

Nová „Flash“ z dílny Microsoftu



Lepší grafika, více funkcí a pro programátory i grafiky snadnější tvorba. S novým přehrávačem Silverlight bude Web 2.0 ještě lepší. Tak věští Microsoft. *Fabian von Keudell*

■ Kdo od internetu očekává více než jen statické stránky pro surfování, neobejde se bez rozšíření, jako je například Flash. Programátoři používají Flash nejen při tvorbě různých animací, ale také v případě interaktivních stránek. Adobe Flash je nainstalována na více než 98 % počítačů připojených k internetu, takže prakticky neexistuje prostor pro konkurenci. Microsoft si však myslí něco jiného, a tak z Redmondu přichází jeho vlastní platforma s názvem Silverlight. Produkt od Microsoftu toho umí dokonce mnohem více než jeho protějšek od Adobe.

Microsoft svůj nový plugin do prohlížečů šíří jako samostatný program (naleznete ho na Chip DVD). Po jeho nainstalování bude platforma Silverlight dostupná ve všech prohlížečích ve Windows. Silverlight je základem

pro šíření budoucích RIA (Rich Interactive Applications), jako je třeba Flickr.

Vývoj: Dva nástroje vedou k úspěchu

Nové technologie využívající Web 2.0, jako například Google Maps, sází na programovací jazyk AJAX (Asynchronous JavaScript and XML). Díky tomuto jazyku toho mohou uživatelé provádět na webu mnohem více než jen klikat na odkazy. Pro programátory je zde však jeden klíčový problém: designéři navrhnou nějaký vzhled, ale už neřeší, jakým způsobem bude nutné naprogramovat výsledný kód. Kvůli tomu často vznikají nedorozumění mezi návrhem a výsledkem. Designéři nerozumí programování a programátoři nemají designérský cit. Proto Microsoft používá dva

nástroje – jeden pro programátory a druhý pro designéry.

Pro programátory: Pro psaní kódu na platformě Silverlight vsadil Microsoft na osvědčené prostředí nástroje Visual Studio. Jako programovací jazyk může uživatel použít standardní .NET, JavaScript, Ruby, Python, C# nebo Visual Basic .NET. Nové Visual Studio, s kódovým názvem „Orcas“, obsahuje všechny knihovny a třídy, které Silverlight může používat.

Pro designéry: Designéři vůbec nemusí při používání Silverlightu řešit problémy s programovým kódem. Pracují v jednoduchém prostředí programu Microsoft Expression Blend, který je součástí Expression Studia. Tento nástroj nabízí dostatečně tvůrčí prostředí a nechybí ani bitmapové či vektorové prvky. Díky tomu nemusí programátor

požadovat od grafika více stejných prvků pro různá rozlišení obrazovky. Grafiku je možné bez ztráty kvality škálovat. To je ovšem možné také u Flashe. Tvorba animací pomocí časové osy je velmi jednoduchá, prostřednictvím několika kliknutí myši ji zvládne každý uživatel. Nejlepší na tom je to, že Expression dokáže vytvořenou grafiku zcela bezchybně svázat s kódem ve Visual Studiu, díky čemuž vznikne přesně takový projekt, jaký potřebujete.

V případě Adobe Flashe je celý problém trochu složitější, neboť designér musí být často i programátorem. Vše se tvoří v jediném programu, ve kterém se programuje flashovým jazykem. Pracují-li grafik a programátor zvlášť, vzniká následující problém: oba pracují ve stejném programu na stejném projektu, takže se často střídají

Nejlepší webové stránky postavené na technologii Silverlight

Chce-li být Microsoft se svým produktem úspěšný, bude muset ukázat mnohem lepší webové stránky, než jsou ty postavené na Flashi. Podle našeho názoru to tak zatím nevypadá, ale raději se přesvědčte sami. Ukázkové weby naleznete na www.silverlight.net.



DATABANKA: Media Manager od Microsoftu přehrává existující videa vytvořená v Silverlightu.



HRY: „Sprawl“ může stejně dobře běžet na technologii Flash a jen málokdo pozná rozdíl.



FILMY: 20th Century Fox je jedním z mála distributorů filmů, kteří již teď vsadili na Silverlight.

Srovnání: Flash a Silverlight

Zatímco Flash nabízí pro programátory i designéry jediný nástroj, Silverlight nabízí dva: programování striktně odděluje od grafiky.

