

Mobile Computing

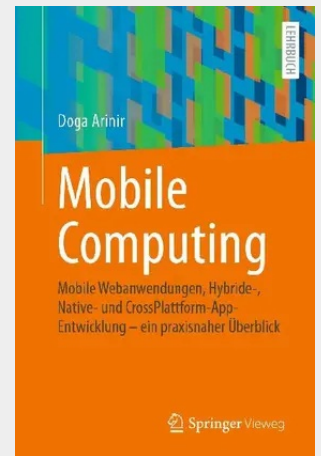
Mobile Webanwendungen, Hybride-, Native- und CrossPlattform-AppEntwicklung - ein praxisnaher Überblick

Über den Apple Store kann man zurzeit Millionen mobiler Anwendungen herunterladen. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig und die Bandbreite der Anwendungsszenarien bewegt sich von komplexen Computerspielen bis hin zu Geschäftsanwendungen. In den vergangenen Jahren wurden unterschiedliche Entwicklungsparadigmen bereitgestellt, die hinsichtlich verschiedener Aspekte wie zum Beispiel Plattformunabhängigkeit, Performanz, Kosten sowie dem Zugriff auf gerätespezifische, native Funktionen sowohl Vor- als auch Nachteile besitzen.

Die Kapitel gehen didaktisch in die Breite und stellen die Entwicklungsparadigmen vor dem Hintergrund einer zentralen Fallstudie gegenüber. Es werden Techniken zur Entwicklung von mobilen Webanwendungen, hybriden Anwendungen, nativen Anwendungen für Android sowie Cross-Plattform-Anwendungen vorgestellt, ohne innerhalb eines Paradigmas zu sehr in die Tiefe zu gehen. Eine Ausnahme bildet das von Google bereitgestellte Flutter-Framework, das sowohl die Entwicklung auf Android- als auch iOS-Geräten unterstützt.

Dieses Lehrbuch richtet sich an Studentinnen und Studenten, die bereits mit einer objektorientierten Programmiersprache vertraut sind und wesentliche Aspekte der Programmierung kennen und einen Einblick in das Mobile Computing erlangen möchten.

Über den Apple Store kann man zurzeit Millionen mobiler Anwendungen herunterladen. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig und die Bandbreite der Anwendungsszenarien bewegt sich von komplexen Computerspielen bis hin zu Geschäftsanwendungen. In den vergangenen Jahren wurden unterschiedliche Entwicklungsparadigmen bereitgestellt, die hinsichtlich verschiedener Aspekte wie zum Beispiel Plattformunabhängigkeit, Performanz, Kosten sowie dem Zugriff auf gerätespezifische, native Funktionen sowohl Vor- als auch Nachteile besitzen. Die Kapitel gehen didaktisch in die Breite und stellen die Entwicklungsparadigmen vor dem Hintergrund einer zentralen Fallstudie gegenüber. Es werden Techniken zur Entwicklung von mobilen Webanwendungen, hybriden Anwendungen, nativen Anwendungen für Android sowie Cross-Plattform-Anwendungen vorgestellt, ohne innerhalb eines Paradigmas zu sehr in die Tiefe zu gehen. Eine Ausnahme bildet das von Google bereitgestellte Flutter-Framework, das sowohl die Entwicklung auf Android- als auch iOS-Geräten unterstützt. Dieses Lehrbuch richtet sich an Studentinnen und Studenten, die bereits mit einer objektorientierten Programmiersprache vertraut sind und wesentliche Aspekte der Programmierung kennen und einen Einblick in das Mobile Computing erlangen möchten.



44,99 €

42,05 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783662674123

Medium: Buch

ISBN: 978-3-662-67412-3

Verlag: Springer

Erscheinungstermin: 05.01.2024

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 1. Auflage 2023

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 703 g

Seiten: 458

Format (B x H): 155 x 235 mm

