



# Chrome, HTML5, WebGL, 和 Native Client 开发技术介绍

谷歌 开发技术推广部 中国市场主管 栾跃

Bill Luan, China Country Lead, Developer Relations

Google

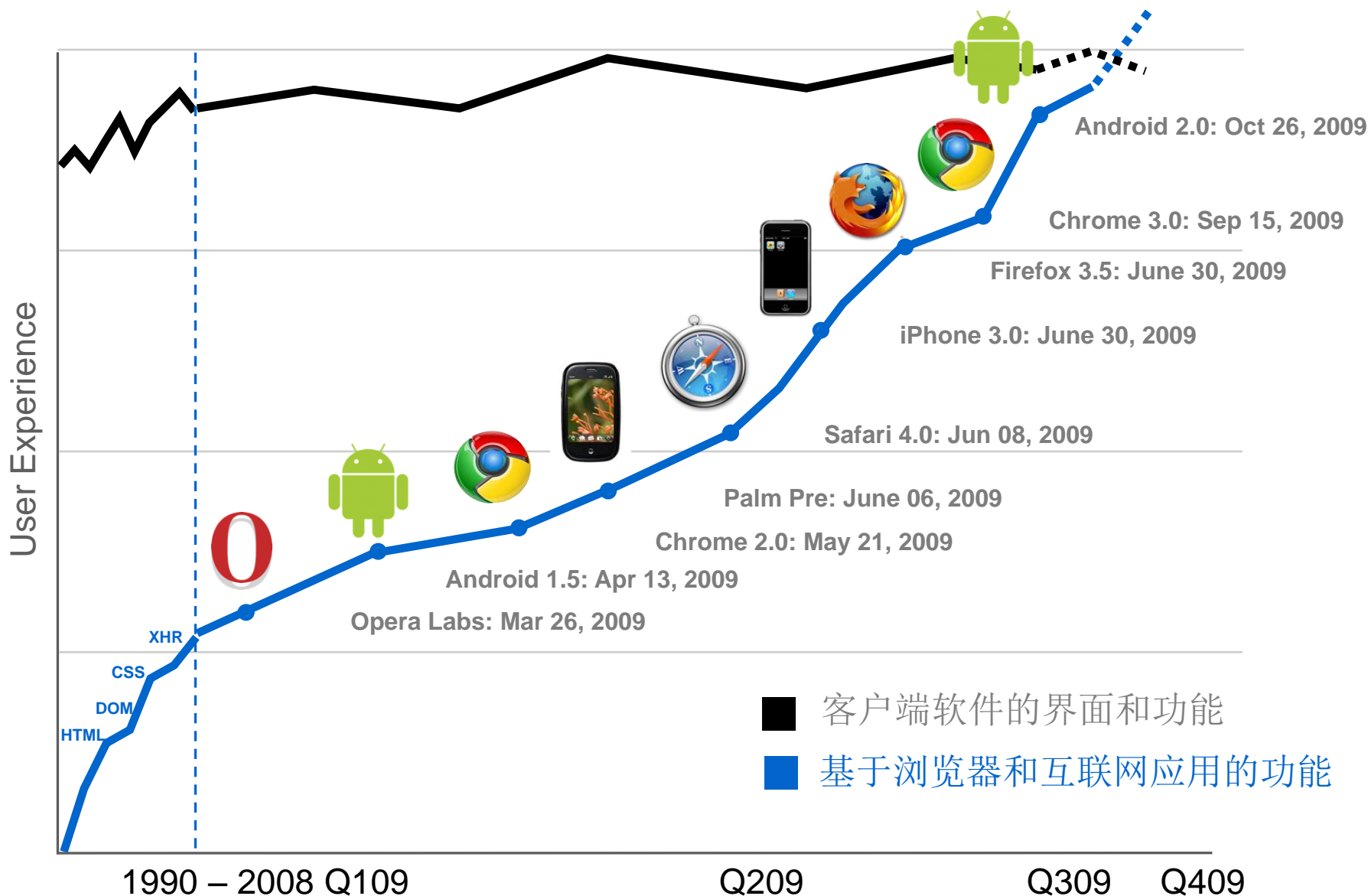
# 基于浏览器的应用开发 是创新的未来！

(开发印在光碟上销售的客户端软件  
是上一个世纪的老东西了！)

# 浏览器开始的一场创新的革命 今天仍旧继续着...

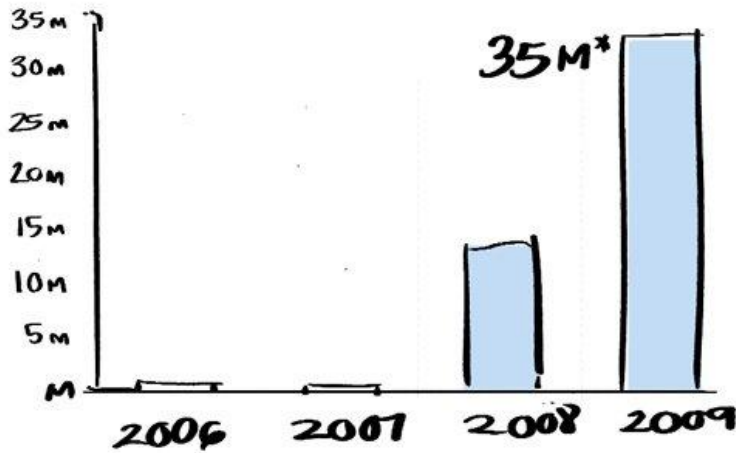
- 1995年, Netscape 推出了 JavaScript
- 1999, Microsoft 推出了 XMLHttpRequest
- In 2002, Mozilla 1.0 把支持 XMLHttpRequest 加入到该浏览器产品所提供的固有功能之一  
... 从那个时刻起, 在浏览器里的网络应用开发 (web applications) 开始起飞 ...
- In 2004, Gmail 开始发行
- In 2005, 带有 AJAX 功能的产品开始发行 (比如谷歌地图 Google Maps)  
... 今天, 更多的网络应用也需要更加强大的功能

