

**Plattformunabhängige
App-Entwicklung für mobile Geräte**
—
Grenzen und Möglichkeiten

DANIEL MORGENSTERN

BACHELORARBEIT

Nr. 756883-A

eingereicht am
Fachhochschul-Bachelorstudiengang

MEDIENINFORMATIK

der
Beuth Hochschule für Technik Berlin

im April 2014

Diese Arbeit entstand im Rahmen des Gegenstands

Blablubberdiwapp – Was soll hier hin?

im

Wintersemester 2013/2014

Betreuerin:

Prof. Dr. Simone Strippgen

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
1.1	Ziel der Arbeit	1
1.2	Motivation	1
1.3	Aufbau der Arbeit	1
2	Theoretische Grundlagen	2
2.1	Apps für mobile Geräte	2
2.1.1	Mobile (native) App	2
2.1.2	Web-Anwendung	4
2.2	Entwicklung von Hybriden Apps	6
	Quellenverzeichnis	7

Kapitel 1

Einleitung

1.1 Ziel der Arbeit

1.2 Motivation

1.3 Aufbau der Arbeit

Kapitel 2

Theoretische Grundlagen

2.1 Apps für mobile Geräte

2.1.1 Mobile (native) App

Unter mobilen Apps (Kurzform für engl. „Application“) versteht man im Allgemeinen Anwendungssoftware für Tablet-Comuter oder Smartphones. Im Laufe der letzten Jahre haben sich auf dem Markt für Mobilgeräte durch viele konkurrierende Gerätehersteller eine Vielzahl von Smartphone- und Tablet-Betriebssystemen herausgebildet. Im Entwicklungsbereich wird in dem Zusammenhang auch von *Plattformen* gesprochen.

Zu den Plattformen mit dem höchsten Marktanteil zählen Googles Betriebssystem Android, iOS von Apple, Microsoft Windows Phone und BlackBerry OS des gleichnamigen Smartphone-Herstellers BlackBerry. **[platforms-marketshare]**

Die App-Entwicklung für diese mobilen Betriebssysteme erfolgt mehr oder weniger ähnlich und soll im Folgenden, um auf die beiden größten Vertreter einzugehen, anhand von Android beziehungsweise iOS näher beschrieben werden.

Grundsätzlich müssen auf der Entwicklungsumgebung die entsprechenden SDKs (Software Development Kit) der Plattform, für die entwickelt wird, installiert sein. Diese enthalten Softwarekomponenten, die zur Entwicklung der App notwendig sind, beispielsweise Klassen, die es einem erlauben, auf native Funktionalitäten des Betriebssystems wie zum Beispiel das Adressbuch, den Benachrichtigungsmechanismus oder auch auf Hardwarekomponenten wie die Kamera, den Bewegungssensor oder das GPS-

Modul zuzugreifen sowie die entsprechenden plattformspezifischen Oberflächenkomponenten des jeweiligen GUI-Toolkits zu nutzen.

Als Programmiersprache wird für die Android-App-Entwicklung Java verwendet. Das heißt, grundsätzlich kann jeder, der das Java- und das Android-SDK auf seinem Rechner installiert hat, mit einer beliebigen geeigneten Entwicklungsumgebung wie *Eclipse*, *NetBeans IDE* oder *IntelliJ IDEA* Apps für Android entwickeln. Seit 2013 bietet Google darüberhinaus die auf IntelliJ IDEA basierende und eigens für die Android-Entwicklung angepasste Entwicklungsumgebung *Android Studio* an, die bereits alle notwendigen Toolkits enthält. Nachdem der Code geschrieben ist, kann er kompiliert und zu einem lauffähigen Programm gebaut werden (siehe [Abbildung 2.1](#)). Anschließend kann die App in dem für die Zielplattform vorgesehenen Dateiformat ausgeliefert und auf dem Zielgerät installiert werden.

wie sieht es mit dem deployment, also der Auslieferung in appstores etc aus?

Auch Apple bietet mit *Xcode* eine firmeneigene IDE zur App-Entwicklung für sein mobiles Betriebssystem iOS an. Anders als Google geht der iPhone-Hersteller hier allerdings etwas restriktiver vor. So läuft die Entwicklungsumgebung Xcode, die man für die native iOS-Entwicklung benötigt, nur unter dem hauseigenen Betriebssystem Mac OSX und das wiederum nur auf den firmeneigenen Mac-Rechnern. So sichert sich Apple auch durch jeden Entwickler einen neuen Kunden.

Ansonsten verläuft der Entwicklungsprozess bei der iOS-Entwicklung im Prinzip ähnlich zur Android-Entwicklung (siehe [Abbildung 2.1](#)). Als Programmiersprache wird *ObjectiveC* verwendet, einer um objektorientierte Elemente erweiterte Variante der Programmiersprache *C*.

darf man so was hier anmerken, oder lieber weg?

