С появлением стандарта HTML5 и отказом от использования технологии Flash в браузерах, такими компаниями как Apple и Google, встает необходимость в разработке графических веб-ориентированных приложений без использования технологии Flash. Переход на HTML5 влечет за собой такие трудности как: не готовый стандарт, отсутствие визуальных сред, вроде Flash Professional CS6, достаточно низкоуровневое API, слабое развитие специализированых фреймворков. Одним из вариантов упрощения разработки, может быть создание фреймворка сравнимого по гибкости с разработкой на API и позволяющего уменьшать количество кода за счет готовой реализации некоторых программных решений. Фреймворк признан, облегчить труд разработчика и дать возможность сосредоточить свое внимание на реализации конкретных программных решений.

В рамках разработки дипломной работы был разработан фреймворк вводящий:

* Враперы для графических примитивов, что дает возможность ассоциировать примитив с отдельной сущностью, настраивая внешний вид через набор свойств и методов;
* Вводить абстракцию объектов поддерживающих наследование, что дает возможность описывать графические объекты (кнопки, элементы интерфейса и т.д.) через описание класса наследующего класс Object;
* Объекты с древовидной структурой, что дает возможность структурировать объекты из объектов и примитивов;
* Систему событий с возможностью привязки своих обработчиков к таким событиям как загрузка зависимостей объекта (изображения, музыка и т.д.), щелчок курсора, нажатия клавиш клавиатуры и т.д.;
* Слои для размещения объектов;

Кроме того фреймворк имеет модульную структуру, что позволяет уменьшить вес скачиваемого файла за счет использования, только необходимых для конкретного приложения, модулей.