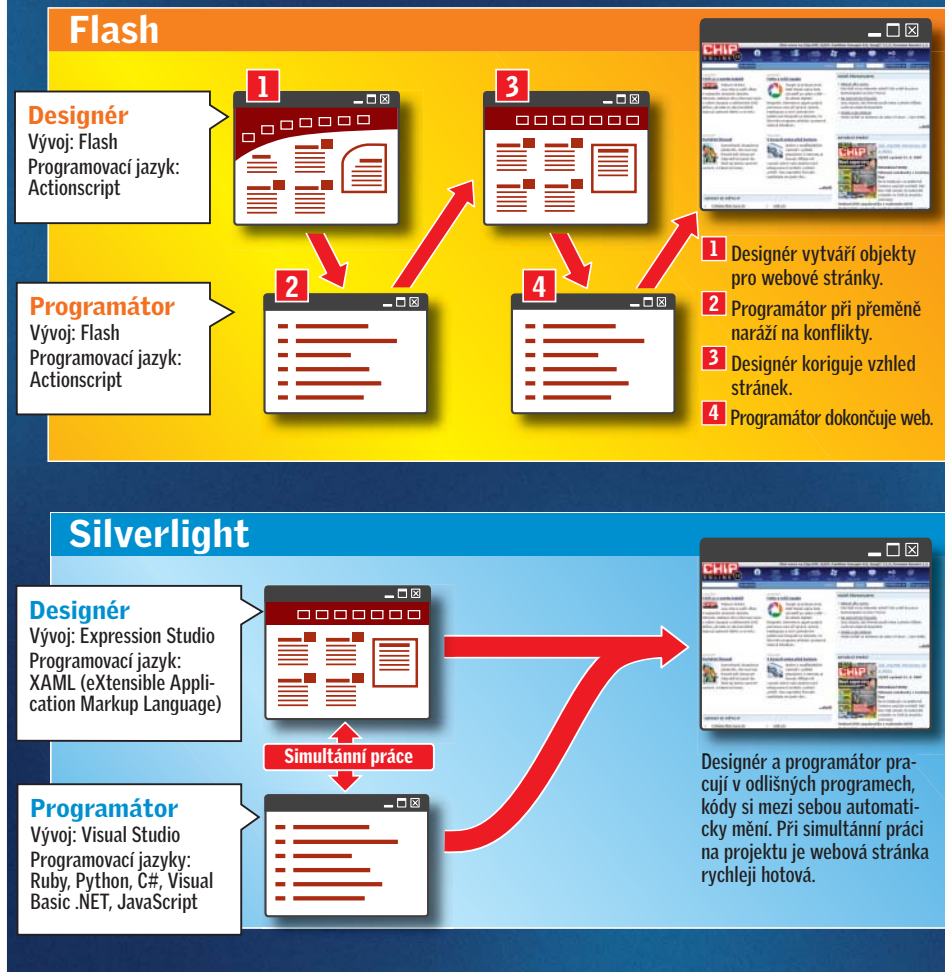
a nemohou pracovat zároveň. Dokonce se velmi často stává, že designér navrhne velmi povedenou grafiku, ale programátor ji nedokáže správně napasovat na webové stránky.

Kompatibilita: Velký záběr Silverlightu

Jádro Silverlightu je založeno na XAML (eXtensible Application Markup Language) a na technologii .NET Framework. Projektant tedy může zužitkovat existující znalosti a schopnosti, nemusí se učit žádné nové technologie a programovací jazyky. Novinkou je pouze Microsoft Expression Media Encoder, který připravuje digitální video do formy, která je spustitelná na webu. Vstupním formátem může být jak AVI, tak QuickTime video. Expression Media Encoder pak tyto soubory přetváří do formátu WMV (Windows Media Video). Encoder by měl být dostupný ještě letos, a to zadarmo. Je jasné, že Microsoft nemohl vsadit na jiný videoformát než na ten svůj. Jaké má však tato volba další důvody? Nebude problém videa Silverlightu dovybavit ochranou DRM a video bude možné přehrát jak ve Windows, tak na Mac OS.

Výhoda: Více výkonu pro koncové uživatele

Kdo někdy zkoušel vytvářet animace ve Flashi, ten bude Silverlightem nadšen, neboť rozdíl mezi oběma technologiemi je obrovský. Velkou výhodou řešení od Microsoftu, tedy rychlost, však pozná i koncový uživatel. Ačkoliv současná verze je pouze beta, je mnohem rychlejší než Flash. Je to způsobeno především programovacími technologiemi. V případě Flashe totiž musí výslednou animaci renderovat webový prohlížeč. Naproti tomu Silverlight provádí velkou část práce sám. Především díky použití jazyků Java a AJAX je vidět značná úspora prostředků počíta-



če. I při distribuci samotného přehrávače se Microsoft krotit a vše se s rezervou vešlo do 5 MB. Současná verze z Chip DVD je kompatibilní s Internet Explorerem 6 a 7 a s Firefoxem 1.5.0.8 a 2.0.x. Kdo chce provozovat Silverlight i na Macintoshi, musí si ze stránek www.silverlight.net stáhnout jinou verzi.

Závěr: Silverlight je Flash zítřka

Ačkoliv je dnes Flash rozšířena prakticky na všech počítačích, její budoucnost nevypadá příliš růžově. Koncovému uživateli bude vlastně jedno, zda používá produkt od společnosti Adobe, nebo produkt od společnosti Microsoft, ten druhý mu však zajistí vyšší výkon a buď stejnou, nebo ještě lepší funkčnost. Jiný přístup bude ze strany

vývojářů: kompletní oddělení grafické a výkonné části přináší obrovské množství výhod. Grafici a programátoři budou moci pracovat zároveň, nebudou si však navzájem zasahovat do práce a každý bude řešit jen ty své problémy. Kód bude psán ve Visual Studiu, pro grafický návrh bude použit Microsoft Expression.

Naproti tomu v případě Flashe musí grafici i programátoři používat stejný program a učit se nové prostředí.

Výhody nové platformy již začínají poznávat první firmy. Universal Music Group patří k prvním velkým společnostem, které, jak sdělil produktový manažer Forest Key z Microsoftu, vsadily na tuto novou platformu. Konečný úspěch však bude záležet na licenční politice Microsoftu. Pokud

bude nová platforma automaticky součástí Windows a uživatelé nebudou muset nic instalovat, má Silverlight šanci na brzké vítězství. Pokud si majitelé počítačů budou muset rozšíření pro prohlížeče stahovat ručně, rozšíření bude mnohem pomalejší.

Ještě jednu velkou překážku však bude muset Microsoft překročit: Evropskou unii. Pokud bude Silverlight automaticky součástí Windows, může Microsoft narazit úplně stejně jako v případě známé kauzy s Windows Media Playerem. A Adobe určitě nebude chtít dát svou kůži lacino. Poslední bitva bude ještě velmi napínavá. „Flash je tak rozšířená, že ještě není jasné, jak to všechno dopadne,“ míní Chris Howard, analytik Buton Group.

Info: www.silverlight.net