Möchte ein Auftraggeber einer Software also statt seinen Kunden nur eine App für ein Betriebssystem anzubieten, einen größeren Nutzerkreis erschließen, muss die zu entwickelnde App für jede Zielplattform neu programmiert, getestet und gebaut werden, da jede mobile Plattform ihre eigenen Toolkits, Bibliotheken und Programmiersprachen verwendet, was die native App-Entwicklung für potenzielle Auftraggeber zu einem sehr kostenaufwändigen Projekt werden lassen kann. Andererseits bietet die native App-Entwicklung vollständige Unterstützung der betriebssystemeigenen Funktionalitäten wie den Zugriff auf Kamera, Adressbuch, Bewegungssensoren etc. der jeweiligen Plattform, sodass ein Softwareprojekt mit solchen besonders

hardware- oder betriebssystemnahen Anforderungen die Entwicklung einer nativen (plattformspezifischen) App notwendig erscheinen lassen kann.¹

2.1.2 Web-Anwendung

Eine Web-App (oder dt. *Web-Anwendung*) ist eine Anwendungssoftware, die auf einem Web-Server läuft und auf die der Nutzer mittels eines Browsers zugreifen kann; also eine dynamische Website, wie man sie auch schon vor dem Aufkommen von Smartphones und modernen Tablets kannte.

Die Grundlage des langjährigen Standards für die Entwicklung von Internetseiten bildet HTML (Hyper Text Markup Language), mit der deren Aussehen, Inhalt und Struktur textuell beschrieben werden kann. In Kombination mit CSS (Cascading Style Sheets) für das modulare Styling einer Website sowie Javascript, einer Skriptsprache zur DOM-Manipulation bietet die HTML-Spezifikation in ihrer neusten Version (HTML5) im Grunde alles, was für die Entwicklung einer modernen Benutzerschnittstelle am Computer notwendig ist. Die Fachlogik liegt, neben den Oberflächen-Komponenten in Form von HTML-, CSS- und Javascript-Dokumenten, auf einem Webserver und verarbeitet und reagiert auf Anfragen des Clients (Browser). Als Server-Technologie ist ein breites Spektrum an Programmiersprachen und Umgebungen einsetzbar (einige sind beispielsweise PHP, Java, ASP, CGI u.v.m.).

Somit ist die Entwicklung einer Web-App (abgesehen von einigen browser-spezifischen Eigenheiten) plattformunabhängig, da jedes moderne (mobile) Betriebssystem über einen Webbrowser verfügt. Zwar müssen Entwickler in bestimmten Details bei der Erstellung des Codes auf die teilweise unterschiedliche Unterstützung (bspw. von HTML-Elementen) durch die verschiedenen Browser achten, aber darüberhinaus wird der Entwicklungsaufwand für eine Web-App nicht von der Anzahl der Zielplattformen bestimmt, da von Client-Seite aus verschiedene Browser durch die Verbreitung und Beachtung von Web-Standards weitgehend einheitliche HTML-Dokumente lesen und interpretieren können und das Backend nicht auf Clients mit unterschiedlichen Plattformen, sondern auf Webservern liegt, deren Plattform bei der Entwicklung entweder schon bekannt oder nicht relevant ist (beispielsweise weil auch die Fachlogik plattformunabhängig mit PHP oder Java realisiert wurde).

¹Mehr dazu in [Abschnitt 2.2](#)

Obwohl es, durch damals eher im Business-Bereich verortete Internet-Handys und Palmtops, auch vor den heute üblichen mobilen Touch-Geräten bereits mobile Internetseiten gab, die speziell für die Darstellung auf kleinen Displays ausgerichtet waren, boten mit der massenhaften Verbreitung von mobilen, internetfähigen Geräten und deren (im Folgenden erläuterten) stark anwendungsorientierten Bedien-Konzept viele herkömmliche Web-Dienste nun auch zusätzlich eine native App für verschiedene mobile Plattformen an. So sind beispielsweise auch E-Mail-Anbieter wie GMX[**gmx**], WEB.DE[**web.de**] oder Gmail[**gmail**] seit dieser Entwicklung auch in Form einer eigenen App für Android und iOS vertreten, sodass der Nutzer, statt, wie von der Desktop-Computer-Nutzung gewohnt, einen anbieterunabhängigen Mail-Client zu konfigurieren, über den er seine E-Mails abrufen, unter Umständen gleich die jeweilige App des E-Mail-Anbieters startet. Das heißt, der Nutzer folgt einem geänderten Bedienungsmuster seines Mobilgeräts gegenüber der herkömmlichen Computer-Nutzung: um zu einem bestimmten Ergebnis zu gelangen (bspw. *Nachrichten lesen*) also die Frage zu beantworten, *wie* er dahin gelangt (Einen Browser öffnen, zur gewünschten Seite navigieren: www.tagesschau.de), ist es für Anwender heutiger Mobilsysteme naheliegend, gleich die passende App zu starten (hier bspw. die Tagesschau-App).

