

HTML5

HTML5는 HTML과 호환성을 유지하면서 모바일 및 PC 등의 다양한 기기를 지원하는 웹 표준 언어이다. 이 언어는 HTML에 추가된 새로운 마크업, 웹폰, API 지원 등을 통해 웹 애플리케이션 개발을 할 수 있다.

비디오, 오디오 등 다양한 부가기능과 최신 멀티미디어 콘텐츠를 ActiveX 없이 브라우저에서 쉽게 볼 수 있게 하는 것을 목적으로 한다.

HTML4.01 -> HTML5

“1999년말 HTML4 표준 제정 후 15년이 지난 2014년 10월 28일에 HTML5 표준을 제정하였다. HTML5 표준 제정이 늦어진 주요 이유 중 하나는 W3C와 브라우저 벤더들 간의 웹의 발전 방향에 대한 이견이었다. 웹 기술에 대한 차세대 표준 개발이 늦어지면서 어도비 플래시, MS 실버라이트 같은 비표준 기술이 업계의 요구사항을 적극적으로 지원하면서 큰 인기를 끌었다. 이러한 비표준 기술의 엄청난 인기는 W3C와 브라우저 벤더들 간에 차세대 웹 표준 기술인 HTML5 개발이 빨리 이루어져야 한다는 필요성에 대한 공감대를 형성하는데 큰 영향을 미치게 되었고, W3C에서 주요 브라우저 벤더들의 참여하에 HTML5 표준 개발이 본격화되어 2014년 말에 드디어 W3C의 최종표준이 되었다.”(http://www.atelieth.net/bbs_view.php?term_id=6673&id=32304)

ActiveX 등 특정 브라우저 종속 프로그램과 비 표준화된 플러그인 사용으로 타 브라우저 이용 환경 제한

-> 이는 웹 표준에 어긋난다. 플러그인 설치 없이 플러그인을 설치한 것과 동일한 기능을 수행하게 하자!

모바일 지원을 할 경우 별도의 웹 프로그램을 개발하여 관리(하나의 웹 프로그램에 여러 버전이 존재)

-> 이식성이 높은 앱을 만들 수 있게 하자!(어떤 디바이스에서든 실행 가능하게) + 앱의 일관성 유지

=> 웹 표준 정신을 지키기 위한 노력이라고 보여진다. 이전 버전과 HTML5의 기능을 비교해 보면 응용 프로그램에서 더 이상 플러그인을 필요로 하지 않도록 기능을 강화했음을 알 수 있다.

HTML5 적용 사례

1. Google

오픈 아키텍처인 Google Gears를 포기하고 HTML5를 적극 지원, 현재 Flash 구동이 필요없는 HTML5 기반의 YouTube 서비스 제공(<http://www.youtube.com/html5>)

2. Apple

HTML5를 적극 지원, 자사 홈페이지에 HTML5 기능을 적용하여 웹 브라우저인 Safari를 통해 HTML5 및 CSS3 등 HTML5의 모든 기능을 이용할 수 있도록 지원

3. Microsoft

IE9 버전부터 HTML5를 지원하며 웹 표준 중심으로 설계, HTML5 데모 체험 사이트를 제공 (<http://ie.microsoft.com/testdrive> - 3D 게임도 있다!!! 신기하긴 하나 CPU가 미친 듯이 돌아간다. 뜨거워...)

4. Mozilla

mobile Firefox에서 HTML5, JavaScript를 비롯한 최신 기술을 지원하고 Web O' Wonder라는 최고의 웹 기술 데모를 모은 사이트 제공(<https://developer.mozilla.org/en-US/demos/> - 여기도 재미있는 것 많음)

+ 얼마전 facebook도 동영상 재생을 플래시에서 html5로 갈아탔다는 얘길 들었다.(<http://arc.applause.com/2015/12/18/facebook-html5-adobe-flash/>)

+ 넷플릭스도 html5 기반이라고 함.

+ 플래시와 html5의 차이 설명(<https://blog.udemy.com/flash-vs-html5/>)

HTML5를 지원하는 브라우저

chrome / firefox / opera / safari / IE 는 html5를 지원하지만 각 브라우저 별로 지원하는 세부 항목이 다르다. 그리고 CSS 지원 속성의 항목도 조금씩 다르다.

<http://fmbip.com/litmus/> <- 여기서 각 브라우저 별 CSS 속성 / 웹 앱 / 그래픽 / 오디오, 비디오 코덱 지원 여부를 확인할 수 있다.

HTML & CSS

CSS (Cascading Style Sheets)는 HTML로 작성된 문서를 사용자에게 보여줄 때 어떤 형태로 보여줄지를 기술할 수 있는 언어이다. HTML로 웹 페이지의 구조를 짜면 CSS를 이용하여 구조들의 색깔, 크기, 위치, 형태 등을 정한다. 어떻게 보면 디자인을 하는 과정이라고 할 수 있는데 일반 디자인과 다른 점은 특정 구조들을 보이지 않게도 할 수 있다는 것이다.

CSS를 다르게 구성하면 하나의 HTML문서로 전혀 다른 모양의 웹 페이지를 여러 개 만들 수 있다.

** 마무리

전자책의 표준 포맷인 epub은 마크업 언어와 CSS를 사용하여 책을 만든다. 예전에 한창 전자책을 만들 때 업계에서 html5를 적용하느니 마느니 이런 얘기들이 오갔는데 사실 그게 어떤 의미인지 잘 몰랐다. 지금 작업하는 언어도 마크업 언어인데 html5가 도대체 뭘 상관이란?

HTML5를 조사해보고 난 지금이야 그 뜻을 알았다. HTML5를 이용해 epub을 제작하게 되면 좀 더 동적인 책, 영상이나 음악이 플레이 가능한 책을 만들 수 있다는 것을. 그래서 각주를 띄울 때 애니메이션 효과를 주자는 얘기가 나왔던 거구나. 하지만 html5로 책을 제작했어도 전자책 뷰어가 html5를 지원해주지 않는다면 무용지물이었을 거다.

HTML5는 오래된 브라우저에서는 지원을 하지 않고, 지원이 되고 있더라도 렌더링 속도가 느리며 자원을 많이 잡아먹는 문제점이 있다고 한다. 하지만 기술은 계속 발전하고 있고 문제점들도 개선되어 갈 터이니 점점 대세가 되어가지 않을까. 갑자기 웹프로그래밍 과정을 선택한 나 자신이 기특해진다.허허허.