	31
4	Performantie	33
4.1	De grootte van de uitvoeringsbestanden	34
4.1.1	Opzet	34
4.1.2	Resultaten	35
4.2	De opstartsnelheid van de applicatie	35
4.2.1	Opzet	35
4.2.2	Resultaten	36
4.3	Het CPU gebruik van de applicatie	36
4.3.1	Opzet	36
4.3.2	Resultaten	37
4.4	Conclusie	37
5	Creatie van Views	39
5.1	Hergebruik van middelen	39
5.2	Scherm dimensies	39
5.3	Animaties	39
5.4	Conclusie	39

6	Asynchroon Werken	41
6.1	Opzet	42
6.1.1	Android	42
6.1.2	Flutter	43
6.2	Resultaten	43
6.3	Conclusion	43
7	Gebruik van API's	45
7.1	Opzet	45
7.2	Resultaten	46
7.3	Conclusie	46
8	Security	47
8.1	Opzet	47
8.2	Resultaten	47
8.3	Conclusie	47
9	Code Complexiteit	49
9.1	Opzet	49
9.2	Resultaten	49
9.3	Conclusie	49
10	Tooling	51
10.1	Opzet	51
10.2	Resultaten	51

10.3 Conclusie	51
11 Appendix	53
11.1 Hello world template	53
11.2 Opstart procedures van een applicatie	53
11.3 Threads	54
12 Conclusie	55
A Onderzoeksvoorstel	57
A.1 Introductie	57
A.2 State-of-the-art	58
A.3 Methodologie	58
A.4 Verwachte Resultaten	59
A.5 Verwachte conclusies	60
Bibliografie	61

Lijst van figuren

Lijst van tabellen

1. Inleiding

De impact van mobiele applicaties (apps) op ons alledaags leven is niet te onderschatten. Ze zijn de dag van vandaag niet meer weg te denken. Dit komt door de grote toename in de verkoop van smartphones. Ongeveer 40% van de wereldbevolking beschikt over een smartphone en in 2020 gingen 1.38 miljard nieuwe toestellen de deuren uit. De toename in verkochte smartphones leidt tot een grotere markt voor apps. Dit hebben softwarebedrijven niet over het hoofd gezien. Het aantal applicaties aanwezig op de iOS App Store en de Google Play Store, is in de voorbije tien jaar respectievelijk vertwintig- en verdertigvoudigd. Elke smartphone maakt gebruik van een besturingssysteem, dit is de software die de hardware aanstuurt. Tegenwoordig is er een oligopolie van twee spelers op de markt van smartphone besturingssystemen (vanaf nu OS voor Operating System). Apple ontwikkelde hun eigen OS genaamd iOS terwijl de meeste andere merken zoals Samsung en OnePlus gebruik maken van het Android OS. Elk OS heeft een verschillende manier van applicatieontwikkeling. In de meeste gevallen zullen app eigenaars met hun applicatie een zo breed mogelijk publiek willen bereiken. Hierdoor zullen ze apps moeten ontwikkelen voor zowel iOS en Android.

Wat is Native Development?

Als het ontwikkelingsteam kiest om een applicatie native te gaan ontwikkelen dan wil dit zeggen dat een aparte codebase (verklaren) moet ontwikkeld worden voor elk mobiel besturingssysteem waar de app moet op kunnen draaien. Verschillende codebases wil zeggen meer ontwikkelings- en onderhoudswerk maar geeft anderzijds wel een optie tot een native- design en gedrag per codebase.

Wat is Cross-platform Development?

Een andere aanpak is het ontwikkelen van een cross-platform app. Dit is het schrijven van één codebase die kan gecompileerd (vertaald) worden naar verschillende besturingssystemen. Het is een optie die de laatste jaren meer en meer gekozen wordt. De voor- en nadelen die hiervoor zijn aangehaald, draaien zich om. Een enkele codebase is goedkoper om te bouwen en te onderhouden maar dit moet dan ook afgewogen worden tegen het laten van native- designs en gedrag. Er zijn verschillende ontwikkeltools gemaakt voor het maken van cross-platform apps. Een paar van de grootste zijn React Native, Xamarin, Flutter en Ionic.

Wat is Flutter

Flutter is een Google UI toolkit voor het bouwen van mooie, bijna natively gecompileerde apps voor mobiel, web, en desktop en dit alles van één enkele codebase. Flutter kondigde op 3 maart 2021 hun nieuwe update aan die hen weer een stap in de goede richting duwde. Dit is onder andere te danken aan de grote steun en de snelle tractie van het platform in de voorbije jaren. Flutter is opensource wat wil zeggen dat ze hun broncode openstellen voor het publiek, waardoor iedereen het kan bekijken. Zo kunnen verbeteringen worden gedaan door eindgebruikers die het beste voor hebben met het platform. Als Flutter deze verbeteringen goedkeurt worden deze opgenomen in de broncode en beschikbaar gesteld voor iedereen.

Waarom Flutter versus native Android?

Flutter en Android zijn beiden ontwikkeld door Google. Alhoewel Flutter relatief jong is, kan dit niet gezegd worden van native Android. Het platform kende al veel updates en staat al lang niet meer in zijn jonge schoentjes. Vandaar dat het toetsen van deze twee een interessante kijk kan geven op het jonge flutter platform. De Flutter applicatie zal geschreven worden voor- en alleen gecompileerd worden naar Android. De sterkte van Cross-platform development is natuurlijk één codebase voor verschillende besturingssystemen, maar voor dit onderzoek is alleen Android van belang. Het onderzoek zal rekening houden met het geschreven aantal lijnen code per uitgewerkt hoofdstuk. Als het onderzoek rekening moet houden met iOS brengt dat het evenwicht uit balans.

Waarom Kotlin Android en geen Java Android?

Deze keuze is voor velen persoonlijk alhoewel hier ook onderzoek naar verricht is. In deze studie wordt Kotlin gebruikt omdat de syntax van de taal zal helpen bij het intomen van het aantal lijnen code. Hoe minder lijnen code, hoe eenvoudiger en overzichtelijker de app. Het is voor velen dan ook de voorkeurstaal om Android-applicaties in te ontwikkelen. Dit onderzoek zal geen stap voor stap uitleg inhouden van hoe de code in elkaar zit. Het doel is een vergelijking schetsen tussen Flutter en Android. De code die wordt geschreven zal dus alleen worden aangehaald indien dit relevant is voor de studie.

1.1 Probleemstelling

Het te onderzoeken domein kwam vanuit Next Apps. Een native app ontwikkelingsbedrijf uit Lokeren dat zich specialiseert in Android en iOS watch, phone en tablet apps. Zij merken dat niet alle klanten op de hoogte zijn van het hoge kostenplaatje van een native ontwikkelde app. Om in de toekomst een middenweg te vinden en de kost van een kleine app te dempen, denken zij erover om sommige apps cross-platform te gaan ontwikkelen. Bij het onderzoeken van de cross-platform markt kwamen ze Flutter tegen, het nieuwe platform met veel potentieel. Daarom werd de vraag gesteld om de stand van het Flutter platform te onderzoeken. Met deze scriptie hopen ze een duidelijk beeld te krijgen op de limieten en mogelijkheden van het framework.

1.2 Onderzoeksvraag

1.2.1 Hoofdonderzoeksvraag

Wat zijn de voor- en nadelen van app ontwikkeling in Flutter in vergelijking met native Android?

Het onderzoek zal zich vooral richten op het vinden van een antwoord op deze hoofdvraag. Aan de hand van deze kan een duidelijk beeld worden geschetst van de huidige stand van Flutter in vergelijking met Android. Hierbij wordt gelet op de ontwikkelingstijd van de features, de complexiteit van de code, het aantal lijnen geschreven lijnen code Hypothese: de voorkeur van ontwikkelingsplatform zal hoogstwaarschijnlijk afhangen van de soort app die ontwikkeld moet worden. Een grotere app met veel features zal eerder native ontwikkeld worden, terwijl kleinere apps die weinig native gedrag kunnen bevatten waarschijnlijk cross-platform ontwikkeld zullen worden.

1.2.2 Deelonderzoeksvragen

Is Flutter al matuur genoeg om te aanschouwen als volwaardig alternatief op native app ontwikkeling?

Deze vraag biedt een antwoord aan alle native app ontwikkelaars die denken om de overstap te maken naar cross-platform development. Het is belangrijk om een overzicht te krijgen in de limieten van een platform alvorens tijd en geld te investeren. Hypothese: Flutter zal geen duidelijke standaard hebben. Best practices, goed ondersteunde libraries en coding principles zijn nog niet gedefinieerd door het platform waardoor het voor beginners onduidelijk zal lijken wat de beste manier van aanpak zal zijn. Ondanks de snelle groei en de grote steun van het platform wordt wel verwacht dat hier snel verandering in gebracht wordt.

Is Flutter toegankelijk voor nieuwe ontwikkelaars?

Het proces van het ontwikkelen van de Flutter applicatie zal antwoord bieden op deze vraag. Voor velen is het moeilijk om te schakelen naar een nieuw platform met een nieuwe taal. Om deze overgang transparant te maken, wordt een beeld geschatst van de moeilijkheidsgraad van Flutter en Dart. Hierdoor kan de lezer zelf beslissen of hij deze keuze wil maken. Hypothese: voor ontwikkelaars met een Java of C++ achtergrond zou de Dart taal geen probleem mogen vormen. Ze hebben een gelijkaardige syntax. Verwachtingen van het Flutter platform liggen hoog. De snelle groei van de gebruikersbasis doet vermoeden dat het een toegankelijk platform is.