Dafür gibt es verschiedene mögliche Gründe. Zum Einen muss im Gegensatz zu einer Website bei der mobilen App nicht die komplette Oberfläche (HTML-, CSS- und JavaScript-Dokumente sowie Grafiken) übertragen werden, sondern lediglich die Nutzdaten (also beispielsweise, um beim obigen Beispiel zu bleiben, die Nachrichten in Textform), was dem Nutzer ein höheres Maß an Performanz einbringt. Zum Anderen können trotz Vollbildmodus in bestimmten Fällen GUI-Elemente des Webbrowsers bei der Benutzung einer Web-Anwendung störend sein, so ist beispielsweise die Adresszeile am Rand nicht unbedingt erwünscht, wenn der Nutzer statt im Internet zu surfen dort eigentlich eine bestimmte Anwendung nutzen möchte. Ein anderes Beispiel für ein eventuell unerwünschtes Verhalten der Benutzerschnittstelle ist das der *Menü*-Taste bei Android-Geräten, die im Falle der Nutzung einer Web-Anwendung über den Browser nicht den Kontext der eigentlich benutzten Anwendung (hier also der Website) anzeigt, sondern lediglich den des Browsers.

Durch die Ausrichtung auf die Online-Nutzung einer Web-Anwendung

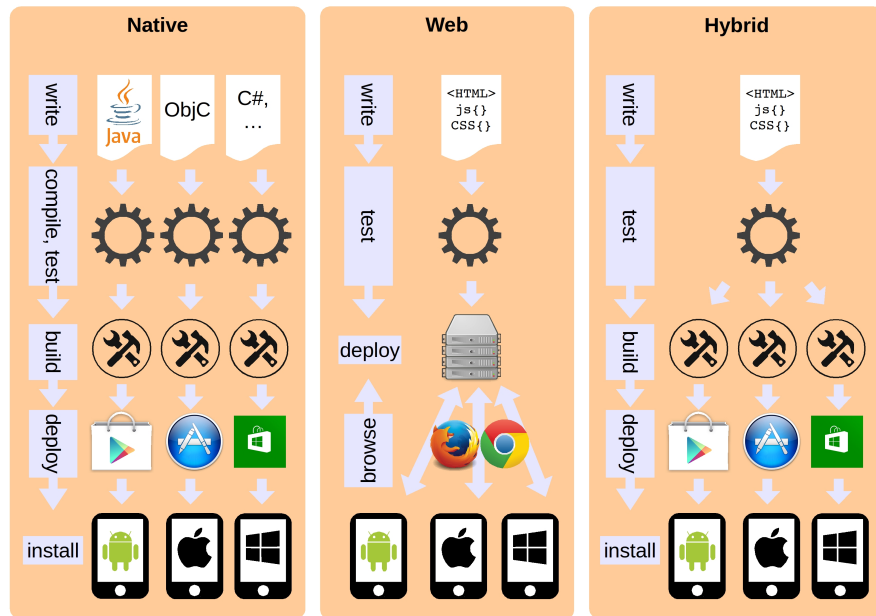


Abbildung 2.1: Entwicklungsstufen der verschiedenen Arten von Apps. Während bei der nativen App der gesamte Entwicklungszyklus einmal pro Plattform durchlaufen werden muss, verringert sich der Aufwand für die Web-App erheblich. Bei der Hybrid-App muss die Anwendung zwar einmal für jede Plattform gebaut und ausgeliefert werden um die Schnittstellen für die nativen Plattformen zu implementieren, aber der hauptsächliche Entwicklungsaufwand des Programmierens und testens fällt aufgrund des generischen Charakters nur einmal an.

ist diese im Gegensatz zu vielen nativen Apps, sofern sie nicht zwingend mit einem Server kommunizieren müssen, außerdem nicht ohne weiteres offline nutzbar.

Allgemein kann man sagen, dass der Zugriff auf native Funktionalitäten des Geräts respektive des Betriebssystems nicht oder nur gering unterstützt wird, sodass der geringere Entwicklungsaufwand einer solchen Web-App (siehe [Abbildung 2.1](#)) unter Umständen zu Lasten des Funktionsumfangs und der Usability der Anwendung geht.

2.2 Entwicklung von Hybriden Apps

recherchieren:
wird was
unter-
stützt?
gibt es
möglich-
keiten,
per ja-
vascript
etc.?
Was

Quellenverzeichnis