# 基于浏览器的网络应用飞速发展



# 这几年的业界的发展所显示的明显的趋势

Netbook (Shipments)



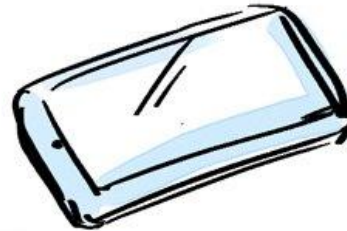
Millions of users living in the cloud



Laptops



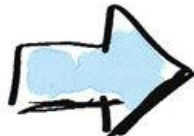
Netbooks



Tablets



Phones



# 今后几年创新的商机所在

- **基于浏览器的应用 (WebApps) 将是今后几年里在信息技术应用开发上进行创新的最好领域**
  - 能够随时连网的移动设备将使百姓大众和各个行业进一步依靠互联网进行信息的获取和使用
  - 不断提高功能和性能的浏览器将是普通大众使用信息技术和服务的主要工具
  - 各种云计算服务将强化大众对浏览器的依赖
  - 具有良好安全性、管理性、和高性价比的以浏览器为主要使用界面的上网本 (Netbooks) 将在企业获得大量使用 (比如 ChromeBooks)
  - 基于浏览器的应用开发目前是一个相对较新的领域、也将是开发者们创新赢利的最好机会

- **什么是基于浏览器的应用** (WebApps)
  - 提供各种信息运算和显示功能的应用和服务软件
  - 在浏览器里运行
  - 它们可以是具备高度图像界面功能的、高速运行性能的、类似传统客户端软件功能和使用经历的应用
  - 可以用脚本语言也可以用传统语言例如 C/C++ (例如使用 Native Client 技术) 开发

# 基于浏览器应用的优势

- **通用性**：所有计算机上都有浏览器，用户只要使用浏览器就都能运行和看到信息
- **方便性**：不再需要安装专门的客户端软件
- **跨平台**：在桌面计算机和移动计算机（智能手机、平板电脑等等）都能看到
- **高效性**：你的应用开发一次，能在多种设备上和任何地点被多处使用
- **云计算**：这样的运用与互联网紧密联结，可以充分发挥互联网和高性能服务器的优势

# 推广基于浏览器应用的好处



- 让千千万万的用户在任何设备(电脑和手机)上及任何地点享用你的开发成果和服务
  - 例如你的网页可以同时被桌面计算机和手机的用户所使用
- 充分利用先进浏览器的性能的提高
  - 例如Chrome数倍的JavaScript运行速度的提高、WebGL技术直接使用硬件图像加速的功能等
- 充分利用先进浏览器中的各种开发工具
  - 例如利用Chrome里面debugging的功能

# 实现浏览器应用愿景的条件

- **兼容性**: 浏览器需要符合相同的标准
  - 这也是为什么与公开标准兼容的重要性
- **高性能**: 浏览器需要有极高的运行速度
  - 基于开源代码的WebKit等引擎提供了这样的性能
- **支持关键技术**: 浏览器需要支持一些关键的技术、使得强大功能的设计能够实现
  - 过去客户端软件能够做到的，但是浏览器却不能提供的一些关键的功能，例如像素层面的高性能渲染、多媒体功能、多线性进程、本地数据储存等等

