



# WebAssembly

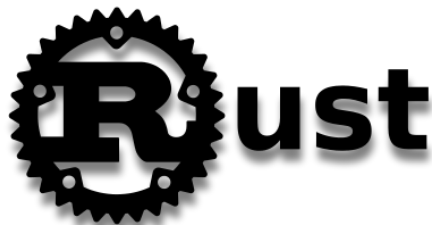
Pol Casacuberta, David Pareja, Martí Juanola





# Introducción

- Estándar de código binario portable
- Diseñado para navegadores web modernos
- Código de alto rendimiento
- Ejecuta código en C++, Rust y otros





# Evolución histórica

- Orígenes
- Primera versión
- Adopción rápida

# Características

- Rendimiento
- Seguridad
- Portabilidad
- Interoperabilidad





## Características principales

- Programas organizados por módulos
- Conjunto limitado de tipos de datos (enteros i coma flotante de 32 y 64 bits, ...)
- Ejecución del código en motores de renderizado del los navegadores
- Ejecución en entorno aislado → favorece la seguridad de las aplicaciones



## Ejemplo - C

```
int squared(int n) {  
    return n * n;  
}
```

```
emcc -O3 -s WASM=1 -o square.wasm square.c
```



## Ejemplo - C++

```
int add(int a, int b) {  
    return a + b;  
}
```

```
emcc add.cpp -o add.js -s EXPORTED_FUNCTIONS=["['_add']"]
```



## Ejemplo - Rust

```
// add.rs
pub extern "C" fn add(a: i32, b: i32) -> i32 {
    a + b
}
```

```
wasm-pack build --target web
```





# HTML

```
const Module = {  
  onRuntimeInitialized: function () {  
    const result = Module._sum(10, 20); // Llama a la función sum de C  
    document.getElementById('result').textContent = result;  
  }  
};
```



# HTML

```
// Carga el archivo WebAssembly  
  
const script = document.createElement('script');  
  
script.src = 'sum.js';  
  
document.body.appendChild(script);
```



## Puntos fuertes

- Rápido y eficiente
- Compacto y portable
- Compatible con múltiples lenguajes
- Fácil de representar y debugar
- W3C estándar





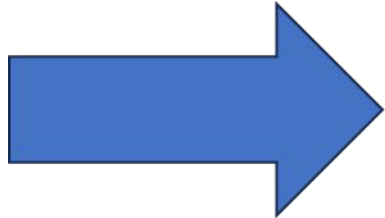
## Puntos débiles

- No hay acceso directo a DOM.
  - JavaScript como intermediario entre documento web y código WebAssembly
- No hay soporte para todos los navegadores (sí los más extendidos)
- No hay *garbage collection*(por ahora) → puede llegar a resultar en *memory leaks*



## Conclusiones

- Futuro en web3 y web4
- Ejecución en entorno seguro
- Portabilidad
- Interoperabilidad con JavaScript
- Falta acceso directo a DOM



- Desarrollo
- Seguridad
- Mayor despliegue
- Fácil adaptación
- Limitación