

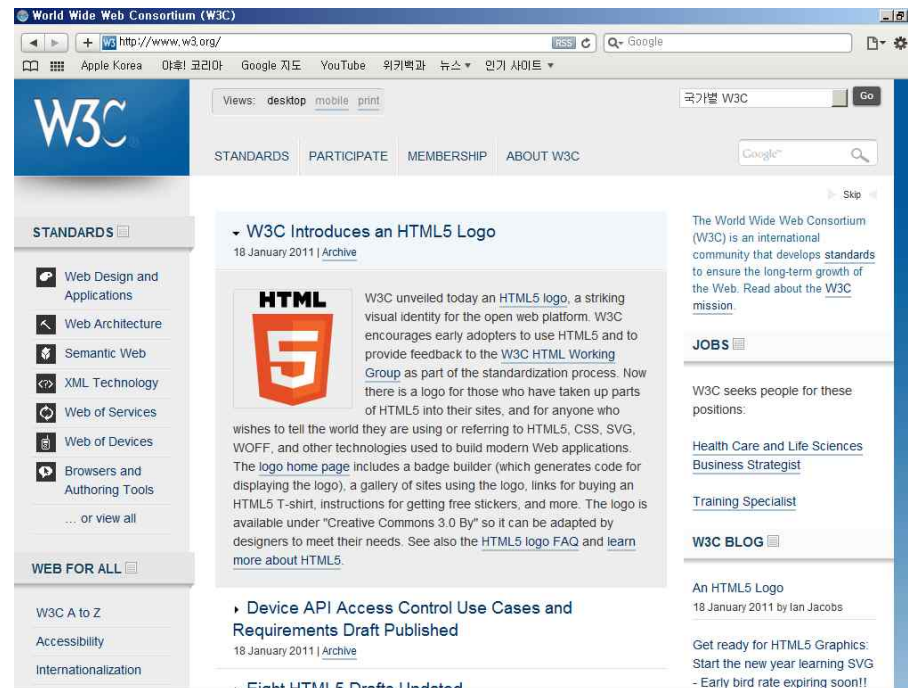
첫째마당 HTML5와 CSS3 기본기 익히기

1장. 웹 표준, 모바일 환경의 이해

- 01. 월드와이드 웹 컨소시엄(W3C, World Wide Web Consortium)
- 02. 팀 버너스 리(Tim Berners-Lee)
- 03. 웹의 목표
- 04. 웹의 비전
- 05. 웹표준
- 06. HTML5
- 07. 모바일화를 위한 10가지 가이드 지침
- 08. 웹앱, 네이티브 앱, 하이브리드 앱

01. 월드와이드 웹 컨소시엄(W3C, World Wide Web Consortium)

웹을 위한 표준을 연구개발하고 장려하는 조직



<http://www.w3.org>

02. 팀 버너스 리(Tim Berners-Lee)

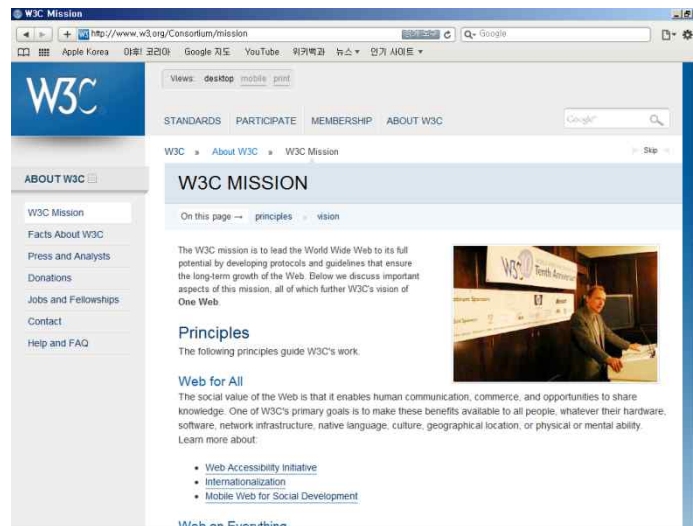
영국 옥스퍼드 대학 졸업

1989년도에 인터넷 기반의 하이퍼미디어의 초기 모델을 설계

1990년에 HTTP, HTML의 스펙을 제안한 것이 현재의 웹 기술로 널리 퍼짐

현재는 교수로 W3C의 디렉터 역할

웹의 건강한 발전을 위해 열정적으로 활동함



03. 웹의 목표

① 모두를 위한 웹(Web for All)