1.3 Onderzoeksdoelstelling

Zoals hiervoor vermeld zal dit onderzoek de voor- en nadelen van het Flutter framework proberen vinden. Om dit op een duidelijke manier te doen, zal het framework getoetst worden aan native Android. Door het jonge platform af te wegen tegen het ontwikkelde native tegengestelde, wordt gehoopt op een duidelijk beeld van Flutter. Het zal interessant zijn om te weten of het platform te kort doet aan native Android, want deze dure tegenhanger moet zo goed mogelijk zijn troeven uitspelen om niet ten onder te gaan aan het goedkope alternatief. Het onderzoek wordt gevoerd aan de hand van een vergelijkende studie.

Voor het onderzoek worden twee identieke applicaties ontwikkeld. Beide applicaties zullen ontwikkeld worden in Android Studio maar de ene zal geschreven worden in Kotlin terwijl de andere geschreven wordt in Dart. Door het ontwikkelproces van de Flutter app af te toetsen tegen dat van de native Android app zal hopelijk een beeld worden geschatst van de stand van het Flutter framework. Met dit beeld zal dan een antwoord gevormd worden op de onderzoeksvergrootvraag.

Dit onderzoek gaat gepaard met een deadline, deze tijdsdruk zorgt ervoor dat een aantal criteria moeten gesteld worden alvorens te starten. Deze criteria zorgen voor een kwaliteitsvol eindresultaat in een haalbaar tijdsbestek. Het eerste aantal criteria gaat over de performantie van de twee apps. Dit criterium wordt verder onderverdeeld in drie verschillende criteria. Allereerst wordt gekeken naar de opstartsnelheid van de apps. Vervolgens wordt de grootte van de uitvoeringsbestanden bekijken. Als laatste wordt gekeken naar het CPU gebruik van beide apps. De volgende criteria is creatie van views, hier wordt gekeken hoe een layout zich vertaalt naar een view. Hoe complexe views gemaakt worden en wat de mogelijkheden en grenzen zijn van cross-platform layouts.

Het beoogde resultaat van de studie biedt een antwoord op alle onderzoeksvergrootvragen. Indien dit lukt, kan de studie als succesvol worden beschouwd, anders zal een suggestie worden gedaan voor toekomstig bijkomend onderzoek.

1.4 Opzet van deze bachelorproef

Deze scriptie kan opgedeeld worden in verschillende hoofdstukken, elk hoofdstuk kan bestaan uit verschillende secties of ondertitels. Deze sectie beschrijft de inhoud van elk van deze hoofdstukken.

Hoofdstuk 1: Inleiding: schetst een kort beeld van de inhoud van deze studie. Biedt een antwoord op sommige vragen rond deze paper.

Hoofdstuk 2 Stand van zaken: bevat een literatuurstudie. Een samenvatting van relevante onderzoeken die reeds voorafgingen aan dit onderzoek.

Hoofdstuk 3 Methodologie: omschrijft hoe het onderzoek in zijn werk zal gaan. De opzetting van het onderzoek en het onderzoek zelf zullen duidelijk toegelicht worden.

Hoofdstuk 4 Performantie

Hoofdstuk 5 Creatie van views:

Hoofdstuk 6 Asynchroon werken:

Hoofdstuk 7 Gebruik van APIs:

Hoofdstuk 8 Security:

Hoofdstuk 9 Beschikbare libraries en code complexiteit:

Hoofdstuk 10 Tooling:

Hoofdstuk 11 Appendix: zal verdere uitleg bieden rond bepaalde onderwerpen voor de geïnteresseerde lezer.

Hoofdstuk 12 Conclusie: dit is de algemene conclusie op deze scriptie. In deze conclusie zal een antwoord gegeven worden op de reeds aangehaalde onderzoeksvragen. Daarbij wordt ook aangezet tot toekomstig onderzoek binnen dit vakgebied.

2. Stand van zaken

Dit hoofdstuk is equivalent aan een literatuurstudie. De eerste stap was het zoeken naar voorgaande studies over Flutter en Android. Elke studie die voldeed aan de eisen en als interessant werd beschouwd, werd opgeslagen en gebundeld. Hiervan werd de inhoud diagonaal gelezen om zo alleen de meest relevante onderzoeken over te houden.

Vervolgens werd een opsomming gemaakt en een kort beeld geschetst van een aantal van deze studies en hun bijdrage in het vakgebied. In de volgende sectie zullen dus alleen de meest relevante studies, die dicht aansluiten bij dit onderzoek, worden aangehaald. De ontdekkingen uit deze studies werden gebruikt als voorbereiding op het onderzoek en kunnen in volgende hoofdstukken gebruikt worden als steunpunten. Door de ontdekkingen van verschillende studies te bundelen, kon gezocht worden naar een rode draad.

De te onderzoeken criteria van deze studie werden vastgelegd op basis van de reeds voorgaande onderzoeken. Het is de bedoeling dat deze studie bijdraagt aan het vakgebied. Hierdoor wordt weerhouden van reeds onderzochte criteria opnieuw te gaan onderzoeken. Toch zal blijken dat sommige onderzochte criteria opnieuw worden bekeken. Deze herhaling komt voort uit de Flutter 2.0 release, deze zorgde voor veranderingen in de prestatiemogelijkheden van het framework.

2.1 Voorgaande onderzoeken

Android Native Development in Kotlin versus het Flutter Framework, een vergelijkende studie (Bracke, 2020)

Navaron Bracke, onderzocht in 2020 de verschillen en gelijkenissen tussen Android en Flutter. De scriptie vormde een beeld over de toenmalige stand van het Flutter framework door het te toetsen tegen het ontwikkelde Android. Het onderzoek was afgebakend door een vooraf vastgelegd aantal criteria. Zo kon de onderzoeker zekerheid bieden over de grondigheid van de studie. De onderzochte criteria waren: Internationalisering, navigatie, persisteren van gegevens, user Interfaces, asynchroon werk, permissies, software testing, opstarttijd van de applicatie, grootte van de applicatie.

De opzet en het doel van het onderzoek liep in grootte mate gelijk met het onderzoek gevoerd voor deze scriptie. Daarom was het onderzoek van Bracke uitermate interessant, bevindingen werden bijgehouden, genoteerd en getoetst tegen de bevindingen van dit onderzoek. De hoofdstukken die performantie onderzochten werden gebruikt om een beeld te schetsen van de Flutter evolutie over tijd. De andere twee hoofdstukken (User Interfaces en Asynchroon werk) werden opnieuw onderzocht met conclusies van Bracke in het achterhoofd. Hiervoor werd, in de mate van het mogelijke, zoveel mogelijk gefocust op de onderwerpen die Bracke niet aanhaalde.

De onderzoeker constateerde dat, ondanks de jonge aard van het Flutter platform, het een goed alternatief biedt op elk onderzocht criterium. Bij elk van deze criteria werd een platform van voorkeur gekozen. Hieruit bleek Flutter op 4 van de 7 criteria voor te komen. Al werd wel meegedeeld dat niet alle features in Flutter even gebruiksvriendelijk zijn maar door de jonge aard werd verwacht dat dit in de toekomst zou verbeteren.

Teaching mobile app development: choosing the best development tools in practical labs (Dang & Skelton, 2019)

Daniel Dang en David Skelton, twee professors aan de Institutue of Technology, schreven in 2019 een wetenschappelijk artikel over mobile app development in het onderwijs. Het doel van het onderzoek was het bepalen van het ideale framework voor het aanleren van mobiele applicatieontwikkeling in het onderwijs. Het onderzoek werd gevoerd aan de hand van verschillende native- en cross-platform frameworks. Zo werden native Android, native iOS, Flutter, React Native, Ionic, Xamarin, Cordova en Appcelerator vergeleken. Onderzochte criteria bij dit onderzoek waren: Design App User Interface, User Event Handling, Services & Multiple threads used in Internet connection, Graphics and Animation, Device hardware and sensor, Wireless connectivity, Internal data storage, Real time database.

In conclusie bleken Flutter en Native Android de twee beste platformen te zijn voor gebruik tijdens praktijklessen. Ook beval het onderzoek acht ideale onderwerpen aan die in de praktiksessies moeten worden behandeld om studenten voldoende technische vaardigheden bij te brengen om alle soorten mobiele apps te ontwikkelen. Belangrijk hierbij te vermelden is dat de studie gebruik maakte van een oude Flutter release.

Backdrop- an exploration of Flutter (Lattice, 2020)

Austen Lattice, een student aan Grand Valley State Universiteit, schreef in 2020 een studie over het ontwikkelen van een app in Flutter. De focus van het onderzoek lag hem op de leercurve van het platform. Hier waren geen vooropgestelde criteria aanwezig, deze studie omschreef de uitwerking van de Backdrop app.

In conclusie bleek Flutter een toegankelijk platform te zijn voor nieuwe ontwikkelaars met een allesbehalve steile leercurve. Een ander groot voordeel aangeboden door het platform is de talrijke ingebouwde functionaliteit. De Dart taal die wordt geschreven voor het maken van Flutter apps is volgens het onderzoek zeer gemakkelijk aan te leren voor mensen met een achtergrond in de C taal. Aan de andere kant bleek het kiezen van third-party libraries een hinder blok te vormen tijdens de ontwikkelfase. De jonge aard van het platform ging gepaard met jonge libraries.

