

فن آوری که آینده وب را تغییر می‌دهد



یک سال و نیم بعد از پیش‌بینی استیو جابز مدیر عامل سابق اپل، صنعت برنامه نویسی وب در تسخیر فن آوری جدیدی به نام HTML5 در آمده‌است.

همشهری آنلاین - رشید عسگری: یک سال و نیم بعد از پیش‌بینی استیو جابز مدیر عامل سابق اپل، صنعت برنامه نویسی وب در تسخیر فن آوری جدیدی به نام HTML5 در آمده‌است.

این فن آوری به مرورگرها اجازه پخش تصاویر کاملاً تعاملی (Interactive) را می‌دهد که به فرمان‌های کاربر و حرکت ماوس و کیبورد پاسخگو هستند. مستقل بودن این فن آوری از پلتفرم‌ها و عدم نیاز به نصب افزونه‌های مخصوص برای اجرای وب کلیپ‌ها باعث می‌شود فایل‌های HTML5 بر روی هر مرورگر یا دستگاهی از جمله تبلت‌ها و گوشی‌های هوشمند موبایل قابل اجرا باشند.

تمام این قابلیت‌های جالب به همراه این حقیقت که محصولات پرمصرف قابل حمل اپل از جمله آی‌فون، آی‌پد تاچ و آی‌پد از فن آوری‌های دیگر مانند فلش پشتیبانی نمی‌کنند باعث شده HTML5 تمام رقبای خود را کنار بزند و بیکه تاز صنعت برنامه نویسی وب باشد.

این اتفاق تا جایی ادامه پیدا کرد که شرکت ادابی اعلام کرد تولید فلش را متوقف خواهد کرد و تلاش‌های تیم‌های تحقیقاتی خود را برای ساخت فن آوری‌های جایگزین متمرکز خواهد کرد. [فلش دیگر تکان نمی‌خورد]

بسیاری از شرکت‌های بزرگ و اهالی "سیلیکون ولی"، قطب فن آوری غرب نسبت به آینده این فن آوری خوشبین هستند.

مارک اندرسون، بنیانگذار و طراح Netscape، مرورگر محبوب دهه 90 این فن آوری را "قدمی به سمت جلو" برای صنعت برنامه نویسی وب می‌داند.

راجر مکنامی، از سرمایه‌گذاران معروف شرکت‌های فن آوری در آمریکا پیش‌بینی می‌کند به زودی HTML5 به ابزاری بدل می‌شود که هنرمندان و شرکت‌های رسانه‌ای از آن برای طراحی محصولات استفاده می‌کنند که قبلاً عرضه آن در فضای وب امکان پذیر نبود. "HTML5 به افراد خلاق، توانمندی می‌بخشد."

شرکت آمازون از HTML5 برای طراحی برنامه تحت وبی به نام Kindle Cloud Reader استفاده می‌کند. این برنامه در زمینه فروش محصولاتمانند کتاب با فروشگاه آی‌تیونز اپل رقابت می‌کند.

از طرفی شرکت Rovio Entertainments، سازنده بازی کامپیوتری پرطرفدار Angry Birds به تازگی نسخه HTML5 این بازی را منتشر کرده‌اند که بدون نیاز به هیچ افزونه یا برنامه اضافی قابل اجرا است.

شرکت پاندورا برای طراحی جدید وب‌سایت رادیو اینترنتی خود از این فن آوری استفاده کرده و کاربران سریع‌تر از گذشته می‌توانند به قابلیت‌های این رادیو دسترسی پیدا کنند.

مجلات و روزنامه‌ها هم از HTML5 بی‌نصیب نمانده‌اند و برای فروش و نمایش محصولات خود از برنامه‌های تحت HTML5 استفاده می‌کنند.

بسیاری از تحلیل‌گران معتقدند فراگیری این فن آوری با پشتیبانی سه شرکت اپل، گوگل و مایکروسافت سرعت گرفته‌است. سه شرکتی که در همه زمینه‌ها رقیب هم هستند و معمولاً بر سر فن آوری‌ها به توافق نمی‌رسند این بار HTML5 را به عنوان ابزار تعاملی مرورگرهای خود برگزیده‌اند. علاوه بر این سه شرکت، انجمن موزیلا، سازنده مرورگر فایرفاکس و شرکت سازنده مرورگر اپرا هم به HTML5 روی آورده‌اند.

آمار وبلاگ فن آوری Binvisions.com نشان می‌دهد تا پایان سه ماهه منتهی به سپتامبر 2011 حدود 34 درصد 100 وب‌سایت پرطرفدار اینترنت از فن آوری HTML5 بهره برده‌اند.

همچنین وب‌سایت کاریابی Dice.com می‌گوید تمایل شرکت‌های فن آوری برای استخدام برنامه نویسان مسلط به این فن آوری بین سه ماهه اول سال 2011 تا سه ماهه سوم آن، به بیش از دو برابر افزایش یافته‌است.

البته بسیاری از کاربران عادی تفاوت بین محصولات تولید شده با فلش و HTML5 را متوجه نمی‌شوند و نمی‌دانند این فن‌آوری فاقد بعضی از قابلیت‌های کلیدی است.