웹을 통해서 얻을 수 있는 이점은 특정한 나라나 소수의 집단에 의해 독점 우려
어려운 환경에 처해있는 사람들조차 웹을 이용하는 데 모든 가능성이 열려질 수 있
도록 노력

② 모든 것에 사용될 수 있는 웹(Web on Everything)

모든 장비들은 웹에 어려움 없이 접속할 수 있어야 함
현재와 같은 다양한 스마트폰, 스마트 TV 등의 장비들이 웹에 접속하는데 어려움
이 없도록 환경을 만들어야 함

04. 웹의 비전

① 리치 인터랙션을 위한 웹(Web for Rich Interaction)

일방적인 정보제공의 정적인 과거의 모습에서 점점 사용자 참여가 가능한 모습으로 바뀜

예) '위키피디아' 같은 집단 지성을 기반으로한 오픈 백과사전

예) 트위터, 페이스북과 같은 소셜 네트워크 서비스

양방향성 정보 이동이 가능하도록 해야 함

② 데이터와 서비스의 웹(Web of Data and Services)

웹은 하이퍼링크로 연결된 자료의 거대한 데이터 창고

웹은 서로 대화를 주고받는 거대한 서비스

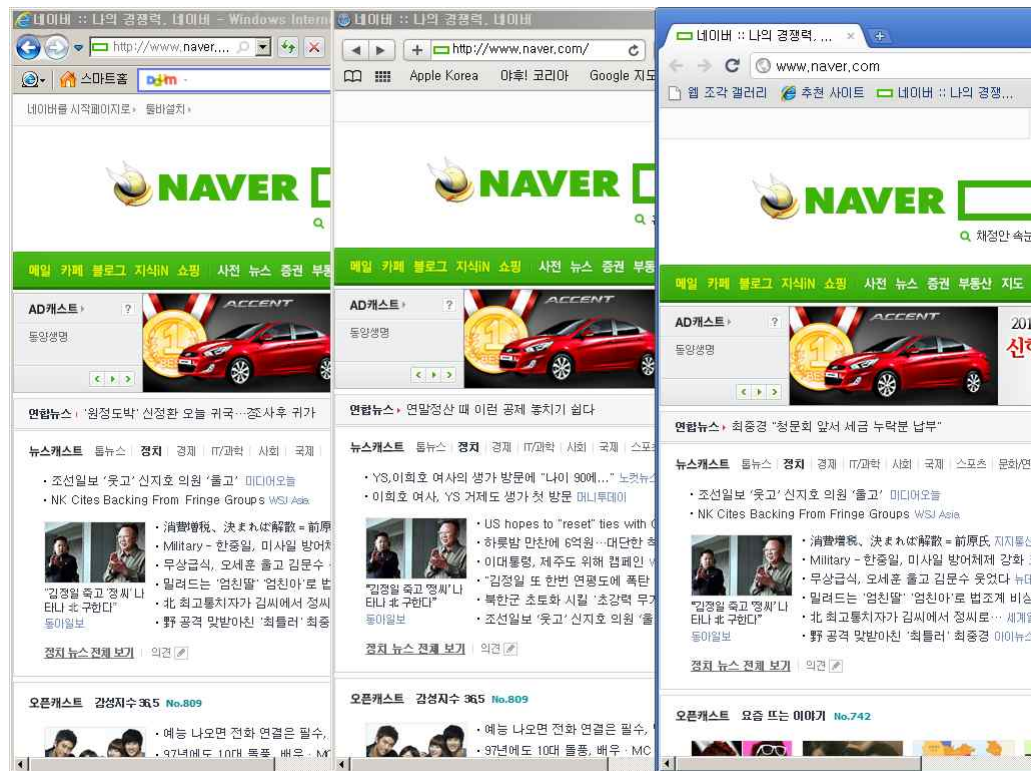
XML, 시멘틱 검색 같은 환경을 조성해서 데이터의 저장과 검색이 과거보다 더 발전해야 함

③ 신뢰의 웹(Web of Trust)

정보의 오류를 예방하고 신뢰성 있는 정보를 전달할 수 있도록 노력해야 함

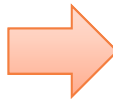
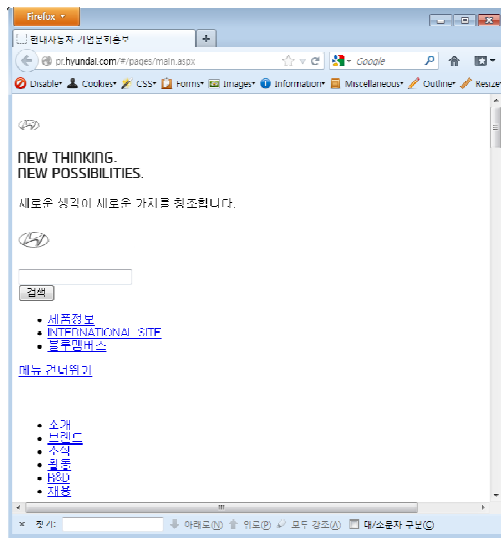
05. 웹표준

① XHTML과 CSS를 웹의 표준으로 사용하자.