Zoals bleek uit andere studies concludeerde dit onderzoek dat Flutter hier een rode draad in mist. De grote hoeveelheid aangeboden libraries maakt het moeilijk om te weten welke goed ondersteund worden en dan ook vaak gekozen worden. Dit is vooral een struikelblok voor nieuwe developers, onbekend met het platform. Vervolgens werd Flutter ook in het kort vergeleken met React Native. Hieruit kon geconcludeerd worden dat Flutter veel gemakkelijker te installeren is. Dit komt, volgens het onderzoek, voort uit de ingebouwde functionaliteit van Flutter terwijl React meer werkt met verspreide derde partij software die meestal bestaat uit te veel boilerplate code.

Creating Flutter Apps from Native Android Apps (Cheon & Chavez, 2020)

Carlos Chavez, een student en Yoonsik Cheon, een professor aan de Universiteit van Texas in El Paso onderzochten in 2020 het herschrijven van Native Android Apps naar Flutter apps. Het onderzoek bekeek een native Android app ontwikkeld in de Java-taal en probeerde deze zo goed mogelijk om te zetten naar een Flutter app die terug kon gecompileerd worden als een Android app maar ook als iOS app. Het onderzoek werd gevoerd aan de hand van het Flutter ontwikkelproces. De technische-, praktische problemen en uitdagingen die de kop opstaken werden vervolgens besproken.

Het onderzoek deed een paar duidelijke verschillen uitblijken tussen Android en Flutter wanneer gekeken werd naar de taal, programmeerstijl en design. Het grootste werk was het herschrijven van de views terwijl het herschrijven van de achterliggende logica eerder snel gebeurd was. Het onderzoek focuste zich onder andere op het aantal lijnen code geschreven voor beide applicaties. De Flutter code bleek hierbij maar 2/3 van het totaal aantal Android code te zijn. Maar volgens de onderzoekers was dit niet genoeg om apps in Flutter te beginnen ontwikkelen. De leeftijd van het platform bracht nog te veel onzekerheid met zich mee. Ook ontbrak dit onderzoek aan een soort standaard werkwijze of verzameling van richtlijnen. Dit sloeg dan vooral op libraries en APIs binnen het platform. De gebruikersbasis en de beschikbare tools moesten hierbij ook zeker in rekening worden gebracht. Het grote aantal third party libraries, door de grote aanhang, zorgde voor onzekerheid bij het zoeken naar een goed ondersteunde library. Bij andere grote platformen wordt dit verholpen doordat na bepaalde duur de beste APIs en libraries naar boven komen en een soort van community standard wordt gezet.

A Comparison of Looks Between Flutter and Native Applications (Olsson, 2020)

Mathilda Olsson, student aan de Blekinge hogeschool onderzocht in 2020 hoe Flutter applicaties vergelijken met native applicaties. Voor dit onderzoek werden twee native applicaties ontwikkeld in Kotlin voor Android en Swift voor iOS. Deze applicaties werden vervolgens beoordeeld op vlak van CPU performantie. Het onderzoek bevatte ook een bevraging die zich focuste op de verschillen in gebruikersperceptie. Een aantal gebruikers moesten de app eerst testen waarna ze een vragenlijst konden beantwoorden waaruit verschillen in look en feel moesten duidelijk worden.

Uit onderzoek bleek dat Flutter en Android apps gelijkaardige resultaten halen op vlak van CPU performantie. Vervolgens werd gekeken naar het aantal lijnen code en de complexiteit van de twee code bases. Hieruit bleek dat Flutter aanzienlijk minder lijnen code nodig had maar ook minder complexe code bevatte. De Flutter app bestond uit 125 lijnen code terwijl de twee native apps samen 580 lijnen code bevatte. Dit verschil is substantieel en duidt erop dat Flutter beter blijkt voor kleine tot middelgrote applicaties. Uit de vragenlijst bleek native ontwikkeling, op vlak van UI, de voorkeur te hebben van het grootste deel gebruikers. De verschillen waren vooral te zien bij animaties, fonts, gedrag, lijsten en menus. Animaties konden wel gelijkgesteld worden maar dat is extra werk zijn voor de ontwikkelaar. In conclusie, zoals in de andere onderzoeken, werd nogmaals geduid op de leeftijd van het platform. Alle criteria waar Flutter minder op scoorde konden nog volop in ontwikkeling zitten voor een volgende release. Flutter had volgens het onderzoek veel potentieel indien de steun van de gebruikersbasis zo groot bleef.

An Empirical Evaluation of the User Interface Energy Consumption of React Native and Flutter (Blokland, 2019)

Erik Blokland, in 2019, een student aan de University of Technology in Delft, schreef een vergelijkende Thesis over de energieconsumptie van UI tussen React Native, Flutter en de Android. Hierbij werd Android als standaard genomen en werden de twee andere apps hiermee vergeleken. Drie vragen werden gesteld:

- Bestaat een verschil in energie verbruik tussen de drie apps
- Hoeveel energie verbruiken specifieke UI acties
- Is er een verschil tussen deze UI acties bij elke app

In conclusie bleken de verschillen tussen UI acties over de platformen heen zeer stabiel te zijn. De grote verschillen die gevonden werden waren in de verschillende uitgevoerde acties. Het openen van bijvoorbeeld een drawer menu was een veel energie zwaardere taak als het openen van een modal. Als laatste was het niet duidelijk uit onderzoek of er een verschil was tussen de verschillende apps in energieconsumptie. Deze testen waren te inconsistent om conclusies uit te trekken.

Native-like cross-platform mobile development (Fayzullaev, 2019)

Jakhongir Fayzullaev, een student aan Universiteit Toegepaste Wetenschappen Xamk, schreef in 2018 een vergelijkende studie. Deze studie onderzocht drie verschillende cross-platform development frameworks namelijk Kotlin Native, Multi-OS en Flutter. De frameworks en dus de studie is vooral interessant voor Android ontwikkelaars aangezien de onderzochte frameworks dicht aansluiten bij de Java en Android ontwikkelingsmanie-

ren. In 2018, toen het onderzoek werd uitgevoerd, waren de Flutter en Multi-OS nieuwe spelers op de markt cross-platform markt. Het onderzoek kon zich niet baseren op voor-gaande studies en ontbrak aan duidelijke richtlijnen van de frameworks. Hierdoor was het onderzoek oppervlakkig, het vergeleek de grote lijnen van de platformen zonder de details te bekijken. Het Flutter deel van het onderzoek keek in grote lijnen: Widgets, het maken van layouts en de bouwstenen van flutter. Hij concludeerde dat op vlak van performantie de drie platformen zo goed als identiek waren. Onderzoek deed blijken dat Flutter een goed platform was in 2018 maar de jonge aard zorgde voor weinig bruikbare libraries en tools. Ook had Flutter in 2018 heel weinig built-in functionaliteit met als gevolg meer werk voor de programmeurs die meer code moesten schrijven ten opzichte van de andere meer ontwikkelde platformen. Fayzullaev omschrijft deze manier van coderen als het opnieuw uitvinden van het wiel.

State management in Flutter (Hoang, 2019)

Ly Hong Hoang, in 2019, een student aan de Metropolia Universiteit Toegepaste Wetenschappen schreef een Bachelorproef studie over state management in Flutter. Hierbij werd gekeken welk state-management systeem het best past bij Flutter. De drie vergeleken systemen waren Business Logic Component (BloC), Redux en Scoped Model. Dit is geen wetenschappelijke studie, de resultaten van de paper zijn geen feiten maar eerder een discussiepunt met een conclusie getrokken op basis van een klein onderzoek. De conclusie stelde dat BloC het best was voor gebruik in Flutter. BloC is volledig op punt gesteld voor Dart, de taal die wordt geschreven in Flutter. Ergens is dit ook wel de logische keuze aangezien het ontwikkeld is door Google. Redux is hoog performant maar complex. Dit is bijvoorbeeld niet goed om te gebruiken in teamverband. Scoped Model is gemakkelijker om te begrijpen maar minder performant als Redux. Ook is het niet gemakkelijk schaalbaar. BloC Is schaalbaar, performant en simpel te verstaan. Het heeft dus alle goede kwaliteiten. Toen deze paper geschreven werd waren er nog niet veel best practices binnen Flutter. Daarom wou de schrijver met deze studie een soort van benchmark zetten voor het kiezen van een state managementsysteem binnen Flutter.

Exploring End Users Perception of Flutter Mobile Apps (Dahl, 2019)

Ola Dahl schreef in 2019 een master thesis in kader van de Zweedse Universiteit Malmö. De thesis ging gebruikers perceptie tussen twee identieke apps vergelijken. De eerste app werd geschreven in Native Android en de tweede in Flutter. Er werd dan een vergelijking opgesteld tussen de twee apps, gebruikers konden aan de hand van een aantal vragen aangeven welke app ze verkozen. Het onderzoek werd gevoerd op een kleine groep gebruikers dus conclusies zijn niet representatief. Deze studie concludeerde dat gebruikers de native applicatie verkozen boven de Flutter applicatie op vlak van snelheid. Echter op vlak van uitstraling en design ondervonden de gebruikers geen verschillen. De meerderheid verkoos de Android applicatie, slechts 10% verkoos de Flutter applicatie.

