

Write once, run anywhere?

Die mobile Plattform der Zukunft

Was ist die Plattform der Zukunft? Auf welches Pferd soll man als Entwickler setzen, um sich in neue Technologien einzuarbeiten? Für welche strategische Plattform sollte sich ein Unternehmen entscheiden? Vielleicht hilft bei der Suche nach einer Antwort ein kurzer Blick in die Vergangenheit.

▶ Hätte man diese Fragen im Jahr 2007 kurz nach der Veröffentlichung des iPhone gestellt, hätte man dieser Plattform vermutlich die zukünftig größte Relevanz bescheinigt. Die bis dato etablierten mobilen Plattformen (BlackBerry, Windows Mobile und Symbian) sahen dagegen zu diesem Zeitpunkt im wahrsten Sinne des Wortes alt aus.

Bereits Ende des Jahres 2009 jedoch hätte eine Mobil-Strategie, die ausschließlich auf iOS setzt, große Teile des Marktes ausgeschlossen – mit Android hat sich quasi aus dem Nichts eine komplett neue Plattform etabliert. Die so offensichtliche Einschätzung aus dem Jahr 2007 hätte also rückblickend in ihrer Richtigkeit eine Halbwertszeit von nur wenigen Monaten gehabt.

Ausgehend von dieser Beobachtung werfen wir einen Blick in die Zukunft: Werden sich FireFox OS und Tizen etablieren? Werden Schwergewichte wie Amazon oder Facebook komplett neue Betriebssysteme auf den Markt bringen? Wird Windows Phone iOS den zweiten Platz abringen oder BlackBerry eine Wiedergeburt erleben? Oder wird eine komplett neue Gerätegattung – vielleicht aus dem Bereich der Wearables – dafür sorgen, dass heute noch nicht existierende Plattformen den Markt vereinnahmen?

Während ein Blick in die Glaskugel natürlich immer sehr gewagt ist, müssen folgende Schlussfolgerungen erlaubt sein: Der mobile

Markt bewegt sich unheimlich schnell. Was heute gültig ist, kann morgen irrelevant sein. Und: Vielfalt und Diversität bei mobilen Endgeräten ist heute und zukünftig keine Ausnahme, sondern der Standard.

Der Wunsch, alle relevanten Zielplattformen gleichzeitig ohne mehrfachen Aufwand zu bedienen, liegt nahe und ihm kann mittels Lösungen wie Cordova oder Xamarin nachgekommen werden. Mit beiden Lösungen lassen sich aus Visual Studio heraus Apps für Windows, Android und iOS erstellen und debuggen. Da Cordova auf HTML/JS baut, sinkt für viele Entwickler die Einstiegshürde. Mit Xamarin schreibt man C# und durch das Freigeben des .NET Core-Quellcodes als Open-Source-Projekt und die damit verbundene Ankündigung, .NET auch auf Linux- und Mac-Server zu bringen, wird es zukünftig noch mehr Zielplattformen für den Code geben. Für beide Ansätze ist zu erwarten, dass neue relevante Plattformen zügig unterstützt werden.

Hier wird klar, dass die Entscheidung für eine plattformübergreifende Lösung nicht nur aufwandsmäßig offensichtlich nachvollziehbar und betriebswirtschaftlich sinnvoll sein kann – man schreibt, verbessert, pflegt große Teile des Codes nur einmal – sondern gerade auch strategisch: Wer heute eine Entscheidung für die Plattform der Zukunft treffen muss, aber aus der Vergangenheit gelernt hat, dass eine Prognose unmöglich ist, der entscheidet sich andernfalls mit hoher Wahrscheinlichkeit für die falsche Plattform!



Daniel Meixner

ist Developer Evangelist bei Microsoft Deutschland und beschäftigt sich mit Windows- und Windows Phone-App-Entwicklung und, wann immer es möglich ist, mit der Integration der Kinect für PC. In seiner langjährigen Erfahrung in unterschiedlichen Rollen hat er das „Gute, Schlechte und Hässliche“ in der Softwareentwicklung zu genüge und aus unterschiedlichsten Blickwinkeln kennengelernt.

Er führt einen Blog (<http://blogs.msdn.com/b/dmx/>).

E-Mail: daniel.meixner@microsoft.com