

Mobile web e device

Per chi sviluppa applicazioni per il mobile, il problema principale è rappresentato dalla frammentazione del mercato dei dispositivi (smartphone e tablet) che impone di dover tener conto della diversa grandezza e risoluzione dello schermo, dei differenti sistemi operativi e relative versioni, nonché delle caratteristiche tecniche come memoria RAM e velocità del processore. Lo sviluppatore perciò, in teoria, dovrebbe realizzare tante applicazioni quante sono le dimensioni dello schermo, i diversi sistemi operativi e le loro versioni. Un esempio è rappresentato dall'aggiornamento del sistema operativo Apple, dalla versione iOS 5 alla versione iOS 6, col quale è stato sostituito completamente il motore javascript che ha permesso di triplicare la velocità di esecuzione del codice javascript. Se uno sviluppatore ha realizzato un'applicazione pensata sfruttando le potenzialità messe a disposizione nella versione iOS 6, nei dispositivi che hanno installato tale versione quest

...

Consultazione dell'intero articolo riservata agli abbonati

01/02/2014