

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

TESI DI LAUREA TRIENNALE

---

# Dal Web al Mobile - L'evoluzione delle Tecnologie web per lo sviluppo di applicazioni multiplatforma

---

*Author:*

Marco PREDARI

*Relatore:*

Dott. Paolo CERAVALLO

*Correlatore:*

Dott. Christian NASTASI

Dipartimento di Informatica e Comunicazione

Novembre 2014

*“textfit”*

-

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI MILANO

## *Abstract*

Facoltà di Scienze e Tecnologie  
Dipartimento di Informatica e Comunicazione

Dottore in Informatica Musicale

### **Dal Web al Mobile - L'evoluzione delle Tecnologie web per lo sviluppo di applicazioni multiplatforma**

by Marco PREDARI

I dispositivi mobili, al giorno d'oggi, rivestono un ruolo sempre più importante tanto nelle aziende quando nella nostra vita privata, permettendoci di compiere operazioni e svolgere dei compiti che, fino a qualche anno fa, erano eseguibili solo attraverso un normale PC. Con il passare del tempo, l'evoluzione tecnologica che ha accompagnato lo sviluppo dei normali PC, ha coinvolto i dispositivi così detti "mobili". Evoluzione che li ha trasformati da semplici organizer "da tasca" a veri e propri terminali ricchi di funzionalità, discreta potenza di calcolo ma soprattutto di connettività. Quest'ultima caratteristica li ha resi estremamente versatili soprattutto per applicazioni di tipo aziendale e di produttività personale.

*Dai dati sull'uso dei differenti device utilizzati per accedere a internet, risulta che il 66,4% del tempo totale speso online è generato dalla fruizione di internet da mobile e, più in dettaglio, il 55,7% del totale dalla fruizione tramite mobile applications.*

[Audiweb \[2014\]](#)

Il nostro compito, in quanto sviluppatori, è quello di realizzare applicazioni non solo funzionanti nel senso stretto del termine ma funzionali e usabili su questa tipologia di dispositivi. Inoltre se vogliamo far conoscere il nostro prodotto ad un numero maggiore di utenti, dobbiamo anche preoccuparci che la nostra applicazione sia disponibile su diverse piattaforme, perché come ben sappiamo il mercato dei dispositivi mobili ha diversi sistemi operativi su cui possiamo sviluppare, ed ognuno di essi usa modelli e linguaggi di programmazione differenti.

Esistono diversi modi per sviluppare una applicazione mobile, Nativa, Web o ibrida: Non esiste la risposta perfetta. Tutte hanno vantaggi e svantaggi e la scelta può limitare le opzioni degli strumenti di sviluppo in un secondo momento.

**App native** Sviluppare un'app utilizzando l'interfaccia e il linguaggio di programmazione per un determinato dispositivo e sistema operativo. Ciò può fornire le prestazioni migliori ma richiede una versione differente (costosa) per ogni sistema operativo.

**App Web** Molti nuovi dispositivi utilizzano un browser per fornire un aspetto tradizionale alle app mobile. Ciò consente di supportare molti dispositivi ma spesso non offre l'accesso alle funzioni dei dispositivi mobile, come la fotocamera o l'elenco dei contatti.

**App ibride** Un compromesso tra nativa e Web. Lo sviluppo avviene utilizzando i linguaggi di programmazione Web standard di settore, come HTML5 e JavaScript quindi viene creato un pacchetto di installazione nativa (es. apk file) per la distribuzione tramite app store. E' così possibile ridurre i costi con il riutilizzo del codice.

L'obiettivo di questo lavoro è quello di trovare un metodo di sviluppo veloce per avere la stessa applicazione disponibile nelle diverse piattaforme. Ovviamente ci sono più percorsi che ci possono portare allo stesso risultato, la scelta della strada intrapresa dipende dalle conoscenze iniziali dello sviluppatore.

Questa tesi si propone l'obiettivo di analizzare le tecnologie sul mercato attuale e proporre un modello di sviluppo rapido di applicazioni multi-piattaforma per dispositivi mobili, attraverso l'utilizzo di tecnologie web.

# *Acknowledgements*

Grazie a tutti . . .

