



Heidelberg  
2013  
dpunkt.verlag  
289 Seiten  
30 €  
(Epub-, PDF-  
oder Kindle-  
E-Book: 24 €)  
ISBN 978-3-  
86490-056-3

Philipp Friberg

## Web-Apps mit jQuery Mobile

### Mobile Multiplattform-Entwicklung mit HTML 5 und JavaScript

Web-Apps sind browsergestützte Anwendungen, die sich plattformunabhängig auch auf Mobilgeräten einsetzen lassen, ohne dass man dafür eine App-Downloadplattform zu nutzen braucht. Das Open-Source-Framework jQuery Mobile erlaubt in Verbindung mit HTML 5 die Entwicklung von Web-Apps, die von ihrem Funktionsumfang her nativen, etwa in Objective-C oder Java geschriebenen Apps nahekommen.

Friberg holt interessierte Einsteiger gewissermaßen in der Grundschule der App-Programmierung ab. Dazu gehört eine kleine Plattformkunde, die die Nutzung von Android-, iOS- und BlackBerry-Emulatoren einschließt, außerdem eine Kurzvorstellung der Entwicklungsumgebungen Eclipse, Aptana Studio, IntelliJ IDEA und Dreamweaver. Anfänger erfahren, wo sie weitergehende Informationen und Software finden.

Dann wird es praktisch. Am Beispiel mehrerer Versionen einer App, die Whisky-Sorten unterscheidet und Bewertungen ermöglicht, zeigt Friberg, wie man an die Entwicklung von Web-Apps herangeht.

Dabei kommen alle zentralen Gestaltungsaspekte vor. Um auf Systemfunktionen wie die GPS-Abfrage oder auch Datenbanken zuzugreifen, setzt der Autor ergänzend zu jQuery Mobile HTML5-Elemente wie Canvas ein. Er reißt auch die Web-App-Server-Kommunikation über ein serverseitiges PHP-Skript an und die Nutzung von Social-Media-Schnittstellen, um etwa Wertungen an Facebook zu übermitteln. Am Schluss gibt es noch einen Ausblick auf die Entwicklung hybrider und nativer Apps aus Web-Apps.

Leser mit gutem Basiswissen in HTML und JavaScript, die in die Web-App-Programmierung hineinschnuppern möchten, werden Freude an diesem Buch haben. Dasselbe gilt für JavaScript-Profis, die einen praxisnahen Einstieg in das jQuery-Mobile-Framework suchen. (Ulrich Schmitz/psz)

[www.ct.de/1326202](http://www.ct.de/1326202)



Bonn 2013  
(3. Aufl.)  
Galileo  
Computing  
661 Seiten, mit  
CD-ROM  
35 €  
ISBN 978-3-  
8362-2010-1

Peter Müller

## Websites erstellen mit Contao 3

Contao, gestartet 2006 als „TypoLight“ mit zunächst eher überschaubarem Funktionsumfang, ist heute ein ernst zu nehmendes Werkzeug für Online-Magazine und andere komplexe Websites. Das unter LGPL stehende quelloffene Content Management System (CMS) liegt seit September in der Version 3.1.3 vor.

Müller führt seine Leser Schritt für Schritt in die Erstellung einer Website mit Contao ein. Er setzt dabei lediglich gute Kenntnisse in HTML und CSS voraus. Insgesamt 25 Kapitel beschreiben alle Schritte für die Umsetzung eines Web-Projekts mit Contao ausführlich. Das beginnt bei der inhaltlichen Struktur mit Seiten, Artikeln und Inhaltselementen. Es geht weiter über den Einsatz von funktionalen Modulen für Navigation, Suche und Verwaltung von Nachrichten sowie Newslettern. Am Schluss steht die optische Aufbereitung der Webseiten mit CSS.

Ausführlich berücksichtigt Müller unter anderem Themen wie mobile Web-Angebote, CSS-Frameworks und Responsive Web Design, etwa für Tablets. Auch die Frontend-Nutzung innerhalb geschlossener Benutzergruppen behandelt er.

Jedes Kapitel ist ausgiebig mit (leider nur schwarzweißen) Screenshots, Listings und schrittweisen Kurzanleitungen versehen. Letztere haben den Charakter von To-Do-Listen. Für gestandene Webmaster sind diese viel zu ausführlich. Dabei bilden gerade erfahrene Website-Betreuer eigentlich eine sinnvolle Zielgruppe für Müllers Buch. Auf der anderen Seite schweigt der Autor zu wichtigen Themen, etwa zum Katalog-Modul für strukturierte Eingaben oder zum Workflow für die Koordination größerer Redaktionsteams.

Das Buch eignet sich so hauptsächlich für CMS-Einsteiger mit Grundkenntnissen in HTML und CSS, die sich in Contao 3 einarbeiten und ein konkretes Projekt umsetzen möchten. Die mitgelieferte CD-ROM erspart den Download von Contao und XAMPP oder MAMP. Die Beispieldateien zu den Kapiteln sind jedoch dürftig und wenig hilfreich. (Karl-Heinz Dahmann/psz)



Berlin 2013  
Kulturverlag  
Kadmos  
282 Seiten  
30 €  
ISBN 978-3-  
86599-187-4

Shintaro Miyazaki

## Algorhythmisiert

### Eine Medienarchäologie digitaler Signale und (un)erhörter Zeiteffekte

Mancher Autofachmann erkennt bereits am Klang des Motors, was mit einem Wagen nicht stimmt. Wenn hingegen ein Software-Entwickler Fehlern in einem Programm auf die Spur kommen will, nützt ihm ein feines Gehör nichts.

Das war nicht immer so: Bei frühen Computern, die mit Relais arbeiteten, hatten Programme tatsächlich eine Klangcharakteristik, die Rückschlüsse auf ihr Verhalten erlaubte. Auch viele Besitzer von Heimcomputern der ersten Generation, die Programme von Compact-Kassetten luden, entwickelten ein Ohr für gesunde Ladevorgänge. Bei der Datenfernübertragung mit Akustikkoppler und Modem ging es nicht minder geräuschvoll zu.

Miyazaki befasst sich mit Klängen und Rhythmen, die der Computerwelt innewohnen. Auf der Suche nach den Ursprüngen von Rhythmus und Algorithmus durchstreift er die Geschichte, landet etwa im Mittelalter bei den Anfängen der westlichen Notenschrift. Er betrachtet Vorläufer informationstechnischer Gerätschaften von der Uhr bis zum automatischen Webstuhl mit Lochkarten und Lochwalzen. Aber auch die progressiven Arbeiten von Charles Babbage und die Analytical Engine kommen zu ihrem Recht.

Schließlich findet der Autor zurück in die modernen Zeiten. Er geht dem Phreaking in den Telefonnetzen des späten 20. Jahrhunderts nach und den Klängen in den Netzen der Gegenwart: GSM, UMTS und WLAN hinterlassen ihre Spuren in Radio-lautsprechern.

Miyazaki behandelt sein Thema streng akademisch und nähert sich jedem noch so unscheinbaren Detail mit großer Akribie. Außerdem flicht er immer wieder Verweise auf Erkenntnisse und Systematiken der Philosophie ein. Lange, unnötig verschlungene Sätze und ein Übermaß an abstrakten Begriffen tun das Ihre dazu, um die Lektüre sehr anstrengend zu machen. Wer dennoch durchhält, gewinnt ungewöhnliche Denkanstöße. (Maik Schmidt/psz)