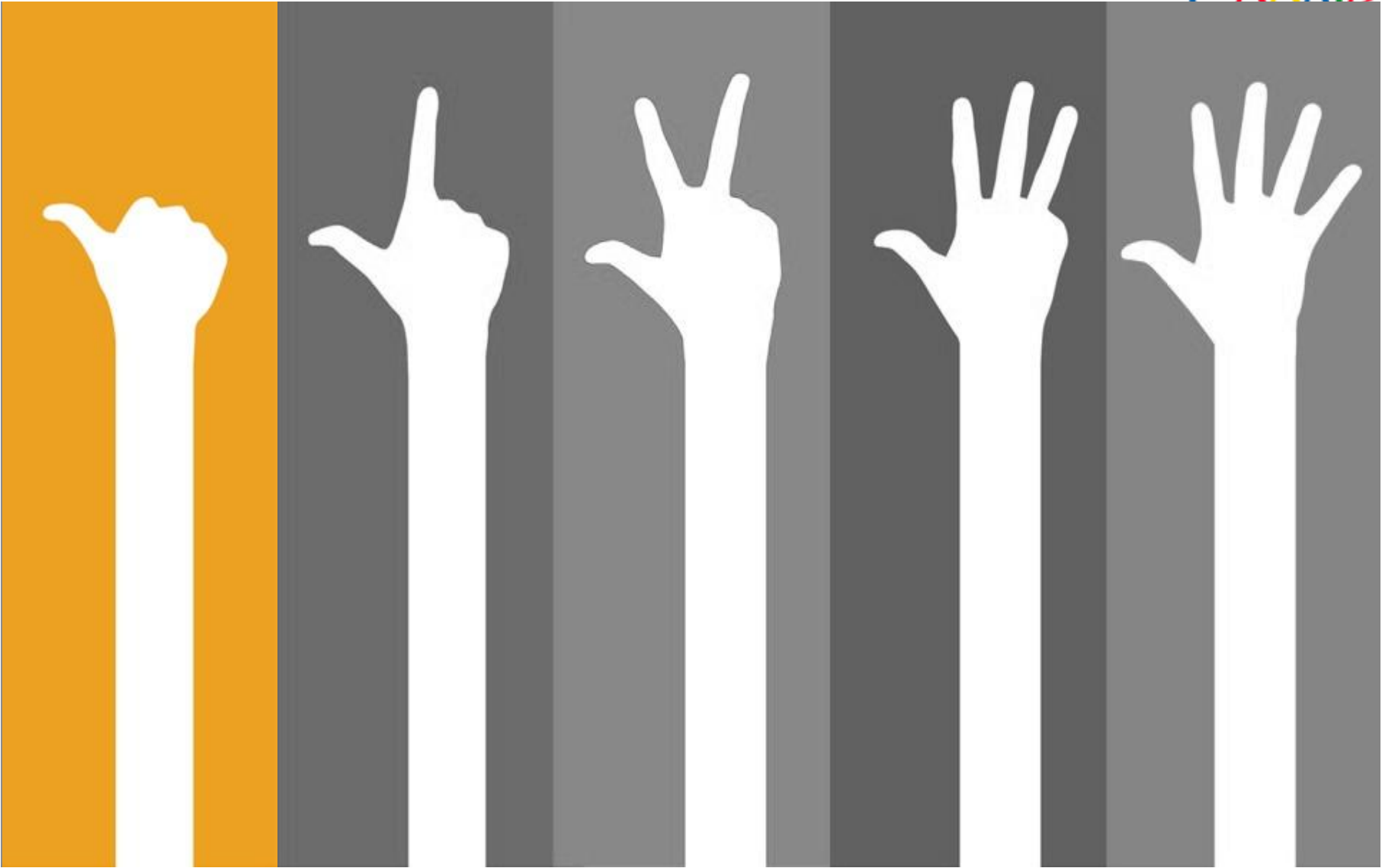
# HTML5打破了这些关键技术的技术瓶颈



# HTML5提供了这些关键开发技术

- 高性能图像渲染、像素层次的细节、直接利用GPU图像渲染硬件功能: Canvas and SVG
- 三维图象支持: CSS3、WebGL
- 多媒体支持: Audio and Video
- 地理位置信息整合: Geolocation
- 多线程同步运算: Web Workers
- 离线存储: Web Storage
- 数据传输: Communication: Cross Document Messaging & XMLHttpRequest Level 2
- 实时双向通讯: WebSocket