Using Googles Flutter Framework for the development of a large-scale reference application (Faust, 2020)

Sebastian Faust schreef in 2020 Bachelorproef Thesis in naam van de Universiteit Toegepaste Wetenschappen in Keulen. Het doel van dit onderzoek is andere applicatieontwikkelaars helpen wanneer zij voor dezelfde problemen komen te staan tijdens het schrijven van een Flutter app. Voor dit onderzoek schreef hij een app, tijdens dit proces documen-

teerde hij alle design keuzes en de problemen/obstakels die hieruit voortkwamen. Na het evalueren van elk obstakel kon hij altijd tot een optimale oplossing komen. Na de studie werden ondervindingen gebundeld en een set van richtlijnen opgesteld voor het ontwikkelen van grote Flutter applicaties. Richtlijnen en best practices waar developers zich best aan houden tijdens het ontwikkelingsproces. Deze werden gebundeld in een gids die later werd gepubliceerd en goed ontvangen werd door de Flutter community. Voor verdere ondersteuning is nog een interview afgenumen met een Flutter expert. Dit onderzoek werd toegevoegd aan de literatuurstudie om aan te tonen dat Flutter apps schaalbaar zijn.

Flutter Engage - Flutter 2.0 (Flutter, 2021)

Op woensdag 3 maart 2021 werd Flutter Engage georganiseerd, een live event gebracht door het Flutter team. Hier kwamen verschillende grote namen binnen de Flutter community aan bod om de nieuwe releases aan de wereld te tonen. De developers gaven het de naam Flutter 2.0 door de talrijke upgrades die het platform is ondergaan. Niet alleen het Flutter platform kreeg een upgrade maar ook de taal Dart werd verbeterd voor een vlottere en vertrouwelijke programmeer ervaring.

Grootste Flutter upgrades:

- Flutter is van een mobiel framework naar een portable framework gegaan. Oorspronkelijk werd Flutter alleen gecompileerd voor iOS en Android besturingssystemen maar door de upgrade zijn daar: Windows, macOS, Linux en Web bijgekomen. Dit wordt gezien als gratis upgrade aangezien het geen oude code breekt maar indien gewenst door een beperkt aantal lijnen code te herschrijven kan men naar 3 keer zoveel systemen compileren.
 - Canvas kit
 - SEO is nog niet goed ondersteund maar staat op het plan voor de toekomst
- Vouwbare smartphones werden ondersteund.
- Web is beschikbaar als stabiele release.
- Desktop ondersteuning (macOS, Windows, Linux) is beschikbaar als stabiele release (under early release flag)
 - De installatie van Ubuntu (Linux) wordt herschreven in Flutter
- Upgrade Firebase plugin -> Flutter Fire
- Google Mobile Ads SDK (open beta) (plugin)
- Nieuwe iOS features zijn aangekondigd
- Nieuwe widgets toegevoegd aan het framework.

Grootste Dart upgrades:

- Een van de grootste punten was dat sound null safety is toegevoegd, zonder oude code te breken. Dit is een grote upgrade voor het schrijven van robuuste code. Dart zal zeggen waar er mogelijkse gevaren zitten op null exceptions. Dit zorgt voor minder errors en dus betere code.
- Smarter flow analysis
- Late variables
- Required named parameters
- DevTools upgrade

Ook werden in de keynote verschillende grootte bedrijven zoals Ubuntu, Microsoft, Toyota genoemd die in de toekomst nauw gaan samenwerken met Flutter. Deze samenwerkingen tonen de kracht, potentieel en groei van het platform.

Ook werd in de Keynote het aantal open issues op Github aangehaald. Doordat het een opensource framework is kan iedereen die de broncode wil zien, deze gaan opzoeken op GitHub. Moest een fout stuk code, een simpeler te schrijven stuk code of zelfs als een goede bijdrage aan het platform gevonden worden kan hier een issue van gemaakt worden. Als Flutter deze verbetering heeft nagekeken en goedgekeurd wordt deze toegevoegd aan de broncode. Op deze manier sparen zichzelf een hoop werk uit en groeit het platform snel en volgens de wensen van de gebruikers. Het grote aantal issues die momenteel open staan zien zij dan ook als een teken van groei. De vele gebruikers die die Flutter willen beter maken is een teken dat er veel vertrouwen is in het platform.

Er zal wel rekening moeten gehouden worden met de upgrade bij het runnen van oudere applicaties, door de updates en aanpassingen zullen veel APIs verouderd zijn. Flutter heeft dit goed geanticipeerd door het Flutter fix commando toe te voegen. Deze zal de bestaande code doorlopen en tonen welke APIs verouderd zijn en in wat ze best vervangen worden.

Dart data classes staan op de toekomst plannen

2.2 Waarom deze studie?

Cross-platform development heeft een snelgroeende gebruikersbasis. De vele updates en verbeteringen aan de platformen maakt cross-platform development dan ook elke dag aantrekkelijker. Dit leidt tot meer onderzoek en studies binnen de sector. Tijdens de literatuurstudie bleek dat een groot aantal papers Flutter vergeleek met een ander cross-platform ontwikkel tool. Dit soort papers moet de lezer helpen bij het maken van een keuze tussen cross-platform tools. Door het verdelen van de aandacht over verschillende platformen, komt Flutter niet uitgebreid aanbod in de meeste van deze soort papers. Voor 2020 waren de meeste papers van deze aard. Flutter leek toen nog niet stabiel en groot genoeg om als afzonderlijke tool onderzocht te worden.

Zoals uit voorgaande sectie blijkt, is Flutter meerdere malen onderzocht in 2020. In verschillende studies werd het tekort aan onderzoek voor 2020 aangehaald. Flutter is in het afgelopen jaar in een stroomversnelling geraakt op vlak van onderzoek. Dit is te danken aan de groote stijging in het gebruikersaantal. Het platform is nog steeds relatief jong maar de aantrekkingskracht ligt hem in de gebruikersbasis en de groote steun. Hoe meer gebruikers, hoe belangrijker het product in kwestie. Hoe belangrijker het product, hoe meer middelen hierin worden geïnvesteerd en dat lokt op zijn beurt weer meer gebruikers. Deze cirkel wordt alleen onderbroken als het platform in kwestie zijn aantrekkelijkheid verliest. Flutter lijkt hier geen last van te hebben en deze studie wil laten blijken waarom.

Dus kan geconcludeerd worden dat Flutter een interessant onderzoeks domein is. Maar zoals bij elk onderzoek binnen de IT, zijn bevindingen al snel verouderd. De rappe evolutie binnen de sector doet elk product streven naar de beste versie van zichzelf. De competitie is hoog, dus moet performantie altijd voorop staan. Bij elke update of verbetering zijn voorgaande performantie studies verouderd en niet accuraat. Hierdoor zijn de studies, aangehaald in dit hoofdstuk, dan ook vaak zo recent mogelijk. Toch onderging Flutter net een groote release. Vele zaken werden verbeterd, onder andere de performantie van het platform. De voorgaande studies zijn weer verouderd en hier ligt een kans om opnieuw onderzoek te doen en beeld te schetsen van de huidige performantie van Flutter. Ook lijkt het interessant om een beeld te schetsen van de performantie van Flutter over tijd.

3. Methodologie

Om een antwoord te kunnen bieden op zowel de primaire, als de deelonderzoeks vragen, werd een onderzoek verricht. Dit onderzoek bestaat uit twee grote delen. Het eerste deel is de literatuurstudie die in vorig hoofdstuk beschreven werd. Het tweede deel is een experiment waaruit ontdekkingen werden geanalyseerd en samengevat in volgende hoofdstukken. Om inzicht te krijgen in de opzet van het experiment wordt hieronder de opbouw hiervan uitgelegd. Ook wordt elk onderzoeks criterium toegelicht.

3.1 Opzet Experiment

Zoals reeds vermeld, valt dit experiment onder het luik vergelijkende studie. Het gaat twee ontwikkeltechnieken met elkaar vergelijken. Om deze technieken op een correcte manier te vergelijken werden verschillende applicaties ontwikkeld.

Applicaties

Voor het experiment werden vier applicaties ontwikkeld. Twee applicaties met de Flutter stack en twee met de Android stack. Het eerste paar applicaties dat vergeleken werden waren de Hello world applicaties (zie appendix). Deze werden gebruikt om twee van de drie performantie criteria te onderzoeken. Voor het criterium CPU gebruik en de andere criteria werd een tweede paar applicaties ontwikkeld, verder onderzoeks applicatie. Het ontwikkelproces van dit tweede paar applicaties werd aanschouwt als onderzoek.

Omgeving

De applicaties werden ontwikkeld in de Android Studio Integrated Development Environment (IDE). Android Studio biedt de snelste tools voor het bouwen van apps op elk type Android-apparaat. Daarnaast werd tevens voor Android Studio gekozen gezien de uitgebreide mogelijkheden, het beperkt houden van ontwikkeltools alsook het gegeven dat deze applicatie gratis te gebruiken is. Een andere IDE die voor Android ontwikkeling gebruikt kan worden is IntelliJ IDEA. Voor Flutter ontwikkeling wordt de Visual Studio Code IDE ook veel gebruikt. Een vergelijking tussen de drie IDEs valt echter buiten de scope van dit onderzoek.