فلش برای نمایش محتوا نیاز به نصب افزونه بروی دستگاه‌های کاربران دارد و استیو جابز در بیانیه خود در مورد فلش در سال 2010 این نکته را مشکل اصلی فلش اعلام کرد و استفاده از آن بروی دستگاه‌های قابل حمل شرکت خود را متوقف کرد.

شرکت ادابی مواردی که جابز آن‌ها را مشکلات فلش اعلام کرده بود را بی اساس خواند اما از آن زمان ابزار طراحی تولید کرد که محتوای خروجی آن‌ها هم از فلش پشتیبانی می‌کند و هم از HTML5.

شرکت اپل در حال حاضر از فلش بروی مرورگر کروم و سیستم عامل موبایل اندروید پشتیبانی می‌کند. اما به گفته دنی وینوگر، مدیر بخش گسترش محصولات تعاملی شرکت ادابی برنامه نویسان تمایل دارند برنامه‌های تحت وبی تولید کنند که بروی اندروید و iOS اپل قابل اجرا باشد.

وی می‌افزاید: "اگر قصد دارید محتوای تحت وب تولیدی شما بروی پلتفرم‌های مختلف موبایل کار کند باید آن را با HTML5 بنویسید."

نام این فن‌آوری از HTML (Hypertext Markup Language) یا زبان نشانه گذاری فرامتنی گرفته شده است. این زبان مجموعه دستورات پایه‌ای برای طراحی صفحات وب است. اما این کلمه در بر گیرنده مجموعه‌ای از فن‌آوری‌ها برای نمایش متن، فیلم و تصاویر گرافیکی است.

دین ها کامویتیچ، مدیر بخش مرورگر اینترنت مایکروسافت می‌گوید: "وقتی برنامه‌های تولیدی HTML5 را به مردم نشان می‌دهیم می‌گویند اصلاً شباهتی به یک وبسایت عادی ندارد."

شرکت‌ها از همین خاصیت برای طراحی تبلیغات داخل اپلیکیشن‌ها بروی دستگاه‌های موبایل استفاده می‌کنند. جیمز لمبارت مدیر عامل شرکت تبلیغاتی InMobi Mobile Insight می‌گوید تعداد شرکت‌هایی که تبلیغات موبایل سفارش می‌دهند از 62 در ماه ژانویه به 250 در ماه سپتامبر رسیده است. وی می‌افزاید: "اگر کسی قصد دارد تبلیغاتی بسازد که از نظر رسانه غنی باشد، از HTML5 استفاده می‌کند."

از طرفی بازی‌های کامپیوتری هدف فن‌آوری HTML5 هستند. بازی‌هایی که در گذشته اکثراً بروی فلش طراحی می‌شدند و اجرای آن‌ها بروی دستگاه‌هایی مثل آی‌پد و آی‌فون غیر ممکن بود.

شرکت Zynga تولید کننده بازی‌های کامپیوتری که اکثر آن‌ها با فلش نوشته شده‌اند به تازگی سه بازی HTML5 پرتفردار تولید کرده است.

علاقه طراحان بازی برای استفاده از HTML5 در کنفرانس New Game 2011 در سن فرانسیسکو مشهود بود. البته باید توجه داشت که بازی‌های HTML5 از نظر کیفیت قابل مقایسه با بازی‌های با کیفیت کنسول‌های و کامپیوترهای رومیزی نیستند اما بازی‌های مجانی که اکثراً به شبکه‌های اجتماعی نیز متصل می‌شوند از جذابیت خاصی برخوردارند.

به گفته ریچارد هیلمن، مدیر بخش خلاقیت شرکت EA می‌گوید برنامه نویسان در حال حاضر باید با توجه به وقت کاربران بازی طراحی کنند نه پولی که آن‌ها خرج می‌کنند. وی معتقد است برنامه نویس موفق باید محصولات خود را در همه جا عرضه کند، بروی هر دستگاه قابل حملی که یک کاربر می‌تواند داشته باشد.

با توجه به همه این‌ها، فراگیر شدن HTML5 برای شرکت اپل که مخالف اصلی فن‌آوری فلش است در درجهایی هم دارد. اگر قرار باشد برنامه‌های تولید شده با HTML5 بروی همه دستگاه‌ها اجرا شود آنوقت انحصار اجرای اپلیکیشن‌های سیستم عامل iOS اپل از بین می‌رود. در حال حاضر شرکت اپل به کاربران اجازه می‌دهد هر اپلیکیشن دانلود شده، تنها بروی یک دستگاه و برای یک کاربر قابل اجرا باشد.

کادیر لی، مدیر فن‌آوری شرکت Zynga پیش‌بینی می‌کند برنامه نویسان در آینده روند تولید اپلیکیشن برای دستگاه‌های پرتفرداری مانند محصولات اپل را ادامه می‌دهند. وی می‌گوید HTML5 می‌تواند در آینده به مفهومی فراتر از یک فن‌آوری تبدیل شود.