canvas

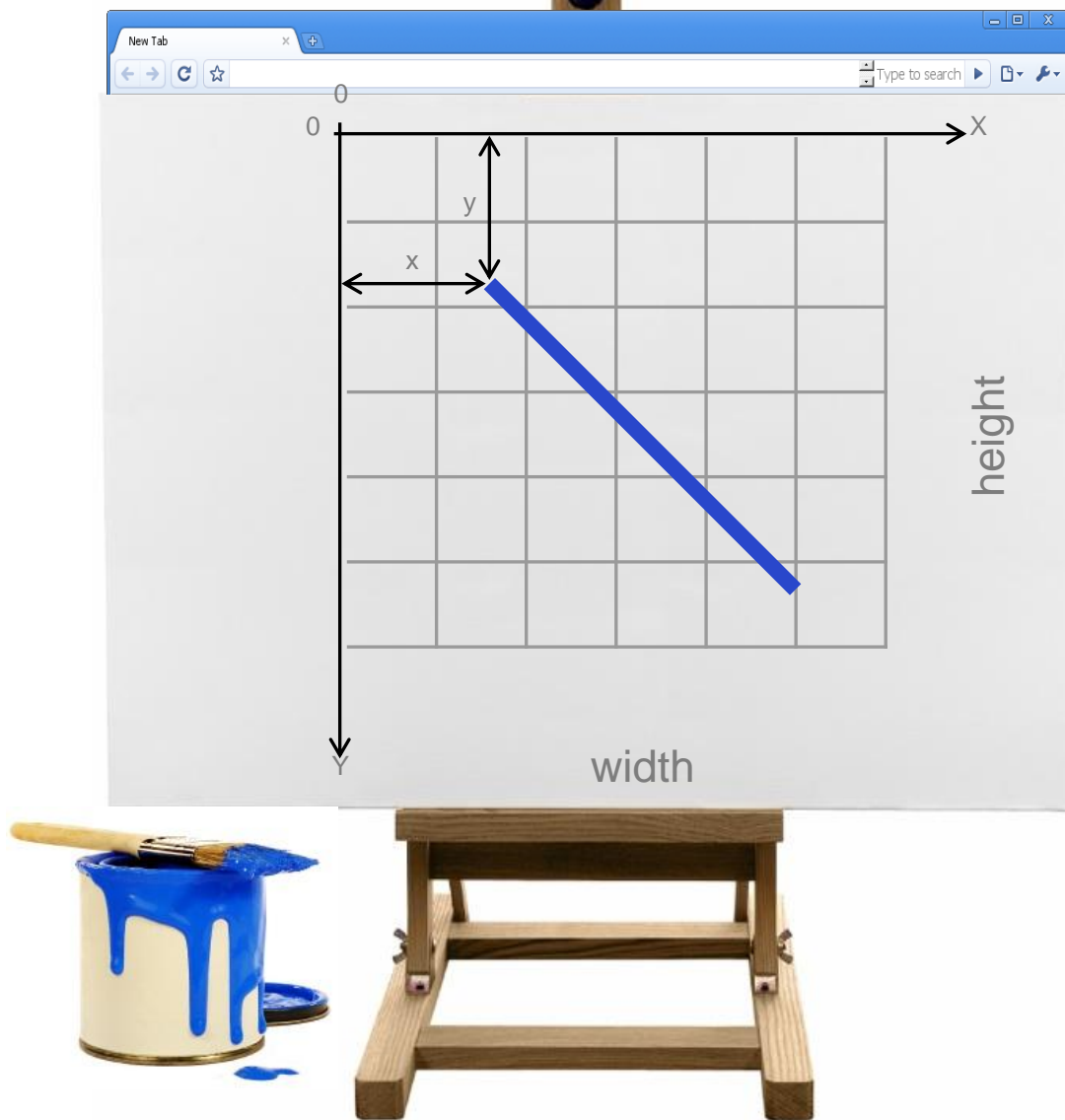
video

geolocation

app cache &  
database

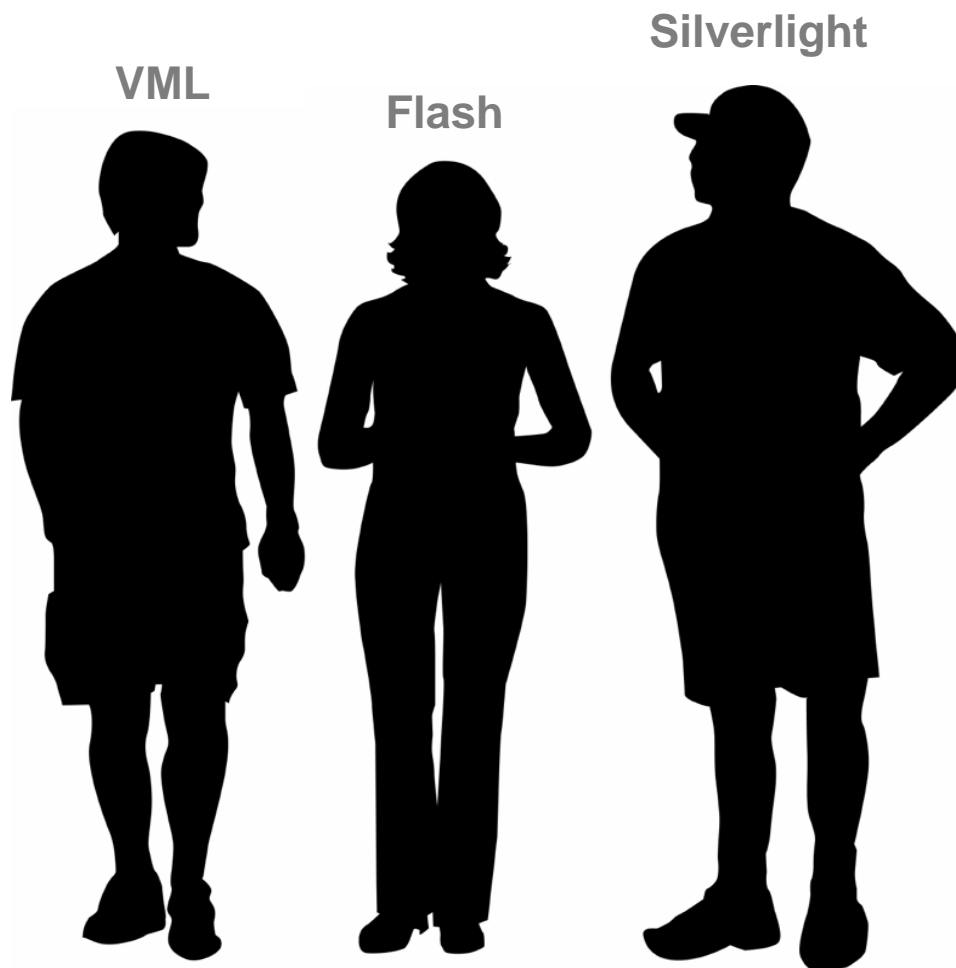
web workers

# 直到最近，你是无法在浏览器里画画的



# 过去你要是需要进行图像渲染...

- ... 逃不掉几个通常的嫌疑犯：必须要使用受某个供应商控制的插件

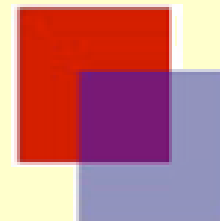


# HTML5 画布技术<Canvas>把你解放出来

- 它是HTML5所最早标准化的技术之一，也是最早被现代化浏览器所支持和实现的 – Chrome, Safari, Firefox, and Opera
- 它为开发者们提供了一个可以进行二维图像和三维图像渲染的“画布”

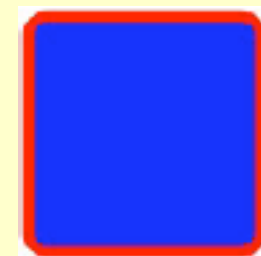
```
<canvas id="myCanvas" width="150" height="150">  
</canvas>
```

```
var canvas = document.getElementById('myCanvas');  
var ctx = canvas.getContext('2d');  
ctx.fillStyle = "rgb(200,0,0)";  
ctx.fillRect (10, 10, 55, 50);  
ctx.fillStyle = "rgba(0, 0, 200, 0.5)";  
ctx.fillRect (30, 30, 55, 50);
```



