

Die kostenlose Online-Konferenz zur  
plattformunabhängigen Software-Entwicklung  
**Livestream am 2. Juni 2016 von 14 - 21 Uhr**

## Agenda

Zeit	Session	Sprecher
14:00-14:45	<b>Cross-Plattform ist ein alter Hut – Zeit, ihn abzustauben</b>	<i>Christian Heilmann</i>
15:00-15:30	<b>Leichtgewichtige Architekturen im Zeitalter von „Mobile First“</b>	<i>Lars Röwekamp</i>
15:45-16:15	<b>Cross-Plattform Apps mit Xamarin.Forms entwickeln</b>	<i>Jörg Neumann</i>
16:30-17:00	<b>Browser, Mobile und Desktop: Echte Cross-Plattform-Anwendungen mit HTML5 &amp; Co.</b>	<i>Christian Weyer</i>
17:15-17:45	<b>Authentifizierung und sicherer API-Zugriff für mobile und native Anwendungen</b>	<i>Dominick Baier</i>
18:00-18:30	<b>Cross-Plattform-Spieleentwicklung mit HTML5, WebGL und Unity3D</b>	<i>Dariusz Parys</i>
18:45-19:15	<b>App-Notifications: nativ und cross-platform</b>	<i>Christian Wenz</i>
19:30-20:00	<b>Wie testet man Cross-Plattform-Apps?</b>	<i>Nils Röttger</i>
20:15-20:45	<b>Creating holistic experiences people really love</b>	<i>Timothy Achumba</i>

## Coming soon:

**14:00 - 14:45: KEYNOTE: CROSS-PLATTFORM IST EIN ALTER HUT – ZEIT, IHN ABZUSTAUBEN**

Seit über zwanzig Jahren haben wir ein Cross-Plattform-Medium, um Inhalte und Funktionalität an unsere Endkunden zu bringen: das Web. Durch rudimentären Sprachen, geblockten Zugang und den scheinbar endlosen Browserkriegen bekam das Web jedoch einen schlechten Ruf. Doch nun haben wir nun mit ECMAScript 6, einem standardisiertem App-Manifest und Node.js auf mehreren JavaScript-Runtimes eine Plattform, die mit den nativen konkurrieren kann. In dieser Keynote zeigen wir auf, wie diese Standards und Technologien es einem erlauben, Apps zu erstellen, die auf allen Plattformen laufen, ohne dass der Endnutzer wissen muss, welche Technologien denn im Einsatz sind. Geschlossenen App-Plattformen sind im Untergang – Zeit, sich wieder auf das Web zu konzentrieren.

Sprecher: ***Christian Heilmann (Microsoft)***

Coming soon:

**15:00 - 15:30: LEICHTGEWICHTIGE ARCHITEKTUREN IM ZEITALTER VON „MOBILE FIRST“**

Die Zeiten einfacher, monolithischer (Web)Anwendungen sind gezählt. Moderne Unternehmen stehen heute vor der Aufgabe, unterschiedlichste Kanäle wie Web, Desktop, Mobile oder 3rd-Party-Clients parallel bedienen zu müssen. Und das Ganze mit einer Architektur, die am besten auch noch zukünftigen, bisher noch nicht bekannten Anforderungen standhält. Wie aber sieht eine solche Architektur aus? Welche neuen Herausforderungen ergeben sich durch die Öffnung für zusätzliche Kanäle? Welche Auswirkungen hat das alles auf Themen wie Security, Schnittstellendesign oder Versionierung? Und wie kann uns „Mobile First“ dabei helfen? Im Rahmen der Session „öffnen“ wir eine klassische monolithische Anwendung und stellen uns den Herausforderungen.

Sprecher: ***Lars Röwekamp (open knowledge GmbH)***

Coming soon:

**15:45 - 16:15: CROSS-PLATFORM APPS MIT XAMARIN.FORMS ENTWICKELN**

Für die Entwicklung nativer Apps benötigen Sie ein tiefes Wissen über die jeweilige Plattform. Dies macht die Umsetzung nicht nur aufwendig, sondern auch teuer. Zudem müssen Sie die unterschiedlichsten Entwicklungssprachen und Frameworks beherrschen. An dieser Stelle kommt Xamarin in Spiel: eine Cross-Plattform-Entwicklungsumgebung, die es ermöglicht, native Apps für unterschiedliche Plattformen zu schreiben – und zwar in C# und XAML! Jörg Neumann stellt das Tool vor und gibt Tipps für die erfolgreiche Cross-Plattform-Entwicklung.

