

# Entwicklung von Hybrid-Apps am Beispiel von Apache Cordova

Patrick Fehling

Hochschule für Technik und Wirtschaft Berlin

9. Januar 2018

- 1 Allgemeines
- 2 Installation & Build
- 3 "Hello World"-Beispiel
- 4 Grenzen von Hybrid-Apps
- 5 Sensorik-Nutzung

# Allgemeine Daten

- mobile application development framework
- Anfängliche Entwicklung durch Nitobi
- 2011 Übernahme durch Adobe
  - „PhoneGap“
  - „Apache Cordova“
- Basis für ähnliche Projekte z.B. Ionic, Monaca, Intel XDK
- Unterstützung durch: Adobe, BlackBerry, IBM, Intel, Microsoft, Mozilla
- Ziel-OSs: iOS, Android, Blackberry etc.



# Installation - Cordova

Vorraussetzungen:

- Node.js
- (optional) Entwicklungsumgebungen für Plattformen

```
$ npm install -g cordova
$ cordova create MyApp; cd MyApp
$ cordova platform add <platform>
$ cordova run <platform>
#platform: browser, android, ios...

$ cordova requirements
```

# Installation - Plattformen

## Android:

- Java SDK (JAVA\_HOME setzen)
- Android SDK (ANDROID\_HOME setzen)
- gradle (z.B. über Android Studio)

installieren und der  
„PATH“-Umgebungsvariable hinzufügen

## iOS:

- auf OSX: [iOS Platform Guide](#)
- auf Windows, Linux: ☹ ?



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Fragen?

# Quellen

- <https://cordova.apache.org/>
- <https://ccoenraets.github.io/cordova-tutorial/index.html>
- <https://www.thinkpacific.com/>
- <https://www.mycleverbaby.com/features.html>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Apache\\_Cordova](https://en.wikipedia.org/wiki/Apache_Cordova)
- <https://developer.ibm.com/dwblog/2017/what-is-apache-cordova-cross-platform-mobile-application-development/>