# Contents

<b>Abstract</b>	<b>ii</b>
<b>Acknowledgements</b>	<b>iv</b>
<b>Contents</b>	<b>v</b>
<b>List of Figures</b>	<b>vii</b>
<b>List of Tables</b>	<b>viii</b>
<b>1 Stato dell'arte</b>	<b>1</b>
1.1 Sviluppo Nativo . . . . .	1
1.2 Multi-Piattaforma . . . . .	2
1.2.1 Web Applications . . . . .	2
1.2.2 I Framework . . . . .	2
1.2.2.1 Wrapper . . . . .	3
1.2.2.2 Trasformazione del Codice . . . . .	3
1.2.2.3 User Interface . . . . .	3
1.3 Vantaggi e Svantaggi . . . . .	4
<b>2 Architettura di una Applicazione Ibrida</b>	<b>5</b>
2.1 Frontend e Backend . . . . .	5
2.2 Pattern Client-Server . . . . .	5
2.3 Struttura e Framework . . . . .	6
2.4 Ciclo di vita di una app . . . . .	6
<b>3 La soluzione proposta</b>	<b>7</b>
3.0.1 HTML5 . . . . .	7
3.1 Ionic . . . . .	7
3.1.1 AngularJS . . . . .	7
3.2 Cordova . . . . .	7
3.2.1 ngCordova . . . . .	7
3.3 API Rest . . . . .	7
<b>4 Conclusioni</b>	<b>8</b>

---

<b>A</b>	<b>Appendix Title Here</b>	<b>9</b>
A.1	HTML5 . . . . .	9
A.2	AngularJS . . . . .	9
A.3	Architettura Client / Server . . . . .	9
A.4	Patterns . . . . .	9
	A.4.1 MVVM . . . . .	9
	A.4.2 MVC . . . . .	9
A.5	HTML5 . . . . .	9
A.6	Dependency Injection . . . . .	9
A.7	Inversion Of Control . . . . .	9
 <b>Bibliography</b>		 <b>10</b>

# List of Figures



# List of Tables

*For/Dedicated to/To my...*

# Chapter 1

## Stato dell'arte

In questo capitolo si presentano le tecnologie attualmente presenti sul mercato per lo sviluppo di applicazioni mobili, con particolare attenzione per le strategie di sviluppo multi piattaforma.

### 1.1 Sviluppo Nativo

Nello sviluppo nativo ogni applicazione viene sviluppata singolarmente per ogni piattaforma; rispettivamente per ogni sistema operativo bisogna conoscere i linguaggi che vengono utilizzati.

Sistema Operativo	Linguaggi/o	
iOS	ObjectiveC / Swift	
Android	Java	
Windows Phone	.NET	
BlackBerry	C++ / Qt	
FirefoxOS	Javascript + CSS + HTML5	
Tizen	Javascript + CSS + HTML5	

Il punto di forza che ha questo tipo di approccio sta sicuramente nelle prestazioni dell'applicazione e nel completo accesso a tutte le possibilità del nostro dispositivo. Tuttavia con questo tipo sviluppo richiede molto tempo nel caso della distribuzione su più piattaforme.

## 1.2 Multi-Piattaforma

### 1.2.1 Web Applications

Quando si intraprende la strada dello sviluppo di una applicazione multi-piattaforma l'opzione più semplice è sicuramente quella di creare una Web App responsive<sup>1</sup> che sia accessibile in modo immediato dal browser web del nostro dispositivo. In questo caso i tempi di sviluppo sono veramente esigui, e non abbiamo bisogno di aggiornamenti in quanto si tratta alla fine di un piccolo sito internet(quindi ci basta aggiornare la pagina).

A scapito della velocità di produzione e della facilità di aggiornamento non possiamo permetterci alcune caratteristiche fondamentali per le applicazioni mobile, come ad esempio accedere alle funzionalità del nostro dispositivo come fotocamera o rubrica, oppure memorizzare dati sul nostro dispositivo(o meglio possiamo farlo ma sfruttando solamente la cache del browser web) ma la criticità maggiore sta nel fatto che la connessione internet deve essere sempre presente.

### 1.2.2 I Framework

L'approccio ibrido che si propone combina la velocità di sviluppo delle Web App con un accesso *quasi nativo* al nostro dispositivo. Un problema che ci si pone in questo tipo di approccio sta nella scelta del *framework* che si adatta meglio allo scopo della nostra applicazione.

*In informatica, e specificatamente nello sviluppo software, un **framework** è un'architettura (o più impropriamente struttura) logica di supporto (spesso un'implementazione logica di un particolare design pattern) su cui un software può essere progettato e realizzato, spesso facilitandone lo sviluppo da parte del programmatore. Alla base di un framework c'è sempre una serie di librerie di codice utilizzabili in fase di linking con uno o più linguaggi di programmazione, spesso corredate da una serie di strumenti di supporto allo sviluppo del software, come ad esempio un IDE, un debugger o altri strumenti ideati per aumentare la velocità di sviluppo del prodotto finito. L'utilizzo di un framework impone dunque al programmatore una precisa metodologia di sviluppo del software.*

[Wikipedia](#)

Esistono diversi framework sul mercato con caratteristiche diverse tra di loro, ecco quelli più popolari:

---

<sup>1</sup>indica la capacità di una Web App o di un sito internet di adattare le proprie dimensioni e proporzioni in base alla risoluzione del dispositivo con il quale vengono visualizzati

NOME	NATIVO	WEB APP	IBRIDO	
Appcelerator(Titanium)	Si	No	No	
Ionic	No	No	Si	
PhoneGap(Corodva)	No	No	Si	
...	...	...	...	