Sprecher: ***Jörg Neumann (Acando)***



Coming soon:

<b>16:30 - 17:00:</b>	<b>BROWSER, MOBILE UND DESKTOP: ECHTE CROSS-PLATTFORM-ANWENDUNGEN MIT HTML5 &amp; CO.</b>
-----------------------	---

HTML5 kombiniert mit dem Wort „Anwendung“, geht denn das? Na klar! Und der Vorteil dabei: Einmal erstellt, läuft es auf drei Desktop-Plattformen, mehreren mobilen Plattformen – und im Browser sowieso. Auch der Weg in sämtliche App Stores ist daher kein Problem. Wie das geht? Mit nativen Host-Anwendungen und Frameworks wie Cordova, Electron und den Standard-Browsern. In dieser Session zeigt Christian Weyer wie einfach es ist, aus einer HTML5 Single Page Application mit Angular 2 eine „echte“ Anwendung für eine Vielzahl heute üblicher Plattformen zu erstellen. Und das alles mit nur einer Codebasis. Willkommen im Jahr 2016.

Sprecher: ***Christian Weyer (Thinktecture)***

Coming soon:

17:15 - 17:45

**AUTHENTIFIZIERUNG UND SICHERER API-ZUGRIFF FÜR MOBILE UND NATIVE ANWENDUNGEN**

Moderne native und mobile Anwendungen haben typische Sicherheitsanforderungen, wie das Authentifizieren von Benutzern sowie den sicheren Zugriff auf die Daten des Benutzers über APIs. Die Protokolle OpenID Connect und OAuth 2.0 sind genau für diesen Anwendungsfall konzipiert worden. Das geschickte Verknüpfen dieser Anwendungsmuster mit Plattform-Diensten moderner Betriebssysteme erlaubt es, attraktive und sichere Anwendungen zu schreiben.

Sprecher: ***Dominick Baier***

Coming soon:

**18:00 - 18:30**

**CROSS-PLATTFORM-SPIELEENTWICKLUNG MIT HTML5, WebGL UND UNITY3D**

Für Spieleentwickler ist die breite Basis an Plattformen in den letzten Jahren enorm angestiegen. Ob Smartphones, Konsolen oder auch High-End Gaming PCs – auf allen Plattformen gibt es mittlerweile GPU- und 3D- Unterstützung des Betriebssystems. Des Weiteren sind viele Spiele-Engines und -frameworks den Mainstream-Entwicklern zugänglich, und die unterschiedlichen Distributionsmöglichkeiten tun ihr Übriges, um Spieleentwicklung attraktiv zu machen.

In dieser Session werfen wir einen Blick über HTML5-Möglichkeiten, WebGL und der Spieleengine Unity3D.

Sprecher: ***Dariusz Parys (Microsoft)***



Coming soon:

18:45 - 19:15	APP-NOTIFICATIONS: NATIV UND CROSS-PLATFORM
---------------	---

Jedes relevante mobile Betriebssystem hat einen Notification-Mechanismus – und jedes einen anderen. Das ist insbesondere deswegen ärgerlich, weil fast jede App von solchen Benachrichtigungen profitieren kann. Wir schlagen einen Pfad durch das Dickicht und stellen die Ansätze von iOS, Android und Windows jeweils kurz vor.

Sprecher: ***Christian Wenz (Arrabiata Solutions)***

Coming soon:

**19:30 - 20:00** | **WIE TESTET MAN CROSS-PLATFORM APPS?**

Mobilgeräte haben in ihrer Bedeutung einen rasanten Aufstieg hinter sich. Google hat 2015 seine Suchstrategien angepasst und bewertet für mobile Geräte angepasste Webseiten höher. Mittlerweile werden Apps immer beliebter und lösen Webseiten nach und nach ab. Heute muss eine App eigentlich schon bei Markteinführung auf iOS, Android und Windows Phone zur Verfügung stehen und sich überall gleich verhalten. Diese Plattformvielfalt ist eine der großen Herausforderungen für den Softwaretest.

Wie also testet man „Cross-Plattform-Apps“? Mit welchen Geräten erhalte ich eine hohe Testabdeckung?

Sprecher: ***Nils Röttger (imbus AG)***

Coming soon:

**20:15 - 21:00**

**CREATING HOLISTIC EXPERIENCES PEOPLE REALLY LOVE**

We are constantly being introduced to brand new devices. From wearables devices/VR to conversational interfaces, people expect to be able to freely switch between different devices and context seamlessly. This poses a new challenge for software and hardware creators when it comes to creating a consistent and coherent experience across any device. Each platform requires different interaction interfaces, from voice to touch, physical activity to sight and our job is now to create that red thread through all of it.

Sprecher: ***Timothy Achumba (Wunderlist/Microsoft)***

# Konferenzen von heise Developer



Vielen Dank!