Talen

De Android applicatie werd geschreven in de Kotlin taal. Kotlin is een gratis, open source programmeertaal ontworpen voor Java Virtual Machine en Android. De Flutter applicatie werd ontwikkeld worden in de Dart taal. Dit is een onafhankelijke taal maar ze wordt vooral gebruikt voor de ontwikkeling van Flutter applicaties.

Lijnen code

Tijdens de uitwerking van elk onderzoeksCriteria werd rekening gehouden met een aantal sub-criteria. Op basis van deze sub-criteria werd een conclusie gevormd over de toegankelijkheid van beide frameworks. Eerst werd gekeken naar het aantal geschreven lijnen code. Het aantal lijnen code staat niet garant voor een betere sensatie van de app. Doch is het interessant om te kijken welke zaken bij het ene platform al dan niet uitgebreider dienen geïmplementeerd te worden om hetzelfde resultaat te bekomen.

Code complexiteit

Vervolgens werd gekeken naar de complexiteit van de geschreven code. Dit was interessant om een beeld te krijgen van de toegankelijkheid van de taal. Hier wordt een onderscheid gemaakt tussen de syntax van de taal, de gebruikte built-in functionaliteit en de documentatie hiervan. Code complexiteit gaat in vele gevallen gepaard met het aantal lijnen code. Eerst en vooral is het niet altijd beter om alles in één beknopte lijn code te schrijven. Het is zo dat bij het schrijven van applicaties, vaak samengewerkt wordt met anderen aan dezelfde code. Complexe code is moeilijker om lezen en kan soms verkeerd geïnterpreteerd worden. Het is dus niet verkeerd om soms een extra lijn code te schrijven voor de complexiteit te verminderen. Echter moet hier een gezonde middenweg in gezocht worden aangezien veel lijnen code ook voor een complexe codebase kan zorgen.

Libraries of packages

Libraries in Android en packages in Flutter zijn een belangrijk en extreem krachtig aspect van ontwikkeling. Een library of package (verder library), is een verzameling van code die bepaalde functionaliteit reeds uitgewerkt heeft en dus zorgt voor snelle herbruikbare code. Omdat dit de snelheid van ontwikkeling kan beïnvloeden en tevens de robuustheid van de applicatie kan verbeteren, is het belangrijk om hier ook aandacht aan te besteden. Libraries kunnen de robuustheid van een applicatie verbeteren gezien de meeste libraries vaak open source zijn. Op deze manier worden nieuwe functionaliteiten toegevoegd die nodig blijken in verschillende use cases.

Het gebruik van libraries kan drastisch helpen met de code complexiteit en het aantal geschreven lijnen code. Libraries nemen vaak een deel van de complexe code op zich. Dit leidt tot minder en simpelere code. Echter is het niet altijd gemakkelijk om robuuste en goed ondersteunde libraries te vinden. Bij Android gaat dit al vlotter aangezien tijd heeft doen blijken welke libraries goed ondersteund werden en dus ook veel gekozen werden.

3.2 OnderzoeksCriteria

In volgende hoofdstukken worden de onderzoekscriteria uitgewerkt. Hieronder wordt uitgelegd hoe elk van deze criteria onderzocht werd.

Onder het luik performantie vallen drie onderzoeksriteria. Deze worden ook wel de performantie criteria genoemd. Eerst hebben we de grootte van de uitvoeringsbestanden. Dit werd onderzocht aan de hand van de Hello World applicaties. Hierbij werden de groottes van de apks van beide apps vergeleken. Vervolgens werd de opstartsnelheid van de twee Hello world apps onderzocht. Hierbij werden beide applicaties x aantal keer geopend en werd telkens de duur van de opstartprocedure genoteerd. Hiervan werd uiteindelijk het gemiddelde genomen en deze bevindingen voor zowel Android als Flutter werden dan met elkaar vergeleken. Daarna werd het CPU gebruik van beide applicaties onderzocht. Hierbij werd gebruik gemaakt van de onderzoeksapplicatie.

Vervolgens werd de creatie van views onderzocht.

Het volgende onderzochte criterium was het uit voeren van asynchroon taken binnen elk framework. Hierbij werden de verschillende manieren van asynchroon werken aangehaald. De voor- en nadelen van deze asynchrone ontwikkelmanieren werden opgesomd en uiteindelijk werden met elkaar vergeleken.

Security

Daarna werd gekeken naar de beschikbare libraries en code complexiteit

Beschikbare tools

3.3 Gebruikte hardware

4. Performantie

Dit hoofdstuk zal het performantie aspect van de applicatie behandelen. Ondanks het feit dat nieuwe smartphones alsmaar performanter worden, is het nog steeds belangrijk om belang te hechten aan de performantie van een applicatie tijdens de ontwikkeling. Hetgeen evenredig stijgt met de performantie van de nieuwe smartphones, zijn de gebruikersverwachtingen van de apps. Het is belangrijk dat app ontwikkelaars de applicatie zo schrijven dat deze de beste performantie biedt aan de gebruiker. Elke app ontwikkelaar heeft namelijk als hoofddoel het ontwikkelen van een app die veel gebruikt wordt en een goede ervaring bezorgd aan de gebruiker. Wanneer een app niet voldoet aan de gebruikerseisen zal deze stoppen met de app te gebruiken, deze verwijderen en misschien zelf een negatieve review achterlaten. Wat op zijn beurt leidt tot minder gebruikers en minder downloads.

Er zijn verschillende aspecten die de performantie van een app beïnvloeden. Deze kunnen onderverdeeld worden in verschillende categorieën. In dit onderzoek werd alleen gefocust op de app performantie. Hieronder vallen laadsnelheid, batterij verbruik, geheugen gebruik, grootte van het uitvoeringsbestand, geheugen gebruik van de app in achtergrond. Dit onderzoek spitst zich toe op opstartsnelheid, grootte van de uitvoeringsbestanden en CPU gebruik. Ook moet rekening gehouden worden met de samenhang tussen performantie en gebruikte hardware. De gebruikte hardware voor dit onderzoek werd vermeld in vorige hoofdstuk.

Het is dus belangrijk om een performante app te ontwikkelen. Toch zit het gebruikte framework hier ook voor een deel tussen. Het doel van dit hoofdstuk is het vergelijken van deze onderliggende verschillen. Deze worden hieronder kort toegelicht.

4.1 De grootte van de uitvoeringsbestanden

Een eerste factor welke invloed heeft op de performantie van een applicatie is de grootte van zijn uitvoeringsbestand. Het doel is om dit uitvoeringsbestand zo klein mogelijk te houden, zodat de gebruiker geheugen kan besparen op zijn toestel. Het is immers zo dat de prijs van high-end smartphones vandaag de dag vrij steil is. De consument kan bij het aanschaffen van een nieuw toestel vaak kiezen voor een bepaalde hoeveelheid opslag. Wanneer voor een toestel gekozen wordt met een vrij beperkte opslagcapaciteit en de gebruiker een aantal grote apps installeert, zal de opslagcapaciteit van het toestel vrij snel volledig ingenomen zijn. Dit heeft als gevolg dat een gebruiker bepaalde applicaties zal gaan verwijderen zodat hij terug ruimte kan creëren. Uit onderzoek bleek namelijk dat 1/2 van de applicaties verwijderd wordt wegens de grootte ervan. Dit is één van de redenen waarom het dus in de eerste plaats sowieso al een goed idee is om de app zo klein mogelijk te houden, maar de hoogste performantie te garanderen.

Een andere reden is de maximale toegestane grote van de uitvoeringsbestanden opgelegd door de verschillende app stores. Om een applicatie om de Google Play Store te kunnen beschikbaar stellen, moet deze voldoen aan meerdere eisen. Een van deze eisen is dat het uitvoeringsbestand van de app maximaal 100 MegaByte bedraagt. Het doel van een applicatie beschikbaar te stellen op de Play Store is immers om een zo groot mogelijk doelpubliek aan te spreken, wanneer echter niet aan de eisen van de Play Store voldaan wordt, zal dit doelpubliek niet bereikt worden. In dit hoofdstuk zal gekeken worden naar de grootte van de uitvoeringsbestanden van respectievelijk de Flutter applicatie alsook de Android applicatie.

4.1.1 Opzet

Een uitvoeringsbestand, ook wel gekend als een executable, van een Android app kan verschillende bestandsformaten zijn. De twee meest gebruikte formaten zijn Android Package (APK) en App Bundle. Deze bestanden worden gebruikt om een Android applicatie uit te voeren. Voor dit onderzoek werd gefocust op het APK bestandsformaat.

Voor dit onderzoek werden vier applicaties ontwikkeld en dus konden vier APK's gemaakt worden. Twee in native Android en twee in Flutter. Het eerste paar te vergelijken APK's waren van de Hello world applicaties en het tweede paar van de onderzoeksapplicaties. Om de verschillen tussen beide platformen te testen, werden tot tweemaal toe de verschillende tegenhangers tegenover elkaar geplaatst. De Flutter APK's werden met andere woorden vergeleken met hun native tegenhanger.

Om de resultaten zo realistisch mogelijk te maken werd gekozen om voor de apps een release build te maken. Deze build zorgt ervoor dat de app zo compact mogelijk wordt gemaakt. Dit gebeurt door het opruimen en optimaliseren van code.

Als laatste werd een opsomming gemaakt van de grootte van uitvoeringsbestanden over tijd. Dit beeld moet een inzicht geven in de evolutie van de frameworks.