- **SVG** - Scalable Vector Graphics提供矢量图功能
- 它也使用HTML那样的简单代码格式

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <body>
    <svg width="200" height="200">
      <rect
        x="0" y="0"
        width="100" height="100"
        fill="blue" stroke="red"
        stroke-width="5px"
        rx="8" ry="8"
        id="myRect" class="chart" />
    </svg>
  </body>
</html>
```



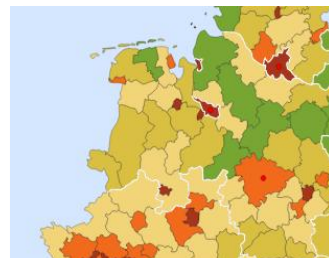
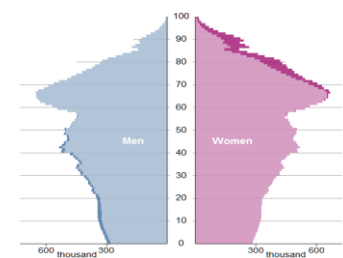
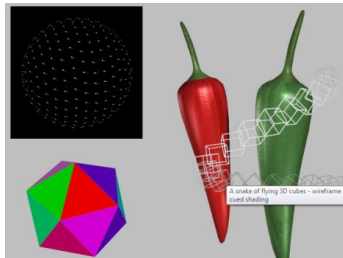
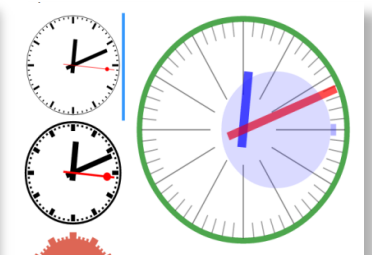
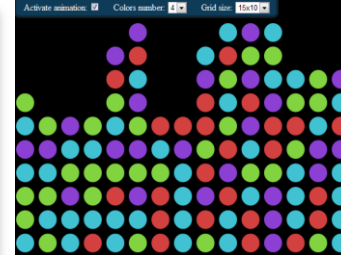
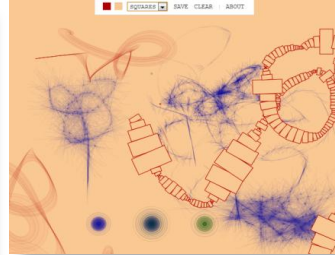
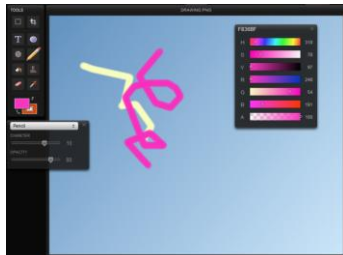
# HTML5 画布技术<SVG>解决矢量图需要

- 矢量图功能 - 对图像的放大



# Canvas 和 SVG 使用的区别

- SVG适合于高层面 (High level)的应用
  - 图像的直接导入和导出 (Import/Export)
  - 应用使用简单的界面
  - 应用需要较多的交互性的功能
  - 使用中等量动画
  - 编程设计使用互相关联的类 (Tree of objects)
- Canvas 适合于低层面 (High level)的应用
  - 不需要对图像进行鼠标的控制
  - 主要以JS为编程语言
