

HTML5

HTML5는 HTML의 완전한 5번째 버전으로 월드 와이드 웹 (World Wide Web)의 핵심 마크업언어입니다.

W3C에서 차세대 웹 언어를 개발하고자 확장성 언어인 XML(eXtensible Markup Language)과 HTML을 결합한 언어인 XHTML1.0을 출시하고 향후 XHTML2.0을 개발하고자 하였으나 실패하였습니다. 그 이유인 즉슨 새로운 웹 언어를 만들기 위한 것이라서 이전의 HTML과 호환이 되지 않는 문제점이 있기 때문이었습니다. 이러한 새로운 언어를 사용하게 된다면 이전에 만들어진 웹 페이지는 접근조차 할 수 없는 상태가 되고 맙니다. 그래서 웹 브라우저 개발회사인 오페라에서 몇몇의 사람들이 모여서 이전의 HTML4.01을 잇는 새로운 웹 언어를 개발하기 시작했습니다. 결국 수 많은 난고 끝에 2008년 HTML5를 출시하고 그 전까지 개발을 노력했던 XHTML2.0개발을 공식적으로 포기를 선언합니다. 하지만 2008년에 발표된 HTML5는 2022년에 가서야 공식적으로 승인이 날 것이라고 발표되었기 때문에 현재 HTML5는 아직 시험버전일 뿐이지만 2011년 웹 브라우저들이 CSS3와 HTML5를 적용 시키기 위해 개발의 박차를 가하고 있습니다.

장점, 단점

복잡한 개발툴 보다 HTML5가 훨씬 쉽고 편리하다는 장점이 있습니다. 일단 코드를 작성하기가 다른 개발 툴에 비해서 훨씬 쉬우며 다양한 화면과 해상도에도 적용되고 GPS와 카메라의 기능의 사용성 등에 뛰어난 장점이 있으며 스마트폰 개발에 있어서는 기기의 종류에 상관없이 모든 기기에 적용할 수 있다는 장점이 있습니다.

단점으로는 일단 상용화가 덜되어 있기 때문에 HTML5를 사용하는 인력이 부족하다는 것과 플랫폼 간의 버전이 일치하지 않을 수도 있는 단점이 있습니다.

국내외 적용시장 비교

현재 해외 기업들은 HTML5에 개발에 엄청난 열을 올리고 있습니다. APPLE사는 비표준 기술인 Flash를 버리고 HTML5를 채택했으며 HTML5의 기술이 Flash에서의 모든 기능들을 대체할 수 있다는 것을 알고 과감한 결정을 내립니다. Google은 자사의 기술은 Google Gears의 개발을 전면 중단하고 HTML5의 개발로 방향을 바꾸게됩니다.

국내의 시장은 아직 HTML5의 개발에 소극적인 편인데 그 이유인 즉슨 대부분의 사용자들이 인터넷을 IE시리즈의 이전 버전들을 사용하는 데에 있습니다. 더구나 이러한 버전들을 가정마다 각기 다른 버전을 이용하기 때문에 버전별로 일일이 맞추면서 개발하는 것의 불편함 때문에 그렇습니다.