

1.2. Palm OS (WebOS)

Programación multimedia y dispositivos móviles
D.A.M. 2



CIFP A Carballeira

- SO de los dispositivos móviles desarrollados por la empresa Palm Inc.
- Gran auge con sus agendas electrónicas o PDA. Comenzó su actividad en 1996, creando Palm OS, un SO fácil de utilizar con pantallas táctiles e interfaces de usuario gráficas.
- Palm OS ha tenido una gran evolución de versiones desde la 1.0 hasta la 5.0, luego pasó a llamarse Palm OS Cobalt.

Palm OS



- Este último es un SO basado en Linux, que evolucionó para denominarse WebOS en 2009.
- Primer dispositivo: Palm Pre.
- Palm Inc. fue adquirida en 2010 por HP.
- Actualmente, HP utiliza WebOS en sus dispositivos móviles y tablets, como Pixi, Veer y HP TouchPad.
- En diciembre de 2011 HP liberó el código de WebOS y en la actualidad es Open Source.

WebOS



- Los lenguajes de programación para la plataforma Palm han evolucionado desde C++, para los antiguos dispositivos monocromo, hasta la programación en HTML5 con JavaScript y CSS, para los nuevos sistemas WebOS y Enyo.
- Enyo permite desarrollar aplicaciones para dispositivos móviles y también para PC y TabletPC.
- La aplicación siempre se ejecutará dentro de un navegador.
- Potente modelo de encapsulación que permite construir y realizar funcionalidad. Componentes.

Lenguajes de programación

```
<!doctype html>
<html>
<head>
  <title>Enyo</title>
  <script src="enyo-2.0b/enyo.js" type="text/javascript" />
</head>
<body>
  <script type="text/javascript">
    new enyo.Control({content: "Hello From Enyo"}).write();
  </script>
</body>
</html>
```

Ejemplo

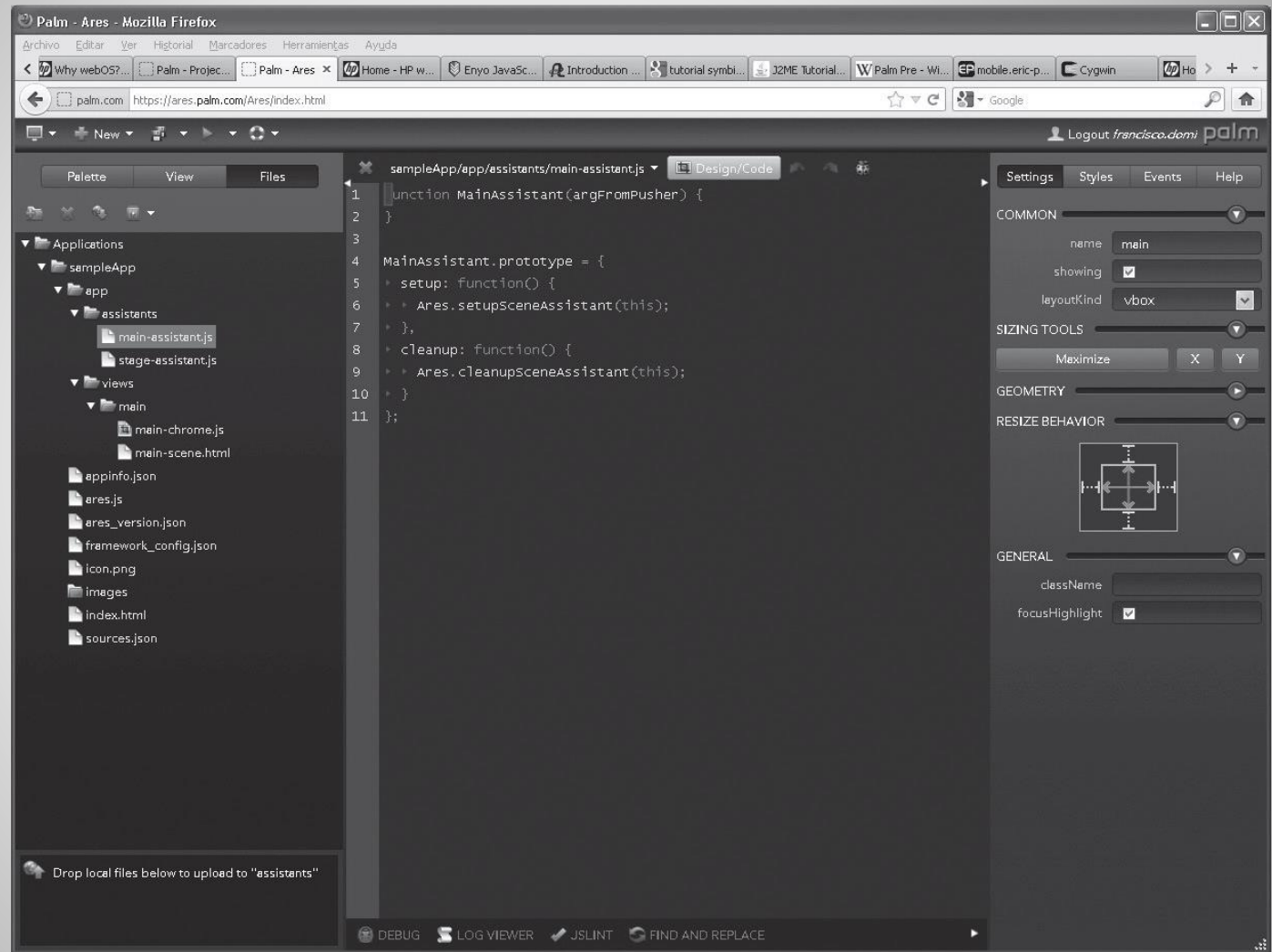
- Para los antiguos entornos de desarrollo de Palm se requería el SDK y los compiladores cruzados gcc dentro de la plataforma Linux o Cygwin.
- Para el desarrollo en WebOS se utiliza Ares. Primer entorno de desarrollo para móviles que funciona íntegramente dentro de un navegador.
- Registrarse en la web *<http://ares.palm.com>*. No es necesario instalar nada.

