

Von der neuen Lust am Surfen

Wir freuen uns: Das Internet wird wieder richtig Spass machen. Das Netz wird farbiger, bewegter und interaktiver werden. Die Zeiten des Surfens in seichten Click-and-wait-Gewässern sind vorbei. Endlich können wir uns ohne störende Hilfsmittel dem ungebremsten Wellenritt hingeben. HTML 5 macht's möglich.



«Mit HTML 5 wird endlich der offizielle Standard des W3C mit einer Version kommen, die mit dem Plug-in-Zoo gründlich aufräumt.»

Daniel Liebhart ist Dozent für Informatik an der Hochschule für Technik in Zürich und Solution Manager der Trivadis AG.

Wir haben in den letzten Jahren die Vorteile des Internets teuer mit einem grossen Rückschritt, was die Interaktivität und Ergonomie des GUI (Graphical User Interface) betrifft, bezahlt. Kaum waren grafische Oberflächen auch für den Alltag bezahlbar, und wir alle konnten die Vorteile dieser Technologie Zuhause und am Arbeitsplatz geniessen, da kam das Web mit der rudimentärst möglichen Oberfläche auf: dem Browser. Der Browser, zunächst rein textbasiert, anschliessend ständig von HTML- zu HTML-Version mit einfachsten Bedienelementen erweitert, hat sich als das Stück Software durchgesetzt, das am meisten verbreitet ist. Jeder Computer mit einem Bildschirm ist heute mit einem Webbrowser ausgestattet. Leider basiert die Basistechnologie des Web auf Mechanismen zur Darstellung einfacher Inhalte und ist nicht dafür gedacht, interaktive Anwendungen zu unterstützen. Das neue Motto war «Click-and-wait». Und es kam noch schlimmer. Die innovativen Ansätze sind nicht zuletzt aufgrund des Browsers immer mehr in die Gamer-Ecke verdrängt worden. Und viele Firmen sind Schritt für Schritt dazu übergegangen, den Browser als User Interface für alle betrieblichen Informationssysteme einzusetzen. An das mühsame Arbeiten – vergleichbar mit Kitesurfing ohne Wind –, das Hopping von einer Webpage zur anderen mit den langweiligen Ladezeiten dazwischen, daran haben wir uns längst gewöhnt. Wir freuen uns bereits über einfachste interaktive Elemente wie eine gelungene Navigation oder den Einsatz von Auswahllisten und grafischen Ele-

menten. Von richtiger Interaktivität war und ist das weit entfernt.

Hilfsmittel für interaktive Sites

Der Mangel an Interaktivität der HTML-Technologie ist durch eine Vielzahl zusätzlicher Mechanismen wettgemacht worden. Allen voran haben diejenigen Firmen, die sehr viele Kunden für ihre Produkte über das Netz gewinnen wollten, damit begonnen, Websites zu gestalten, die mehr und mehr Werbespots gleichen, was das Design und die Ergonomie betrifft. Die Website als Erlebnis. Wir klicken nur noch einmal und dann läuft das ganze Programm ab – es wird das ganze Produktsortiment oder ein bestimmtes Produkt der Firma dargestellt – wie von allein mit möglichst wenigen Klicks. Und es wird im Idealfall nur noch eine einzelne HTML-Seite benötigt. Dies ist jedoch nur mit dem Einsatz zusätzlicher Technologien möglich. Von Flash über Javascript bis hin zu Microsoft Silverlight oder der Vielzahl Erweiterungen für Ton und Bild, das Zauberwort heisst Plug-in. Jeder Browser verfügt über einen Mechanismus, der die Verwendung zusätzlicher Plug-ins unterstützt. Was nichts anderes bedeutet, als dass wir immer wieder auf einzelne Websites stossen, die statt etwas Vernünftiges anzuzeigen, uns mit der Frage «Möchten Sie XYZ installieren?» nerven. Doch damit nicht genug, wir werden dann auf ewig mit der Frage beschäftigt «Ein neues Upgrade für XYZ ist bereit. Möchten Sie es herunterladen?» Nein, natürlich möchte das niemand, wir wollen die Website sehen oder unsere Anwendung nutzen.

Arbeit statt Vergnügen

Ein Vorteil hätte doch der Rückschritt in Sachen GUI-Qualität haben können: Die Entwicklung einer Website oder einer Anwendung mit dem Browser als Benutzerschnittstelle hätte sehr viel einfacher und damit billiger werden können. Doch weit gefehlt. Selbst einfachste Mechanismen waren und sind mühsam zu entwickeln. Wir bauen Browser-Weichen, setzen spezielle CSS und andere Tricks ein, um die verschiedenen Browser-Varianten (W3C: IE 41,6 Prozent, Firefox 29,9 Prozent, Chrome 11,9 Prozent, Safari 5,5 Prozent, Opera 1,9 Prozent) auf verschiedenen Plattformen (W3C: Windows 81 Prozent, Mac 8,1 Prozent, Linux 1,5 Prozent) zu unterstützen, wir brauchen Alternativen, falls Javascript oder Flash nicht aktiviert werden kann. Und wir müssen eine Vielzahl von Technologien kennen, um einfachste Dinge wie einen Film oder einen Song ins Netz zu stellen.

Rettung naht

Spätestens seit dem 28. Oktober ist klar: Steve Balmer, CEO von Microsoft, hat es an der PDC 2010 – der Microsoft Developers Conference – geahndelt und IE 9 gezeigt, und damit wird es auch der wichtigste Webbrowser unterstützen: HTML 5. Und HTML 5 hat all das, wovon wir schon so lange geträumt haben. Hochinteraktive Elemente für ergonomische Oberflächen, einfache Einbindung von Video und Audio und vieles anderes mehr. Damit wird endlich der offizielle Standard des W3C mit einer Version kommen, die mit dem Plug-in-Zoo gründlich aufräumt – und damit wird auch die Erstellung stark vereinfacht. Es werden keine Spezialkenntnisse in Flash oder Silverlight mehr notwendig sein, um attraktive Sites aus einem Guss zu gestalten und zu bauen. Damit ist eine neue Generation von Websites zu erwarten. Websites, die sehr viel mehr bieten werden und die uns eine neue Lust am Surfen bereiten werden. <