1. [基于WebSocket的实时Web应用解决方案](http://www.cqvip.com/qk/87339a/201206/42785314.html) -[《电脑知识与技术：学术交流》2012年 第6期](http://www.cqvip.com/QK/87339A/201206/)

由于用户对Web信息实时性要求的提高，实时Web应用开始被广泛关注，基于各种服务器推送技术的实时Web应用解决方案被提出并广泛应用。然而这些解决方案都存在系统资源消耗大等方面的问题，有待进一步的改进和完善。该文介绍了当前较为广泛应用的两种基于HTTP协议的实时Web应用方案，即基于Ajax的长轮询方式和基于Iftame的流方式，并分析了这两种方案存在的不足。在对HTML5标准中的WebSocket协议进行深入分析的基础上，该文提出了一种基于WebSocket协议的实时Web解决方案，目的是大幅提升实时服务性能，并更高效地利用网络负载和服务器端的处理能力。

1. [基于HTML5 的移动Web 应用浅析](http://xn--6rt008ee0k3ua.com/upload/1381745785606.pdf)

随着移动互联网的快速发展和智能终端的普及，基于HTML5的移动Web应用已经成为移动互联网应用新的 发展趋势。文章从HTML5和移动Web应用结合的角度出发，从HTML5应用技术、应用开发平台、终端侧运行环境等多 个方面进行论述，并对基于HTML5的移动Web应用发展进行展望。

1. [Programmers Leveraging the WebSocket Protocol and HTML5 Microdata](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-642-22233-7_32)-Part of the Lecture Notes in Computer Science book series (LNCS, volume 6757)

数据绑定模式是将用户界面（UI）元素和数据对象耦合的已建立技术。 各种标记语言（例如Microsoft XAML，Adobe MXML）集成了高级数据绑定概念，以简化应用程序开发。 但是，HTML标准并不包含数据绑定手段，尽管它是数百万网络程序员支持的Web标记语言。 因此，我们提出了一个符合标准的基于WebSocket的数据绑定（WebSoDa）框架。 WebSoDa框架通过编排基于Microdata的数据绑定语言以及客户端和服务器端消息传递组件来同步数据对象和UI元素。 因此，开发人员可能会加速在Web应用程序中实现绑定关联的繁琐任务。

1. [HTML5 and WebSockets; challenges in network 3D collaboration](https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2491888) - PCI '13 Proceedings of the 17th Panhellenic Conference on InformaticsPages 33-38

HTML5和其他相关网络技术的出现已经使浏览器应用程序转向跨平台和独立于设备的浏览器。特别是HTML5，WebSockets和X3Dom可以形成多种未来应用程序，其中客户机 - 服务器操作将被淘汰。 X3Dom技术结合了JavaScript，HTML5和X3D，无需插件即可在Web浏览器中提供3D图形可视化和交互功能。利用WebSockets实现来维护与服务器之间的永久性双向TCP连接，Web应用程序可以向客户端传递事件或其他数据，并创建完整的协作3D环境。在本文中，我们介绍了一种用于通过网络传输交互式3D场景的架构。我们还展示了一个协作式3D网络应用程序，用于学前儿童教育，利用上述技术。可以在可以控制主要3D风景的教师周围布置小型课程，无论是真实的还是虚拟的。该应用程序可以为幼儿提供一个积极和鼓舞人心的环境，与电脑进行互动，同时识别和玩3D流行动物动画模型。

1. [Communicating and Displaying Real-Time Data with WebSocket](http://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6197172/?part=1) - [IEEE Internet Computing](http://ieeexplore.ieee.org/xpl/RecentIssue.jsp?punumber=4236) ( Volume: 16, [Issue: 4](http://ieeexplore.ieee.org/xpl/tocresult.jsp?isnumber=6257353), July-Aug. 2012 )

互联网通信提供了一个便捷的、超链接的、无状态的信息交换渠道，但在需要进行实时数据交换时可能会产生问题。 WebSocket协议减少了互联网通信开销，并为Web服务器和客户端提供了高效的，有状态的通信。 为了确定WebSocket通信是否比HTTP轮询更快，笔者构建了一个Web应用程序来测量一个4 Hz的速率发送实时风传感器数据的单向传输延迟。 他们实现了一个Jetty servlet来将HTTP连接升级到WebSocket连接。 在这里，他们将WebSocket协议延迟与HTTP轮询和长轮询进行比较。

1. [Design of HTML5-based distributed simulation application platform](http://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6703321/)- [Consumer Electronics, Communications and Networks (CECNet), 2013 3rd International Conference on](http://ieeexplore.ieee.org/xpl/mostRecentIssue.jsp?punumber=6693052)