Entorno de desarrollo

- Filosofía: El futuro de la tecnología móvil, y del resto de tecnologías se va a construir dentro de la web.
- Muy sencillo desarrollar en la web, depurar en un dispositivo concreto conectado a la web y lanzar la aplicación desarrollada en el catálogo de aplicaciones de WebOS en la web.

Entorno de desarrollo

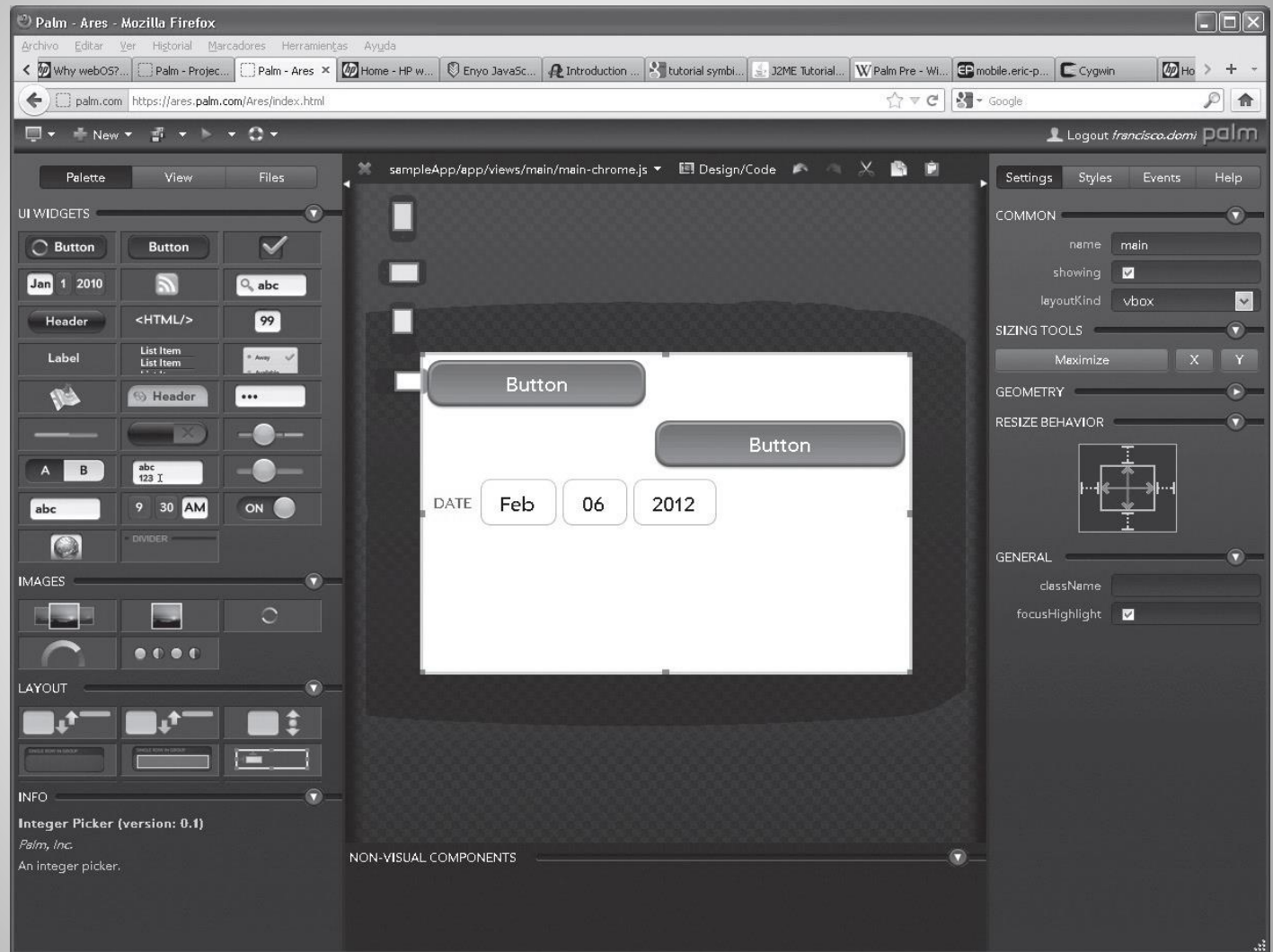
- Dos vistas principales:
 - Vista de gestión de ficheros.
 - Vista de diseño visual de pantallas y controles.
- WebOS también nos proporciona un SDK y un *plugin* PDK que permite desarrollar en C++ o en JavaScript aplicaciones para móviles. Puede instalarse en cualquier plataforma Windows, Linux o iOS y se integra dentro del IDE de Eclipse.



Ares



CIFP A Carballeira



Ares

PMDM
DAM



CIPF A Carballeira

- Los antiguos emuladores para Palm eran monocromo, sin pantalla táctil y con muy baja resolución.
- Proporcionados por Palm como herramientas independientes y se disponía de una versión emulador y una versión simulador.
 - Primera: Emulaba la aplicación que queríamos depurar.
 - Segunda: Simulaba un dispositivo completo con todas las aplicaciones nativas que llevaba instaladas.



Emuladores

- Emuladores actuales: Incluidos dentro del SDK, permiten emular diversas configuraciones y resoluciones de pantalla.
- Se pueden ejecutar desde Ares
- Necesario SDK en local.



Emuladores