05. 웹표준

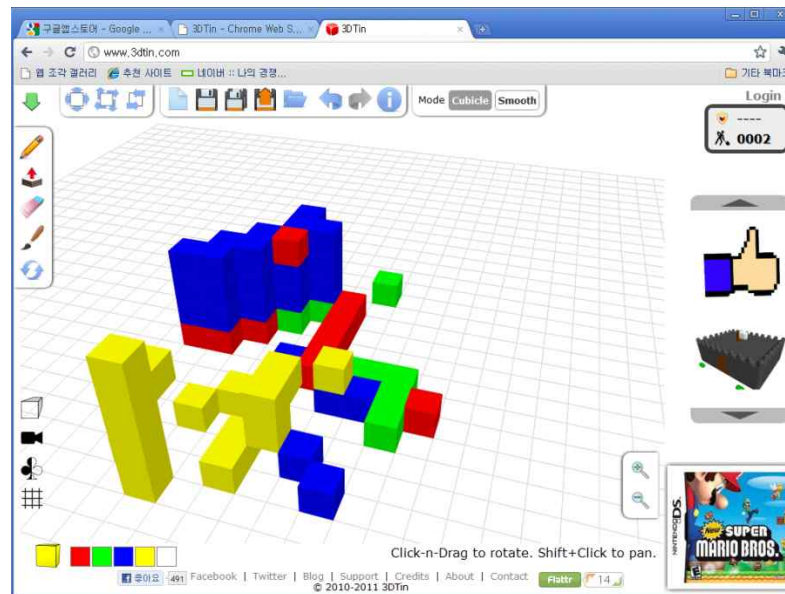
② XHTML은 정보의 구조를 표현하고, CSS는 표현을 담당하도록 분리



현대 자동차 기업홍보 사이트
<http://pr.hyundai.com>

06. HTML5

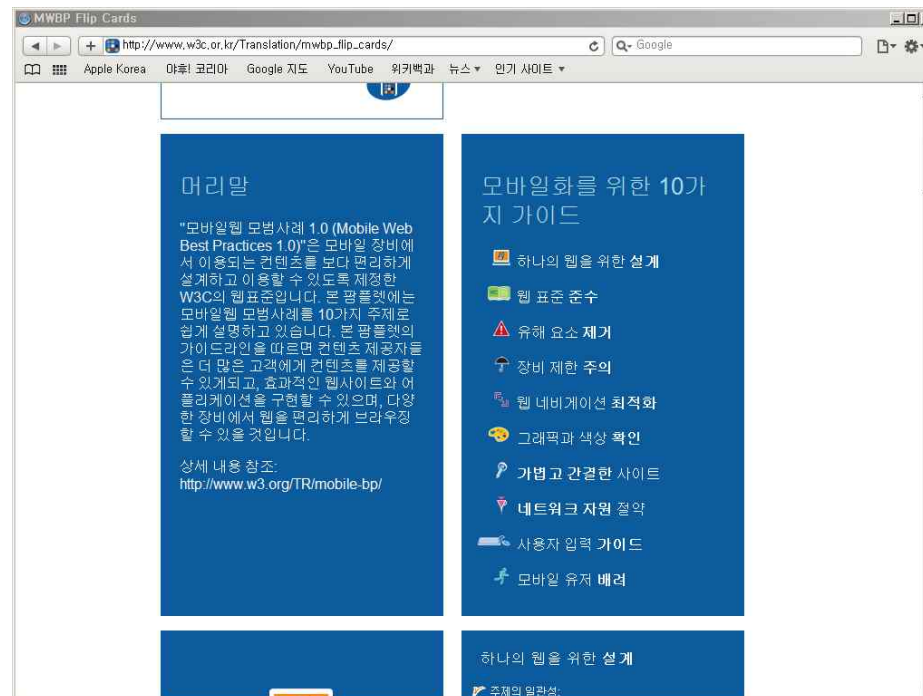
- ① HTML5 = HTML + CSS + 자바스크립트 API
- ② HTML5 = 최신 웹 개발을 위한 다음 세대 웹표준