Ogni framework adotta strategie diverse per passare dal codice sorgente a quello di destinazione, successivamente verranno discusse alcune di esse.

#### 1.2.2.1 Wrapper

I framework denominati appunto **Wrapper** sfruttano il design pattern strutturale **Adapter** e operano quindi una astrazione sul linguaggio di destinazione. In questo caso il framework ha il compito di intermediario tra il linguaggio usato nella applicazione e quello nativo del dispositivo. Cordova ad esempio simula un browser web sul linguaggio di astrazione(che in questo caso saranno linguaggi in ambito web) e fornisce delle API per comunicare con la parte nativa del linguaggio del dispositivo. La game-engine **Unity** utilizza lo stesso meccanismo di astrazione, ed anziché simulare un browser utilizza un linguaggio proprietario per poter eseguire la applicazione su più piattaforme. Un altro esempio è invece Apache Flex che utilizza come linguaggio di astrazione Adobe Flash e in alcuni casi Javascript.

#### 1.2.2.2 Trasformazione del Codice

Alcuni framework potremmo definirli invece "*trasformatori*" ovvero partendo da un loro linguaggio / metalinguaggio(spesso somigliante ad altri linguaggi conosciuti come ad esempio Java) producono un il codice specifico per ogni sistema operativo scelto. In particolare il linguaggio utilizzato dal framework è una associazione tra il suo linguaggio è quello di destinazione. Una volta creata e riconosciuta l'associazione, il codice viene trasformato.

#### 1.2.2.3 User Interface

Altri tipi di framework invece sono atti alla definizione dell'interfaccia utente della nostra applicazione, ovvero si traducono in un insieme di librerie che utilizzano metalinguaggi e non per "*vestire*" la nostra applicazione a seconda dello scopo. Un esempio di un framework di questo tipo è **Ionic**, il quale fornisce un set di stili e funzioni per la nostra applicazione utilizzando tecnologie web, come ad esempio menù laterali, bottoni,

form, icone. La maggior parte di questi tipi di framework fornisce anche linee guida per creare elementi completamente nuovi, nel caso avessimo bisogno di parti più complesse. Invece **Apache Flex**, oltre a fungere da wrapper, fornisce un set di elementi già pronti e parametrizzati (il linguaggio è simile a XML<sup>2</sup>) per poter personalizzare la nostra applicazione. Non è molto versatile ma è particolarmente adatto alle applicazioni nel campo produttivo/finanziario.

### 1.3 Vantaggi e Svantaggi

Il vantaggio principale nell'utilizzo di un framework consiste nella possibilità di effettuare un deploy rapido e multiplatforma di un'applicazione: il codice, infatti, si scrive velocemente con un meta linguaggio ed attraverso librerie esistenti precompilate, ed esso viene automaticamente adattato per i diversi sistemi operativi in fase di compilazione.

Un limite dei framework consiste nell'eccesso di rigidità in fase progettuale: il loro utilizzo, infatti, limita in parte la possibilità di sfruttare le caratteristiche native del device, delle linee guida dell'interfaccia e del sistema operativo che utilizzerà l'applicazione, e spesso, quindi, si corre il rischio di non riuscire a sviluppare interfacce utente pienamente ergonomiche e intuitive. Inoltre, alcuni framework sono più adatti ad impieghi specifici rispetto ad altri. Kony, ad esempio, è un tipo di framework particolarmente apprezzato nello sviluppo di applicazioni per il settore bancario e financial, poichè integra al suo interno numerose funzioni utili, tra cui per la gestione dei sistemi di pagamento attraverso gli smartphone.

Un tipo di framework scelto nel contesto giusto, che tenga concretamente conto degli obiettivi di marketing dell'azienda e le strategie di investimento in sviluppo di prodotti, consente di ottimizzare i tempi di sviluppo, presentare velocemente sul mercato la propria applicazione ed ottimizzare il processo di delivery abbattendo costi e sfruttando le potenzialità specifiche del framework selezionato.

[[Prunesti, 2014](#)]

---

<sup>2</sup>(sigla di eXtensible Markup Language) è un linguaggio di markup, ovvero un linguaggio marcatore basato su un meccanismo sintattico che consente di definire e controllare il significato degli elementi contenuti in un documento o in un testo. [Wikipedia](#)

## Chapter 2

# Architettura di una Applicazione Ibrida

In questo capitolo vedremo alcuni concetti utili per lo sviluppo di applicazioni ibride e come sono strutturate.