  - 像素层面的图像显示
  - 使用大量的动画
  - 较多的管理需求 (bookkeeping)



# Canvas & SVG demos



canvas

**video**

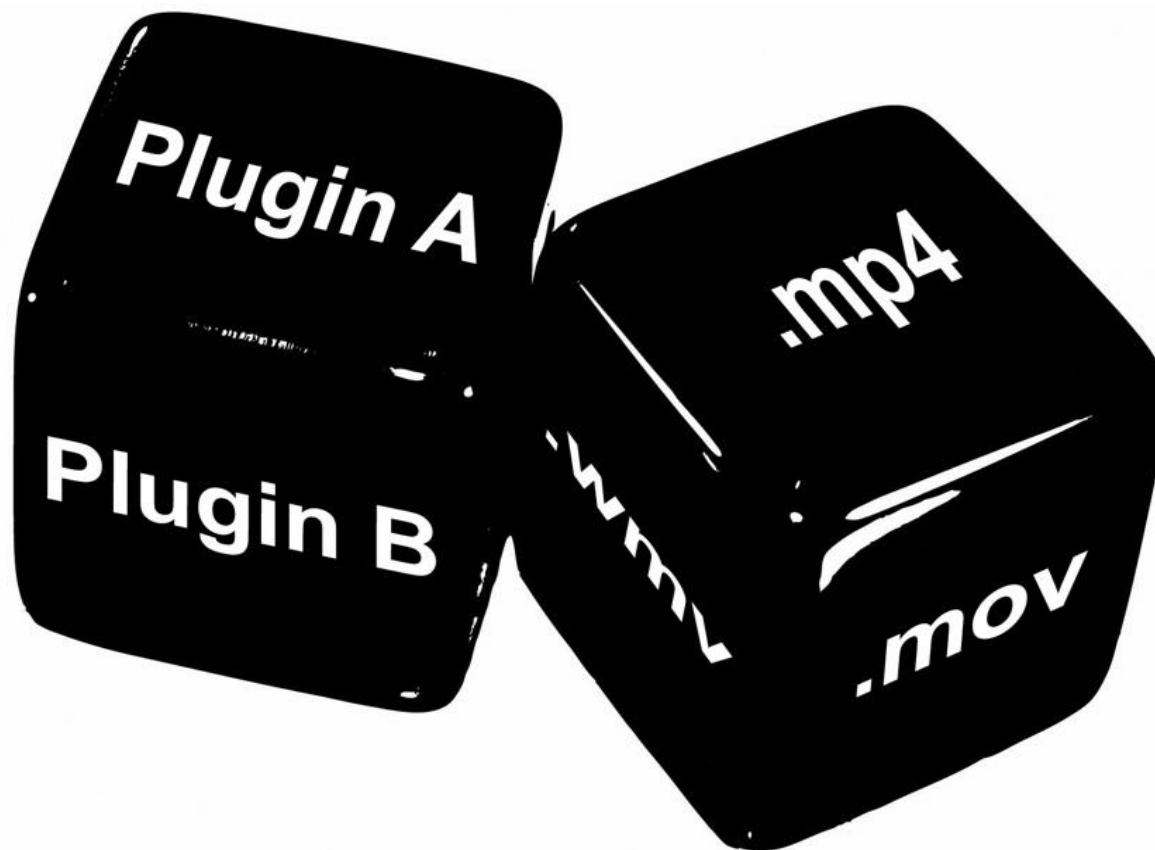
geolocation

app cache &  
database

web workers

# 在浏览器里进行视频显示过去一直求救于第三方的插件

- 你的客户是否能够看到视频还往往像赌博一样无法事先确认和靠运气...



// HTML 5 makes  
<video> as easy  
as <img>

# HTML5提供了视频<video>和音频<audio>的功能

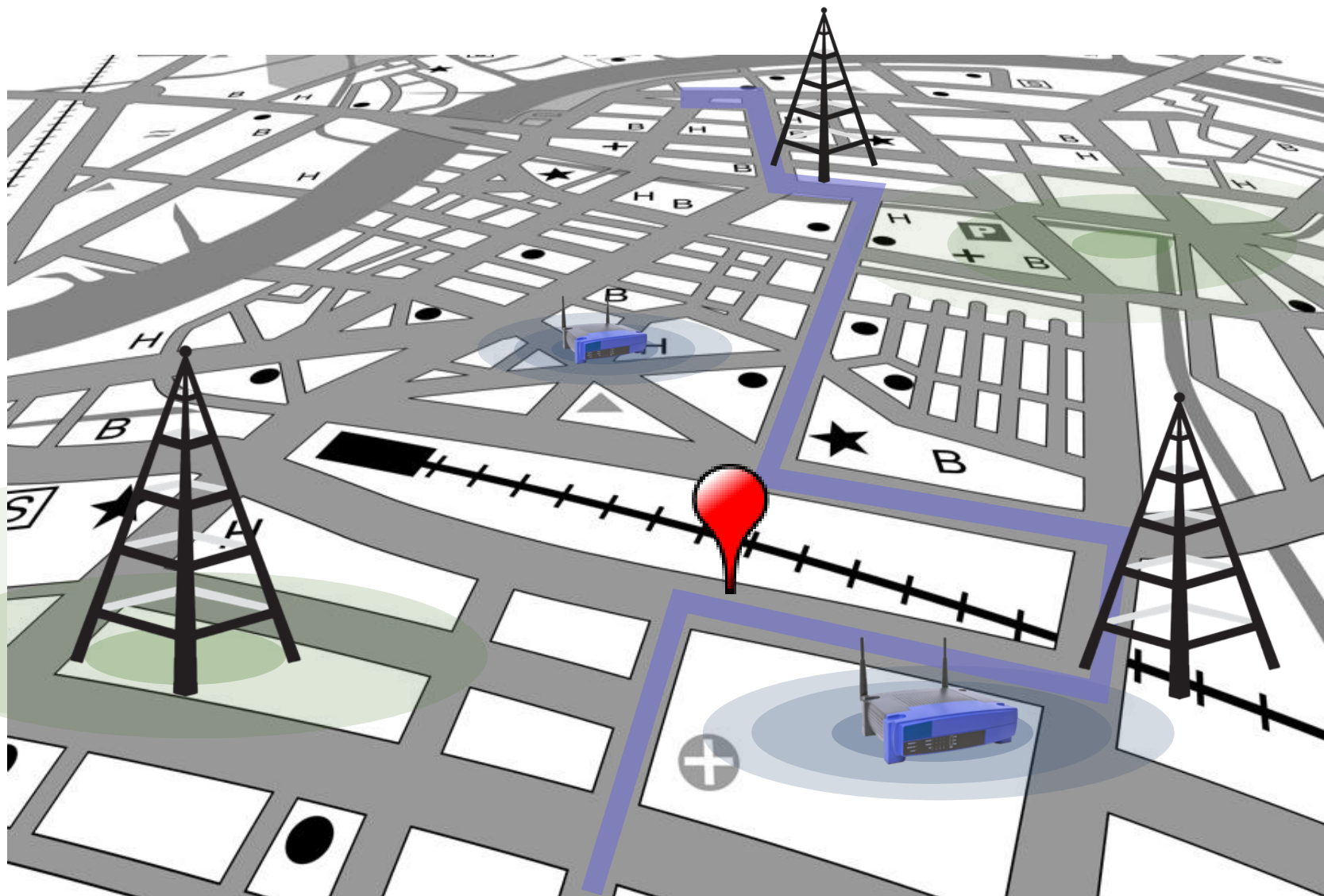
- 让浏览器可以在网页上轻松地放映视频和音频
  - 不需要再依赖任何第三方的插件
  - 编程的代码就像嵌入一个图像文档那样方便  
`<audio src="song.mp3">`
- 提供了各种常用的多媒体视频音频的播放功能
  - 播放 (Play)
  - 暂停 (Pause)
  - 停止 (Stop)
- 可以用代码进行动态的控制 (Scriptable)
- 已经成为开源代码浏览核心WebKit 的固有功能



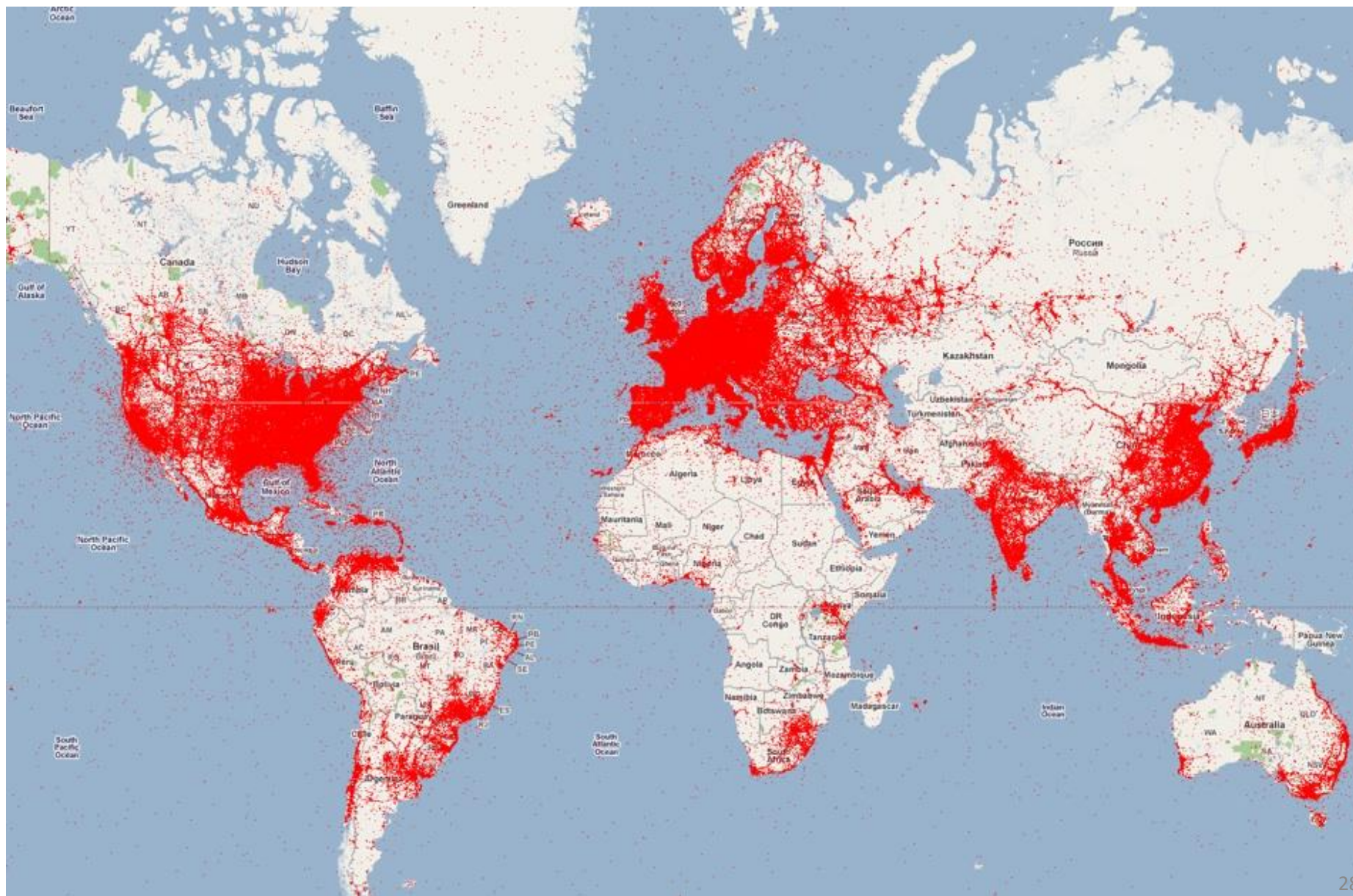
video demos



# 计算机和手机的IP地址以及移动或无线信号塔解决了任何设备地点计算的问题



# 而且全球都有很好的覆盖



// the  
geolocation api  
brings browser-  
based location to  
your apps

# HTML5的Geolocation技术帮助定位

- 在客户设备上使用JavaScript API轻松找到客户的位置
- 支持各种定位信号和技术：GPS, IP地址, 蓝牙、无线
- 作为服务的选项, 可以将你的位置与你信任的朋友分享
- 位置的信息可以用程序进行动态化的实时跟踪

