

Afdækning af muligheder for at udbyde platformen for Iphone, Ipad/Android Projekt: [Farmtracking]	Ansvarlig	JEB
	Oprettet	15-12-2014
	Side	1 af 1

HTML5 vs native apps?

Den først udviklede prototype af en farmtracking –grund-app blev udviklet i HTML5, da vi på dette tidspunkt mente, at denne teknologi både var let at gå i gang med, da vi allerede på forhånd kendt teknologien relativt godt. Fordelen ved HTML5-plattformen er, at den principielt er device-uafhængig, hvorfor en app udviklet i HTML5 kan afvikles på både tablets, smartphones og for så vidt også på en stationær pc uanset styresystem.

Ulempen er, at HTML5-teknologien forudsætter (i sin rå version), at der er konstant forbindelse til internettet for at applikationen kan fungere. Derudover viste det sig også, at HTML5 også har begrænsninger i forhold til at tilgå dele af smartphonens indbyggede værktøjer (kamera, gps osv.).

Især ulemperne mht. krav om konstant internetforbindelse og den besværlige adgang til GPS mv. viste sig i afprøvningen af første prototype at være så store, at det blev valgt at skifte teknologi og i stedet udvikle næste prototype som en native app til Android.

Native apps kan netop anvendes uden et konstant krav om at have internetforbindelse. Desuden giver native apps mulighed for at give en væsentligt bedre brugeroplevelse. Det giver hurtigere apps, og navigationen er bedre. Skemaet herunder viser de væsentligste fordele og ulemper ved valg af udviklingsplatform.

Hvis Android prototypen falder tilfredsstillende ud, vil næste skridt være at udvikle en tilsvarende native app til IOS-plattformen. Her er det dog helt om igen fra 'bunden af'. Alt udvikling skal gennemføres en gang til – til den nye IOS platform.

Criteria	Native	Mobile Web	PhoneGap	Appcelerator	Xamarin
Technology/Platform	*	Any on server side, HTML+JS on front end	HTML5, CSS, JavaScript	JavaScript	C#, .NET
Device Coverage	One by one	All	Android, iOS, WP, BlackBerry	Android, iOS, BlackBerry10	Android, iOS, WP, BlackBerry
Performance & Functionality	Best	As good as a mobile browser. Network latency.	As good as a mobile browser. Network latency.	Native look-and-feel. Semi-native experience.	Native look-and-feel. Native experience.
Access to Native Functions	Best	Poor	Basic	rich	rich
Offline capabilities	Rich	Limited	Rich	Rich	Rich
Summary: Capability Score	10/10	3/10	5/10	8/10	9/10
Cost of instruments	Various: \$100/year for Apple dev, 400 for Visual Studio	various	Free	Free + Cloud Services	US\$300-1900 (per Platform, per developer)
% of Common Code between Platforms	10%	90%	99%	80-95%	45%
Developer Availability	Various	Good- (developers don't like to be limited usually)	Good-	Good, All JS devs	Good, all .NET devs
Summary: Budget efficiency	Worst	Good	Good	Good	Medium