### 2.1 Frontend e Backend

Queste due parole sono spesso usate in informatica in molti ambiti, nel contesto specifico dell'applicazione **frontend**(in italiano parte davanti) denota quella parte dell'applicazione responsabile di gestire l'interfaccia utente e i dati provenienti da essa, mentre **backend**(in italiano parte dietro) indica la sezione dell'applicazione dedicata alla gestione dei dati provenienti dalla parte frontend. L'interazione che hanno le due parti è un chiaro esempio di interfaccia.

Spesso nella parte backend si integra una connessione ad un database per una eventuale memorizzazione di dati, questo approccio ha dei vantaggi fin da subito a lato della sicurezza in quanto l'accesso ai dati non è permesso alla parte frontend la quale può usufruire solo delle funzionalità che la parte backend offre.

### 2.2 Pattern Client-Server

Il pattern **client-server** nel contesto delle reti si riduce alla descrizione di un processo comunicativo in rete in cui un host<sup>1</sup> richiede una risorsa, appunto client, mentre l'entità che fornisce la risorsa a più client è detta server.

---

<sup>1</sup>termine che indica un nodo generico nella rete

Questa struttura comunicativa per lo scambio di risorse negli anni è stata adattata a molti contesti informatici, ormai non descrive più in particolare la comunicazione nelle reti ma più in generale lo scambio di risorse tra più infrastrutture.

Nel capitolo precedente abbiamo descritto frontend e backend, quello è un esempio emblematico di una comunicazione client-server non specificatamente nell'ambito delle reti.

## 2.3 Struttura e Framework

Abbiamo capito che per la progettazione di una applicazione ibrida Nella progettazione di una applicazione ibrida bisogna fare delle scelte che sostanzialmente consistono nella scelta dei framework, uno che definisca l'interfaccia utente e la logica dell'applicazione e un altro che si occupi di fornire l'interazione con il sistema operativo.

Dall'interfaccia comunicative che si viene a creare possiamo definirli rispettivamente frontend framework e backend framework.

Quello che ora possiamo definire **frontend framework** si occupa sostanzialmente di fornire una libreria di funzioni per lo sviluppo dell'interfaccia utente e della logica dell'applicazione. Nel momento in cui si necessita di una funzionalità nativa del device si deve utilizzare l'interfaccia fornita dal **backend framework**.

- Livelli di una applicazione –
- Ruolo dei UI Framework - Frontend
- framework intesi solo come librerie –
- Ruolo dei wrapper - Api -Backend
- Riepilogo delle scelte da fare per i componenti di una applicazione ibrida –

## 2.4 Ciclo di vita di una app

—— Non sono proprio sicuro di metterlo qui,intanto butto giù il contenuto ——

- Statistiche sulle app
- Stessa App replicata nei store –
- Durata delle app –
- Aggiornamenti –
- più piattaforme = più aggiornamenti –
- Mantenimento –
- Aggiornamento delle versioni –
- Debug –
- Tutto ovviamente in confronto con lo sviluppo ibrido –



## Chapter 3

# La soluzione proposta

In questo capitolo discuteremo la soluzione intrapresa per lo sviluppo veloce di applicazioni mobile multi-piattaforma con le tecnologie scelte e le scelte progettuali intraprese.

### 3.0.1 HTML5

## 3.1 Ionic

### 3.1.1 AngularJS

## 3.2 Cordova

### 3.2.1 ngCordova

## 3.3 API Rest

## Chapter 4

## Conclusioni

## Appendix A

# Appendix Title Here

### A.1 HTML5

### A.2 AngularJS

### A.3 Architettura Client / Server

### A.4 Patterns

#### A.4.1 MVVM

#### A.4.2 MVC

### A.5 HTML5

### A.6 Dependency Injection

### A.7 Inversion Of Control

# Bibliography

- Audiweb. Audiweb pubblica i dati della mobile e total digital audience del mese di luglio 2014, 2014. URL <http://www.audiweb.it/news/comunicato-stampa-pc-smartphone-e-tablet-audiweb-misura-la-total-digital-audience-> [Online; da data 10-ottobre-2014].
- Wikipedia. Framework — wikipedia, l'enciclopedia libera, 2014a. URL <http://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Framework&oldid=67469278>. [Online; in data 21-novembre-2014].
- Wikipedia. Xml — wikipedia, l'enciclopedia libera, 2014b. URL <http://it.wikipedia.org/w/index.php?title=XML&oldid=68753281>. [Online; in data 21-novembre-2014].
- Alessandro Prunesti. Come scegliere il framework giusto per sviluppare le applicazioni web e mobile, 2014. URL <http://iquii.com/2014/03/07/come-scegliere-il-framework-giusto-per-sviluppare-le-applicazioni-web-e-mobile/>.