```
// Single position request.
```

```
navigator.geolocation.getCurrentPosition(successCallback);
```

```
// Request position updates.
```

```
navigator.geolocation.watchPosition(successCallback);
```

# HTML5 geolocation 代码举例

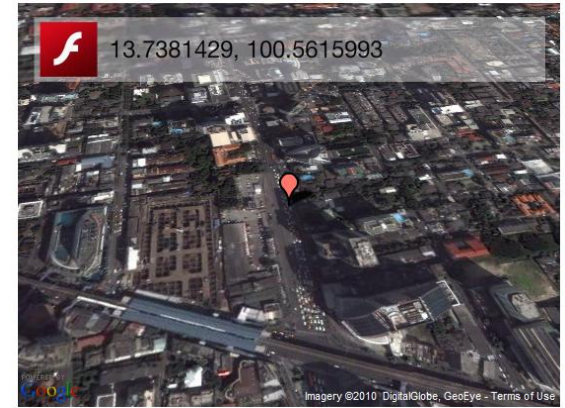
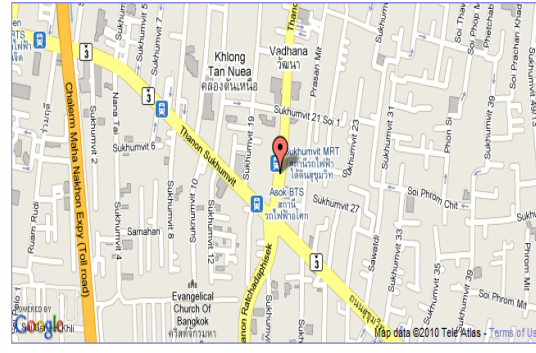


你只需要下面这样的简单代码就可以将位置画在谷歌地图上：

```
function showMap(position) {  
    // Show a map centered at  
    // (position.coords.latitude, position.coords.longitude).  
}  
// One-shot position request.  
navigator.geolocation.getCurrentPosition(showMap);
```



HTML 5 Geolocation with Safari on the iPhone 3.0 OS, Firefox 3.5 and Chrome



# geolocation demos



canvas

video

geolocation

app cache &  
database

**web workers**

// web workers  
defines an API  
for running  
background  
scripts

# HTML5提供了多进程功能Workers

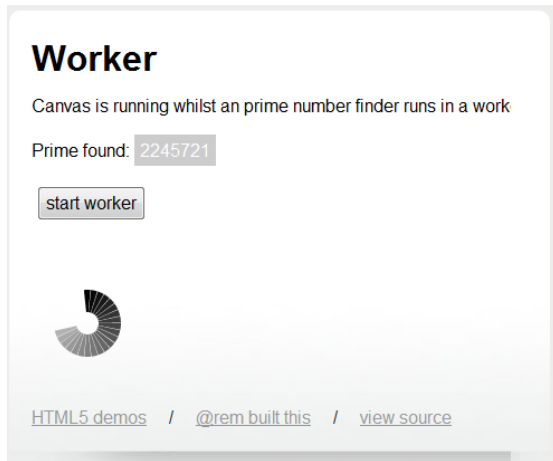
- Workers 提供了让应用程序将运算任务分到不同的线程的手段
- 可以将运算负载重的任务卸载到一个单独的线程，使应用程序不会受到影响
- 可以支持3种多线程的模式：
  - **Dedicated** (绑定到一个制表 - bound to a single tab)
  - **Shared** (在多个窗口之间共享)
  - **Persistent** (浏览器关闭后仍旧可以运行)

**main.js:**

