

## 1 Fazit

Mobile development ist ein sich konstant bewegendes Ziel. Alle paar Monate werden neue mobile Betriebssysteme angekündigt, deren Features oft nur über die native API zugänglich sind. Will man die Möglichkeiten der einzelnen Geräte voll ausschöpfen, so führt zur Zeit immer noch kein Weg um native Apps herum. Die Webtechnologien entwickeln sich aber konstant weiter und nähern sich dem native Kontrahenten immer mehr an. Dort wo Schnittstellen fehlen, können hybrid Apps hinzugezogen werden.

Die Analysten von Gartner gehen von der Prognose<sup>1</sup> aus, dass 2016 mehr als die Hälfte aller mobilen Apps hybrider Natur sind. Nachdem in der Mobilentwicklung zu Anfang vor allem der Schwerpunkt auf der nativen App-Entwicklung lag, bei der Programme mit einem Software Development Kit (SDK) nur für das jeweilige Betriebssystem erstellt werden, hatten in einer zweiten Phase auf HTML5 als plattformunabhängige Basistechnik setzende Webapps Auftrieb. Sie laufen innerhalb eines Browsers auf allen modernen mobilen Endgeräten, haben aber immer noch den Nachteil, zumeist nicht auf alle gerätespezifischen Funktionen des Hostgeräts gut zugreifen zu können.

Vor allem bei performance-kritischen Anwendungen wie Videospielen oder Multimedia-Apps führt momentan kein Weg an den SDK der einzelnen Betriebssysteme vorbei. Nur diese erlauben es, detaillierte Optimierungen der Anwendung zu machen und auch noch das letzte Fünkchen Leistung aus den jeweiligen Geräten herauszukitzeln.

---

<sup>1</sup> <http://www.gartner.com/newsroom/id/2324917>