Keuze deel Mobiel Development

1.6 Opdracht

Filmpje 1:

<https://www.youtube.com/watch?v=SBbqyjeAKk8&feature=youtu.be>

**1)** **De eerste opdracht bestaat uit het bekijken van een aantal filmpjes waarin bedrijven hun eigen platform en taal promoten. (individueel)**  
**Beschrijf per film:**

* **welke informatie ze overbrengen in twee of drie zinnen.**

Hoe het maken van een app te werkt gaat. Van idee tot eind resultaat. Word uitgelegd in een documentaire video

* **wat voor beeld heb je gekregen?**

Ik heb een beeld gekregen van hoe het verloop van het ontwikkelen van een applicatie gaat

* **zijn de leerdoelen, beschreven in het vorige hoofdstuk, veranderd? Zo ja, wat?**

Nee mijn leerdoelen zijn niet veranderd na het kijken van deze video

Fimplje 2:

* **welke informatie ze overbrengen in twee of drie zinnen.**

De informatie die ze willen overbrengen gaat over wat de nieuwe features zijn van Android studio.

Ook leggen ze uit waarom ze dit hebben toe gepast.

Ik heb een beeld gekregen

Fimpje 3:

1. gaat over de nieuwe Mobiel development optie voor visual studio code. En word er uitgelegd hoe je dit kunt gebruiken

2.

Ik heb een beeld gekregen hoe ik visual studio code kan gebruiken om ook mobiele apps mee te bouwen

3. Mijn leerdoelen zijn nog steeds niet veranderd.

Fimplje 4:

1. Ze willen informatie over brengen van het gebruik van de programeer taal swift deze is speciaal voor het programmeren van apple devices

2. Ik heb een beter beeld gekregen van hoe je swift kunt toepassen.

3. Mijn leerdoelen zijn nog steeds niet veranderd.

Filmpje 5:

1. De informatie die ze uitleggen gaat over of je een hybride applicatie moet gaan bouwen voor jouw applicatie en welke verschillende optie er mogelijk zijn.
2. Hierdoor heb ik een beeld gekregen van welke mogelijkheden er zijn voor het bouwen van 1 applicatie voor verschillende platformen wat erg handig kan zijn
3. Mijn leerdoel is niet veranderd ik wist al dat ik dit een intressant onderwerp vind en hierop door zou willen leren.

**Lees de twee artikelen waarin Hoogenboom (artikel 1,**[**0\_Web-Hybrid-Native(artikel 1).pdf**](https://canvas.ictacademie.net/courses/640/files/90222/download?wrap=1)**)  
en Spijker en Co (artikel 2,**[**0\_Web-Hybrid-Native(artikel 2).pdf**](https://canvas.ictacademie.net/courses/640/files/90223/download?wrap=1)**) de verschillen beschrijven  
tussen een native, hybride en webapp. Vul vervoglens de onderstaande tabel in waarin je de verschillen tussen de twee artikelen weergeeft**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | artikel 1: Hoogenboom | artikel 2: Spijker en Co |
| Web | Minder voor en nadelen | Technische beperkingen |
| Hybride | Basis native + web | Basis van native |
| Native | Gebruik van device style layout | Niks word er hier over verteld |

**4) Lees de informatie over**[**1.2 Apparaten**](https://canvas.ictacademie.net/courses/640/pages/1-dot-2-apparaten)**en**[**1.3 Programmeertalen en platforms**](https://canvas.ictacademie.net/courses/640/pages/1-dot-3-programmeertalen-en-platforms)**en vul vervolgens de onderstaande tabel in. Gebruik hiervoor ook de informatie uit de vorige opdracht. In deze opdracht wordt ook van je verwacht dat je op zoek gaat naar aanvullende informatie.**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Web-app | Hybride-app | Native-app |
| Voordelen: | Op elk apparaat gebruik van kunnen maken | Gebruik kunnen maken van device opties | Altijd de beste performance |
| Nadelen: | Geen toegang tot device opties | Niet optimaal | Verschillende platformen je appliactie moeten bouwen |
| Eindgebruikers: Voor welk OS geschikt? | Elk os | Elk os |  |
| Eindgebruikers: Functionaliteiten |  |  |  |
| Eindgebruikers: Beschikbaarheid en snelheid | Overal beschikbaar snelheid is minder hangt van de internet snelheid af | Sneller dan web app maar nog niet optimaal gebruik kunnen maken va de snelheid van de telefoon | Beschikt over alle mogelijkheid heden vna de telefoon en is het snelst |
| Programmeur: Type devices | Op elk apparaat beschikbaar | Cross platform | Voor 1 type apparaat |
| Programmeur: Hardwarevereisten software / prog.taal | Elk type hardware, javascript | Elk type hardware  Dart, Xamerin | Voor elke apparaat verschillend |
| Programmeur: Programmeertalen en laatste versie | [ECMAScript](https://www.google.com/search?rlz=1C1CHBD_enNL854NL854&sxsrf=ALeKk02T11Tx9grTOmaGjWi-nZU18oHCGw:1582721666599&q=ECMAScript&stick=H4sIAAAAAAAAAONgVuLUz9U3MLQsrkxfxMrl6uzrGJxclFlQAgCAoPd4GgAAAA&sa=X&ved=2ahUKEwig19zVoe_nAhWhMewKHRzmAFEQmxMoATAbegQICxAD) 2018 | Dart 2.7 | Swift : 5.1.4 |
| Programmeur: Software (editors) | Visual code, Note ++ | Visual code | X-code , Android studio |