本文设计了一个基于HTML5的分布式仿真应用平台，研究了该平台的功能，分析了其关键技术。 服务器端软件基于Node.js，客户端基于Javascript，双方通过WebSocket协议进行通信，具有实时数据传输能力。 数据格式为JSON，传输效率高，该应用平台易于部署，是跨平台的操作系统，轻巧灵活。

7*.[PULP Scription: A DSL for Mobile HTML5 Game Applications](https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-642-33542-6_65.pdf)-Department of Industrial Design, Eindhoven University of Technology, Den Dolech 2, 5600MB Eindhoven, The Netherlands*

随着应用程序，特别是游戏向网络和移动环境的转移，需要不同的工具来设计这些应用程序及其行为。 与JavaScript结合使用HTML5是这类应用程序在各种平台上的有前途的基础。 内容制作者和设计师往往缺乏这种开发工具，或缺乏运行现有但复杂工具的专业知识。 本白皮书介绍了一项旨在缩小这一差距的新型领域专用语言（DSL）PULP的工作。 该语言允许通过对动态行为，移动和控制流进行建模来将内容（如图像和媒体文件）捆绑在一起。 DSL有助于从异步JavaScript，状态机和从最终的模型到文本转换中生成的跨平台媒体播放的访问中进行抽象。 DSL和工具是与内容作者密切合作创建和评估的。

*8.[Introducing WebSocket-Based Real-Time Monitoring System for Remote Intelligent Buildings](http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1155/2013/867693)-First Published December 8, 2013 Research Article*

今天，电子工程中的无线传感器网络（WSNs）被用于远程智能建筑的监控，并且对新兴的Web 3.0的需求在电子工程的各个方面越来越重要。然而，监测的关键挑战是巨大的历史监测数据的监测方法和存储模型。为了解决这些限制，我们试图为远程智能建筑设计一个基于WebSocket的实时监控系统。一方面，我们利用最新的HTML5 WebSocket，Canvas和Chart技术来监控Web浏览器中WSN收集的传感器数据。建议的监控系统透明地支持最新的HTML5浏览器和传统浏览器，无需本地WebSocket功能。另一方面，我们提出了一个具有生命周期的存储模型来优化NoSQL数据仓库。最后，我们进行了监测和存储实验，以说明我们的方法的优越性。监控实验结果表明，我们的WebSocket监控的平均延迟时间一般低于轮询，FlashSocket和Socket解决方案，存储实验结果表明我们的存储模型具有较低的冗余率，存储空间和延迟。

9.*[WEB-BASED CONTROL APPLICATION USING WEBSOCKET](http://accelconf.web.cern.ch/AccelConf/icalepcs2011/papers/wemau010.pdf)-Y. Furukawa SPring-8/JASRI, Kouto, Sayo-cho Hyogo, 679-5198, Japan*

WebSocket [1]允许基于Web的（即基于JavaScript的）应用程序和Web服务器之间的异步全双工通信。 WebSocket作为HTML5标准化的一部分而开始，但现在已经与HTML5分离开来并且已经独立开发。使用WebSocket，为加速器和束线控制软件开发平台无关的表示层应用程序变得非常容易。另外，Web浏览器是唯一需要安装在客户端计算机上的应用程序。基于WebSocket的应用程序使用简单的基于文本的消息与WebSocket服务器进行通信，因此WebSocket是适用于基于消息的控制系统，例如为SPring-8控制系统开发的MADOCA。作为WebSocket控制应用程序的第一个试验，成功地为MADOCA控制系统和简单的电机控制应用程序提供了一个简单的WebSocket服务器。在Debian / Linux和Windows 7上使用Google-Chrome（版本13.0），在Debian / Linux上使用Opera（版本11.0）和在Mac OS X上使用Safari（版本5.0.3）作为客户机，可以使用基于WebSocket Web应用程序。

还开发了衍射仪控制应用在同步辐射衍射实验中的应用。

1. *[Toward Gaming as a Service- IEEE Internet Computing](http://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6818918/keywords?part=1) ( Volume: 18, Issue: 3, May-June 2014 )*

游戏即服务（GaaS）是游戏行业的未来趋势。 作者调查了提供云游戏服务的现有平台，并将其分为三个架构框架，以分析其优缺点并确定研究方向。 他们还研究了不同游戏类型的特点，以确定它们对云游戏服务系统设计的影响。 最后，他们提供移动设备的GaaS配置愿景。