4.1.2 Resultaten

	Android	Flutter
Hello world	Mb	Mb
Onderzoeksapplicatie	Mb	Mb

4.2 De opstartsnelheid van de applicatie

Een andere veel voorkomende reden waarom gebruikers applicaties slecht beoordelen of verwijderen is een trage applicatie. Onderzoek toont aan dat gebruikers verwachten dat een applicatie binnen maximaal drie seconden opstart. Met opstartsnelheid wordt de tijd bedoelt tussen het drukken op het app icoon en het te zien krijgen van een volledige view. Hierbij moet rekening gehouden worden met de in te laden data. Het inladen van data heeft in veel gevallen weinig te maken met app performantie. In veel gevallen zal dit te maken hebben met de aangesproken API. Een onderzoek naar de respons tijd van een API valt echter buiten het bestek van dit onderzoek.

Het verschil tussen het inladen van data en het opstarten van de app kan gezien worden aan de hand van een laad icoon. Als de app een API aanspreekt voor data zal een laad icoon getoond worden terwijl tijdens de opstart procedure de app in geheugen wordt geladen en dus nog niets getoond kan worden.

Een performante app betekent in vele gevallen een snelle app, dus kan een trage opstartsnelheid leiden tot frustratie. Aangezien elke ontwikkelaar mikt op een zo goed mogelijke user experience (UX), is het interessant om ook de opstartsnelheid van een applicatie te onderzoeken. De vraag die hier beantwoord werd was volgende 'Wat is de impact van beide ontwikkelingstechnieken op de opstartsnelheid?'.

4.2.1 Opzet

Om het verschil in opstartsnelheid tussen beide platformen te testen, werd gebruik gemaakt van de Hello World applicaties. Door de kleine omvang van de applicaties, waren de verschillen in tijd beperkt. Ook werd rekening gehouden met het feit dat deze opstart tijden variabel zijn. Daarom werd het onderzoek gevoerd aan de hand van een groot aantal iteraties. Hieruit kon een gemiddelde opstarttijd berekend worden per applicatie, die het mogelijk maakte om beide platformen met elkaar te vergelijken.

Hierbij dient wel vermeld te worden dat beide applicaties vanaf nul gestart werden. Het is namelijk zo dat applicaties uit drie verschillende toestanden gestart kunnen worden. De Engelse termen voor deze drie opstartprocedures zijn volgende: cold start, warm start en hot start. (zie appendix 11.2)

In dit onderzoek werd gebruik gemaakt van de cold start procedure. Deze procedure is degene die de grootste uitdaging vormt in het kader van het minimaliseren van de opstarttijd.

4.2.2 Resultaten

	Iteraties	Android	Flutter
Hello world	x	sec	sec
	x	sec	sec
	x	sec	sec
Onderzoeks-applicatie	x	sec	sec
	x	sec	sec
	x	sec	sec

4.3 Het CPU gebruik van de applicatie

Een Central Processing Unit of kortweg CPU is het als het ware het brein van een computer. Het is een stuk hardware dat aan de hand van een aantal basisoperaties, programmas uitvoert. Om deze operaties performant uit te voeren heeft de CPU echter nood aan een vaste, degelijke bron van energie. In het geval van mobiele apparaten, zoals een laptop of een smartphone, is deze energiebron de batterij van het toestel. Vandaag de dag moeten, en zijn, smartphones vrij tot zeer compact. Dit heeft echter ook een nadeel. Door de compactheid van de toestellen, is de plek voor de batterij ook eerder beperkt. Om de capaciteit van de batterij zo goed mogelijk te benutten, moeten de processen die op de toestellen draaien dus eerder performant zijn. Hiermee wordt bedoeld dat ze energiezuinig moeten zijn zonder snelheid in te leveren.

Een app die veel CPU werk vereist zal dus meer energie verbruiken, de batterij sneller doen leeglopen en kan zorgen voor oververhitting van de batterij. Een probleem dat voorkomt wanneer de app meer resources gebruikt als nodig.

Aangezien het beheer van de batterijduur een dagelijkse ervaring is voor velen, wil men zo weinig mogelijk batterij verspelen aan korte app interacties. Gebruikers die merken dat een app te veel vraagt van de CPU zullen deze app dan ook sneller verwijderen. Daarom was het interessant om te onderzoeken of de onderliggende frameworks hier een aandeel in hebben.

4.3.1 Opzet

Voor het onderzoek naar CPU gebruik werden de onderzoeksapplicaties vergeleken. Deze applicaties zijn omvangrijk en bevatten meerdere features die CPU intensieve taken uitvoeren.

Het CPU gebruik wordt uitgedrukt in procent. Hoe hoger dit getal hoe meer CPU de app in gebruik nam. De gehele app werd doorlopen en het gemiddelde CPU gebruik werd vergeleken. Uitschieters werden ook opgenomen in de resultaten voor het maken van vergelijkingen omtrent CPU intensieve components.

Voor het onderzoek naar CPU gebruik werd voor Android gebruik gemaakt van de An-

droid Profiler. Een krachtige monitoring tool die het mogelijk maakt om live CPU, geheugen, netwerk en batterij resources op te volgen. Meer specifiek werd gekeken naar de CPU Profiler. Voor Flutter werd gebruik gemaakt van de Flutter DevTools. Een uitgebreide tool die in Flutter 2.0 een grote update kende. Hiermee kunnen live zaken zoals logging, geheugen gebruik, CPU gebruik, netwerk requests worden opgevolgd.

4.3.2 Resultaten

4.4 Conclusie

5. Creatie van Views

5.1 Hergebruik van middelen

5.2 Scherm dimensies

5.3 Animaties

5.4 Conclusie

6. Asynchroon Werken

Bij elk stuk code maakt de ontwikkelaar een keuze over het achterliggende uitvoeringsproces, moet het stuk code parallel of sequentieel verlopen met de andere stukken code. Deze keuze is vaak onbewust maar wel belangrijk voor de UX van een applicatie.

Wanneer gekozen wordt om synchroon of sequentieel te werken, wordt gewacht op de uitkomst van een proces vooraleer een nieuw proces kan gestart worden. Hierbij wordt elk proces afgewerkt en enkel wanneer een bepaald proces afgewerkt is, kan een ander proces gestart worden.

Wanneer gekozen wordt om asynchroon of parallel te werken, wacht men niet op de uitkomst van het andere proces maar start het nieuwe proces ongeacht. Hierbij zijn dus meerdere processen op hetzelfde moment actief. Dit heeft als gevolg dat meerdere verschillende problemen aangepakt kunnen worden. Hier worden verschillende processen afgehandeld op verschillende threads. Een thread kan beschouwd worden als een rijstrook op de autosnelweg, er zijn verschillende threads waarop verschillende processen tegelijkertijd kunnen uitgevoerd worden, net zoals op de verschillende rijstroken meerdere autos tegelijkertijd kunnen rijden.

Voor bepaalde taken zoals het ophalen en persisteren van data wordt vaak gekozen voor asynchrone taken. Een scherm moet elke 16 milliseconden worden geüpdatet om de user een vlotte ervaring te geven. Dit kan alleen gebeuren als de UI thread niet geblokkeerd wordt door zware en langdurige taken. In Android is de main thread gelijk aan de UI thread.

Op zowel Android als Flutter zijn verschillende manieren aanwezig om taken asynchroon uit te voeren. In dit hoofdstuk worden de meest gebruikte manieren aangehaald.

6.1 Opzet

6.1.1 Android

Coroutines

Een coroutine is iets dat in Android kan gebruikt worden om het schrijven van asynchrone code te vereenvoudigen. Op Android helpen coroutines om langdurige taken af te handelen die anders de main thread zouden blokkeren. Coroutines zorgen er in dit geval voor dat de app niet blokkeert of niet meer reageert. Een use case waarvoor coroutines vaak gebruikt worden is bijvoorbeeld wanneer er een API call uitgevoerd wordt. Op deze manier kan deze call in de achtergrond afgehandeld worden zonder dat de rest van de applicatie er op dient te wachten alvorens andere taken te kunnen vervullen.

Java Thread

De Java Virtual Machine (JVM) maakt het mogelijk dat verschillende threads tegelijkertijd lopen. Elk van deze threads heeft een prioriteit en op basis daarvan wordt een thread al dan niet uitgevoerd voor een andere thread. Wanneer een JVM opstart, is er gebruikelijk één thread aanwezig die de main method aanroept. De JVM blijft threads uitvoeren tot bijvoorbeeld de exit methode van de Runtime class aangeroepen wordt en de security manager groen licht gegeven heeft om de exit methode uit te voeren.

AsyncTasks

Deprecated

Android services

Android service is een component dat gebruikt wordt om processen uit te voeren in de achtergrond zoals muziek afspelen, netwerk transacties behandelen,... Het proces blijft oneindig in de achtergrond lopen zelfs als de applicatie afgesloten wordt. De keuze tussen een thread of een service is afhankelijk van de use case van de applicatie. Als er processen moeten gebeuren buiten de main thread, maar enkel wanneer de applicatie actief is en de gebruiker er dus met interageert, is het aangeraden om een nieuwe thread te maken en dus geen service te gebruiken. Zo kan het bijvoorbeeld nodig zijn dat er muziek afgespeeld moet worden terwijl de applicatie actief is, dit is op te lossen aan de hand van een thread waardoor het een slecht idee zou zijn om hiervoor een service te gebruiken.