크롬 브라우저에서 게임 앱을 실행한 화면

07. 모바일화를 위한 10가지 가이드 지침

W3C에서 이미 '모바일 웹'의 발전 방향에 대해 많은 연구를 진행
모바일 장비에서 웹을 개발해야 하는지 10가지 지침을 권장



모바일화를 위한 10가지 가이드 지침
www.w3c.or.kr/Translation/mwbp_flip_cards/

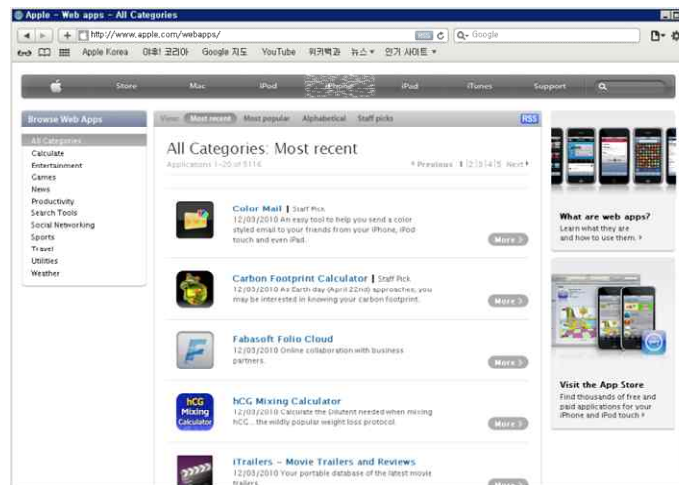
08. 웹앱

'웹 애플리케이션(Web Application)'을 의미

인터넷의 발전에 따라 조금씩 의미가 변함

모바일 기기의 웹 브라우저 안에서 동작하면서 네이티브 앱과 유사한 터치와 관련된 사용자 경험(UX)과 기능을 제공하는 웹 응용프로그램

멀티 플랫폼 환경에서 브라우저의 밖으로 나와서 실행되도록 발전



애플 사이트에서 지원하였던 '웹앱'의 내용

'웹앱'과 '네이티브 앱'의 비교

기능	웹앱	네이티브 앱
개발환경	기존에 사용하던 웹 개발환경, 모든 운영체제 가능	아이폰(매킨토시 필요) 안드로이드폰(멀티 플랫폼)
사용 언어	HTML,CSS,자바스크립트	아이폰(Object-C) 안드로이드폰(자바)
앱 개발자 비용	무료	년 \$99(아이폰), \$35(안드로 이드)
배포	브라우저가 설치된 환경	앱 스토어/안드로이드 마켓
결제 시스템	독자 결제 구축 또는 광고수익	앱 장터 판매 수익
하드웨어 지원	제한적	모든 기능 활용
업데이트	즉시 반영	검수 받아야 함
UI	제한적	풍부한 UI 가능

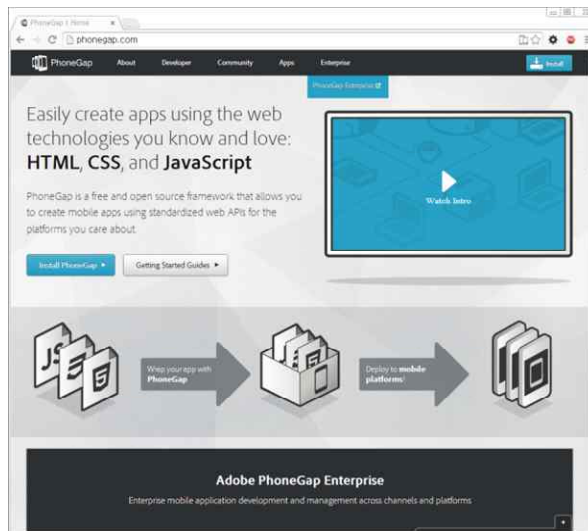
하이브리드 앱

‘웹앱’ 이면서 ‘네이티브 앱’의 장점을 결합한 것은 ‘하이브리드 앱’

‘웹앱’을 개발한 후에 오픈소스 크로스 프레임워크를 이용하여 ‘네이티브 앱’으로 변환시켜 배포되는 앱 형식을 의미

오픈소스 크로스 프레임워크

‘폰갭(PhoneGap)’ 오픈소스(<http://www.phonegap.com>)를 이용하면 ‘웹앱’을 ‘네이티브 앱’으로 변환할 수 있음



<http://www.phonegap.com>

감사합니다