Callbacks

EventBus

EventBus is een open source library voor Android en Java die gebruik maakt van een publisher/subscriber patroon. Hierbij is het idee dat een publisher een event (of proces) uitstuurt naar een Event Bus via een post() call. Deze Event Bus zal vervolgens dit event naar de subscribers ervan uitspreken waardoor zij kunnen reageren van zodra er iets veranderd is gebruikmakend van de onEvent() call. De voordelen van EventBus zijn bijvoorbeeld de eenvoudige communicatie tussen componenten, de goede performantie bij gebruik van activities, fragments en background threads en het feit dat het reeds bewezen is in de praktijk.

Reactive programming (RxJava)

Chanel

6.1.2 Flutter

6.2 Resultaten

6.3 Conclusion

7. Gebruik van API's

Wanneer ontwikkelaars de term API horen, weten zij direct waarover het gaat. Een Application Programming Interface, of dus kortweg een API, is software die het toelaat om verschillende applicaties of applicatielagen met elkaar te laten communiceren. Een van de primaire use cases waarvoor een API gebruikt wordt in de mobiele applicatie wereld, is die om de zogenaamde API calls uit te voeren. Het doel van deze API calls zijn om vanuit de mobiele applicatie, de API aan te spreken om data op te halen die vervolgens getoond kan worden. Een API zorgt er in dit geval voor dat een mobiele applicatie in connectie staat met de cloud. Naast het ophalen van data kan er vaak ook nieuwe data naar de API gestuurd worden, of kan bestaande data zelfs aangepast worden.

7.1 Opzet

Voor dit en de volgende experimenten, werd een nieuwe applicatie uitgewerkt voor beide platformen. Deze applicatie bevat voorts alle nodige functionaliteit waaraan dient voldaan te worden om de experimenten tot een goed eind te brengen. Voor dit specifieke experiment, namelijk degene waarvoor gebruik gemaakt wordt van een online API, werd ook functionaliteit uitgewerkt. Er werd gekozen om een online API te gebruiken die duidelijk en goed ondersteund was. Eén van de bekendste en gebruiksvriendelijke APIs is de PokéApi. Deze API, die informatie omtrent allerlei Pokémon teruggeeft, is duidelijk ondersteunt en gedocumenteerd waardoor hij perfect is voor dit experiment. De documentatie omtrent de PokéApi is te lezen op een overzichtelijke site die gebruik maakt van een RESTful interface.

Om dit experiment uit te voeren, werd gebruik gemaakt van zogenaamde data klassen.

Deze klassen worden gebruikt om de verschillende objecten op te bouwen die terugkomen van de API. Aan de hand van bijvoorbeeld een framework, kan dan gebruik gemaakt worden van deze objecten om de data uit te lezen en te gebruiken in de applicatie zelf. Enkele van de libraries die hiervoor in Android veel, en makkelijk te gebruiken zijn, zijn Retrofit, Moshi, Chuck, Glide en Volley. Voor Flutter wordt vooral gebruik gemaakt van de HTTP Package library.

7.2 Resultaten

7.3 Conclusie

8. Security

Security of beveiliging is vandaag de dag meer dan enkel een hot topic. Het is een nood en het moet een garantie zijn dat aangeboden wordt aan de gebruiker. Doorheen de gehele applicatie is security een belangrijk aspect. Zo is het bij native Android ontwikkeling verplicht om in het Manifest van de applicatie te vermelden welke functionaliteiten de app zal gebruiken die ingebouwd zijn in het systeem. Eén van die functionaliteiten is bijvoorbeeld gebruikmaken van de internetconnectie van het toestel. Daarnaast kan het bijvoorbeeld mogelijk zijn dat de applicatie gebruik wil maken van de interne camera van het toestel. Hier voor dient de gebruiker dan zijn of haar toestemming te verlenen. Dit zijn de zogenaamde permissions.

Het is zeker en vast interessant om hier ook eens de verschillen van implementatie hier voor tussen enerzijds Android en anderzijds Flutter, te bekijken.

8.1 Opzet

8.2 Resultaten

8.3 Conclusie

9. Code Complexiteit

9.1 Opzet

9.2 Resultaten

9.3 Conclusie

10. Tooling

10.1 Opzet

10.2 Resultaten

10.3 Conclusie

11. Appendix

11.1 Hello world template

De eerste Flutter app gemaakt in het kader van dit onderzoek was een welbekende en gebruikelijke Hello World applicatie. Een Hello World app klinkt alle ontwikkelaars bekend in de oren. Het is namelijk een standaard template die niet meer doet dan het tonen van een Hello World tekst op een scherm. Het is zeer minimaal in aantal lijnen code, wat ergens wel logisch is, en zorgt voor een heel kleine, compacte APK. Om enige vorm van realisme in de ontwikkeling van deze voorbeeld applicaties te integreren, zal er gekozen worden om de builds van deze applicaties via een release schema uit te voeren. Deze manier van builden optimaliseert de code in zijn geheel, zoals de applicatie terug te vinden zou zijn op de Play Store bijvoorbeeld.

11.2 Opstart procedures van een applicatie

Een cold start houdt in dat de applicatie vanaf nul opgestart wordt. Het systeem heeft namelijk, tot nu, nog niks gedaan om de applicatie zijn proces te starten. Cold starts komen voor wanneer het systeem net opgestart is of dat het systeem de applicatie net zelf afgesloten heeft (bijvoorbeeld omdat het systeem geheugen te kort had). Bij de cold start van een applicatie moet het systeem volgende stappen ondernemen:

1. Laden en lanceren van de applicatie
2. Tonen van een blanco start venster voor de applicatie direct na het lanceren ervan
3. Creëren van het applicatie proces

Van zodra het systeem klaar is met het creëren van het hierboven vermeld applicatie proces, is het de verantwoordelijkheid van de applicatie om de volgende stappen in zijn *lifecycle* te ondernemen. Deze *lifecycle* ligt echter buiten de scope van dit onderzoek.

Een hot start is een andere vorm hoe de applicatie opgestart kan worden. Deze vorm is veel eenvoudiger en vergt minder werk als een cold start. Het enige wat het systeem bij een hot start dient te doen is de view naar de voorgrond brengen. Wanneer alle activiteiten van de applicatie nog in het geheugen aanwezig zijn, kan de applicatie enkele stappen in het opstart proces vermijden. Dit heeft als gevolg dat het opstarten van de applicatie een pak sneller gaat.

Een warm start dan ten slotte, is een combinatie van de cold en hot start. Er zijn verschillende toestanden die als warm start kunnen bekijken worden. Wanneer een gebruiker weg navigeert van de applicatie en vervolgens direct de applicatie opnieuw opstart, kan dit beschouwd worden als een warm start. Het proces kan mogelijk verder blijven lopen, maar de applicatie moet de view opnieuw creëren vanaf nul. Een ander voorbeeld van een warm start is wanneer het systeem de applicatie uit het geheugen verwijdert, maar de gebruiker de applicatie terug opstart. Het proces en de view moeten opnieuw gestart worden, maar het systeem kan enigszins profiteren van de opgeslagen instantiebundel.

11.3 Threads

De dag van vandaag hebben smartphones meerdere processoren voor het uitvoeren van taken of processen. Deze processoren zijn in staat om verschillende taken gelijktijdig uit te voeren. Dit noemt men *multi-processing*.

Om de processoren efficiënter te gebruiken kan het besturingssysteem een applicatie verplichten om meer dan één thread van uitvoering te creëren binnen een proces. Dit noemt men *multi-threading*. Dit kan vergeleken worden met het lezen van meerdere boeken tegelijkertijd en wisselen tussen elk boek achter een hoofdstuk. In dit scenario is de lezer gelijk aan de processor, alle boeken samen zijn gelijk aan het uit te voeren proces, één boek gelijk aan een thread en het lezen van dat boek gelijk aan het uitvoeren van een thread. Het is echter niet mogelijk om in meerdere boeken tegelijkertijd te lezen.

Voor het beheren van deze threads is veel overhead nodig. Zo is er nood aan een *Scheduler*. Deze kijkt onder andere naar prioriteit van alle threads maar houdt ook rekening met het uitvoeren en finaliseren van al deze threads. Vervolgens is er de *Dispatcher*, deze houdt zich bezig met het aanmaken van threads. In het voorbeeld kan dit vergeleken worden met een persoon die de boeken die gelezen dienen te worden bezorgd en een context aanbiedt waarin dit moet gebeuren. De context kan vergeleken worden met een speciale lees kamer. Sommige contexts zijn beter voor UI taken, andere beter voor I/O taken.

Ook is interessant om weten dat gebruikers applicaties meestal een *main thread* hebben. Deze wordt uitgevoerd in de voorgrond en kan andere threads dispatchen in de achtergrond.

12. Conclusie

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetuer id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

A. Onderzoeksvoorstel

Het onderwerp van deze bachelorproef is gebaseerd op een onderzoeksvoorstel dat vooraf werd beoordeeld door de promotor. Dat voorstel is opgenomen in deze bijlage.

A.1 Introductie

De alom bekende smartphones zijn de dag van vandaag niet meer weg te denken en hoe-
wel de markt verzadigd is, kunnen verschillende gelijkenissen getrokken worden tussen
de toestellen. Allereerst maakt elk toestel gebruik van een besturingssysteem; voor Apple
is dit iOS, terwijl Samsung het Android besturingssysteem gebruikt. Een ander aspect
dat ze delen, is het gebruik van mobiele apps. Alvorens een ontwikkelaar begint met het
schrijven van een app zal hij eerst moeten kiezen op welk(e) besturingssysteem/bestu-
ringssystemen deze app zal draaien. Uit deze keuze komen twee mogelijkheden voort.

Enerzijds native app ontwikkeling, dit zijn apps die rechtstreeks ontwikkeld worden voor
een bepaald besturingssysteem. Anderzijds cross-platform app ontwikkeling, dit zijn apps
die ontwikkeld en vervolgens gecompileerd kunnen worden voor meerdere besturings-
systemen. Een aantal jaar geleden was dit een voor de hand liggende keuze, aangezien
cross-platform ontwikkeling nog in zijn jonge schoentjes stond. Tegenwoordig wordt
het aanzien als een kost besparend alternatief door het hergebruik van resources. Onder
cross-platform ontwikkeling vinden we verschillende frameworks terug die kunnen ge-
bruikt worden. De grootste zijn: Flutter, Xamarin, React Native en Ionic. Dit onderzoek
zal zich toespitsen op Flutter, een jong ontwikkelingsplatform waar momenteel relatief
weinig onderzoek naar verricht werd. Desondanks heeft het platform veel potentieel en

een snelgroeende gebruikersbasis. Dit onderzoek zal een beeld schetsen van de voor- en nadelen van beide platformen. Het softwareontwikkelingsbedrijf NextApps, wil met behulp van de resultaten van dit onderzoek een beter inzicht krijgen in de werking van cross-platform development met het Flutter framework. Dit onderzoek zal een antwoord proberen vormen op de volgende onderzoeks vragen: Wat zijn de voor- en nadelen van app ontwikkeling in Flutter in vergelijking met native Android?, Is Flutter al matuur genoeg om te aanschouwen als volwaardig alternatief op native app ontwikkeling?, Is Flutter toegankelijker voor nieuwe ontwikkelaars?.

A.2 State-of-the-art

Flutter, ontwikkeld door Google, is een relatief jong framework waarin, volgens de site¹, mooie, native gecompileerde mobiele-, web- en desktop applicaties kunnen ontwikkeld worden. Het platform werd aangekondigd door Google in 2015, maar was pas echt gangbaar in december 2018 toen de eerste stabiele versie uitkwam. Flutter is opensource, wat wil zeggen dat er vrije toegang is tot de bronmaterialen. Dit zorgt voor een verdere ontwikkeling van het framework en bevordert een hoog niveau van innovatie. De jonge aard van Flutter betekent anderzijds dat nog niet veel research over het framework verschenen is. De meeste papers en artikels vergelijken de verschillende cross-platform frameworks onderling om zo een beeld te schetsen van alle voor- en nadelen van elk platform. Dit helpt bij het kiezen van een cross-platform framework maar beantwoordt niet de vraag: zou het beter zijn om een app native te ontwikkelen?

Het onderzoek zal gebruik maken van drie recente papers die soortgelijke onderzoeks vragen hadden. De eerst paper, van onderzoeker Bracke (2020); vertoont verscheidene gelijkenissen met de onderzoeks vragen van deze paper en onderzocht Flutter tegenover native Android ontwikkeling. De tweede paper van Olsson (2020); onderzoekt het Flutter framework tegenover native app ontwikkeling, wat betekend dat het onderzoek ook rekening houdt met iOS, wat deze paper niet zal doen. De laatste paper van Cheon en Chavez (2020); is een paper over de creatie van een Flutter app uit een reeds bestaande Android app. Voor de ontwikkeling van de Flutter app, zal de gids van Payne (2019) gebruik worden. Verder biedt de Flutter site² duidelijke en overzichtelijke documentatie aan.

A.3 Methodologie

De uitvoering van het experiment van dit onderzoek omvat het schrijven van twee applicaties. De eerste app zal geschreven worden in het Flutter framework, gebruikmakend van de Dart programmeertaal. De andere app zal geschreven worden in native Android,

¹<https://flutter.dev>

²<https://flutter.dev/docs>

gebruikmakend van Kotlin³. Als onderdeel van het uit te voeren experiment, zal het schrijven van beide applicaties gedocumenteerd worden. Het onderzoek zal een finale conclusie vormen op de onderzoeks vragen, gebaseerd op de analyse van de onderzoeksresultaten. Op basis van deze resultaten kan het Flutter platform worden beoordeeld. Ten slotte zal het onderzoek de voor- en nadelen van elk systeem oplijsten.

Beide apps zullen ontwikkeld worden met de Android SDK. De twee apps zullen ook op een gelijkaardige manier ontworpen worden om de user experience tussen de twee apps zo gelijk mogelijk te houden. Als maatstaaf voor de ontwikkelde applicaties worden een aantal minimumvereiste opgelegd zoals een goede performantie en een mooie visuele samenhang. Bij het schrijven van de applicaties zullen verscheidene aspecten bekeken en vergeleken worden. Het onderzoek zal gebruik maken van een lijst met richtlijnen. Deze zullen vermelden wat de vooropgestelde functionaliteiten van de apps zullen zijn.

De te vergelijken aspecten:

- Grootte van de uitvoeringsbestanden en opstartsnelheid van de app
- CPU gebruik van de app
- Gebruik van online APIs
- Security
- Beschikbare libraries en code complexiteit
- Creatie van views
- Asynchroon werken
- Beschikbare tools

A.4 Verwachte Resultaten

Uit eerdere onderzoeken blijkt Native app ontwikkeling een beter alternatief te bieden op vlak van performantie en opstartsnelheid. Een Flutter APK moet volgende zaken bevatten: de core engine, Java-, app- en framework code, het licentie bestand en ICU data. Een Flutter APK heeft een minimale grote van 4.7MB omdat het zijn eigen resources nodig heeft. Ook zal rekening gehouden worden met de leeftijd van het Flutter platform, hier worden nog wat imperfecties verwacht. Door het grote potentieel en de vele steun die Flutter heeft, zal dit naar de toekomst toe, hoogstwaarschijnlijk worden opgelost. Van Flutter wordt verwacht dat het toegankelijker is voor nieuwe applicatieontwikkelaars. Ook wordt verwacht dat Flutter de bovenhand zal nemen op vlak van code complexiteit en creatie van views.

³<https://kotlinlang.org>

A.5 Verwachte conclusies

Op basis van de resultaten van het onderzoek zal een conclusie op de onderzoeks vragen gevormd worden. In essentie zal deze conclusie antwoorden op de vraag, is Flutter al ver genoeg ontwikkeld om aanschouwd te worden als volwaardige tegenhanger van native development? Gebruikmakend van de lijst met richtlijnen en de behaalde scores, zal hier hopelijk een duidelijk antwoord gegeven worden.

Bibliografie

- Blokland, E. (2019). *An Empirical Evaluation of the User Interface Energy Consumption of React Native and Flutter* (masterscriptie). Delft University of Technology.
- Bracke, N. (2020). *Android Native Development in Kotlin versus het Flutter Framework, een vergelijkende studie*. https://scriptie.hogent.be/2019-2020/322_201639090_PBA-TIN_scriptie.pdf
- Cheon, Y. & Chavez, C. (2020). *Creating Flutter Apps from Native Android Apps* (masterscriptie). University of Texas at El Paso. https://scholarworks.utep.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2485&context=cs_techrep
- Dahl, O. (2019, februari 7). *Exploring End Users Perception of Flutter Mobile Apps* (masterscriptie). Malmö University. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1480395/FULLTEXT01.pdf>
- Dang, D. & Skelton, D. (2019). Teaching mobile app development: choosing the best development tools in practical labs: Proceedings of the 10th Annual Conference of Computing and Information Technology Education and Research in New Zealand (D. E. Erturk, Red.). *ITx New Zealand's Conference of IT*, 26–31. https://www.researchgate.net/profile/Hanif_Deylami/publication/344217702_Recent_educational_developments_in_Cyber_Security/links/5f5d5404299bf1d43cff9236/Recent-educational-developments-in-Cyber-Security.pdf#page=28
- Faust, S. (2020, januari 31). *Using Google s Flutter Framework for the Development of a Large-ScaleReference Application* (masterscriptie). Technical University Cologne. <https://epb.bibl.th-koeln.de/frontdoor/deliver/index/docId/1498/file/flutter-for-the-dev-of-large-scale-ref-app.pdf>
- Fayzullaev, J. (2019). *Native-like Cross-PlatformMobile Development* (masterscriptie). University of Applied Sciences Xamk South-Eastern Finland. https://www.thesesus.fi/bitstream/handle/10024/148975/thesis_Jakhongir_Fayzullaev.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Flutter. (2021, maart 4). *Flutter Engage 2021*. Flutter. <https://www.youtube.com/watch?v=yll3SNXvQCw>
- Hoang, L. H. (2019, november 17). *State Management Analyses of the Flutter Application* (masterscriptie). Metropolia University of Applied Sciences. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/267674/Ly_Hoang.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Lattice, A. D. (2020, april 11). *Backdrop: An Exploration of Flutter* (onderzoeksrap.). Grand Valley State University. <https://scholarworks.gvsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1346&context=cistechlib>
- Olsson, M. (2020, juni 13). *A Comparison of Performance and Looks Between Flutter and Native Applications: When to prefer Flutter over native in mobile application development*. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1442804/FULLTEXT01.pdf>
- Payne, R. (2019). *Beginning App Development with Flutter: Create Cross-Platform Mobile Apps*. Apress.