```
var worker = new Worker('extra_work.js');  
worker.onmessage = function (event) { alert(event.data); };
```

**extra\_work.js:**

```
// do some work; when done post message.  
postMessage(some_data);
```



# web workers demos



# 现代化浏览器对HTML 5的支持

	Chrome	Firefox	Safari	Opera
<b>canvas</b>	✓	✓	✓	✓
<b>video</b>	✓	✓	✓	✓
<b>geolocation</b>	✓	✓	✓ (iPhone)	✓
<b>app cache</b>	✓	✓	✓	✓ (mobile)
<b>database</b>	✓	✓	✓	✓ (mobile)
<b>workers</b>	✓	✓	✓	✓ (mobile)

# HTML5 & CSS3 READINESS

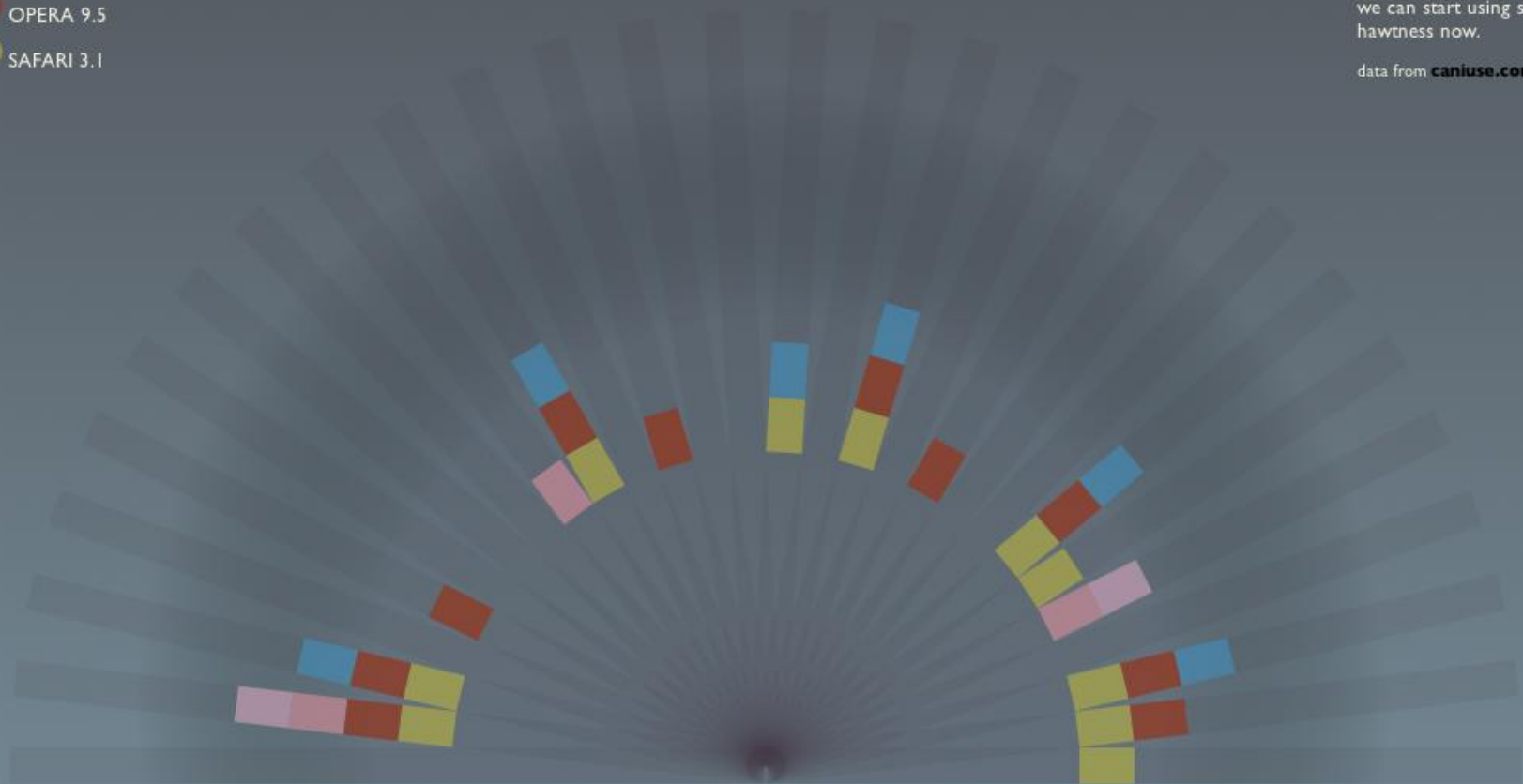
2008 / 2009 / 2010 / 2011

- IE 6
- IE 7
- FIREFOX 2.0
- OPERA 9.5
- SAFARI 3.1

Many of these features are ready to implement *today*.

We don't have to wait for entire specs to be completed, we can start using some hawtness now.

data from [caniuse.com](http://caniuse.com)



FROM THE ASYLUM RUN BY **PAUL IRISH** AND **DIVYA MANIAN** | **ABOUT THIS SITE**



# HTML5 & CSS3 READINESS

2008 / 2009 / 2010 / 2011



Many of these features are ready to implement *today*.

We don't have to wait for entire specs to be completed, we can start using some hawtness now.

data from [caniuse.com](http://caniuse.com)

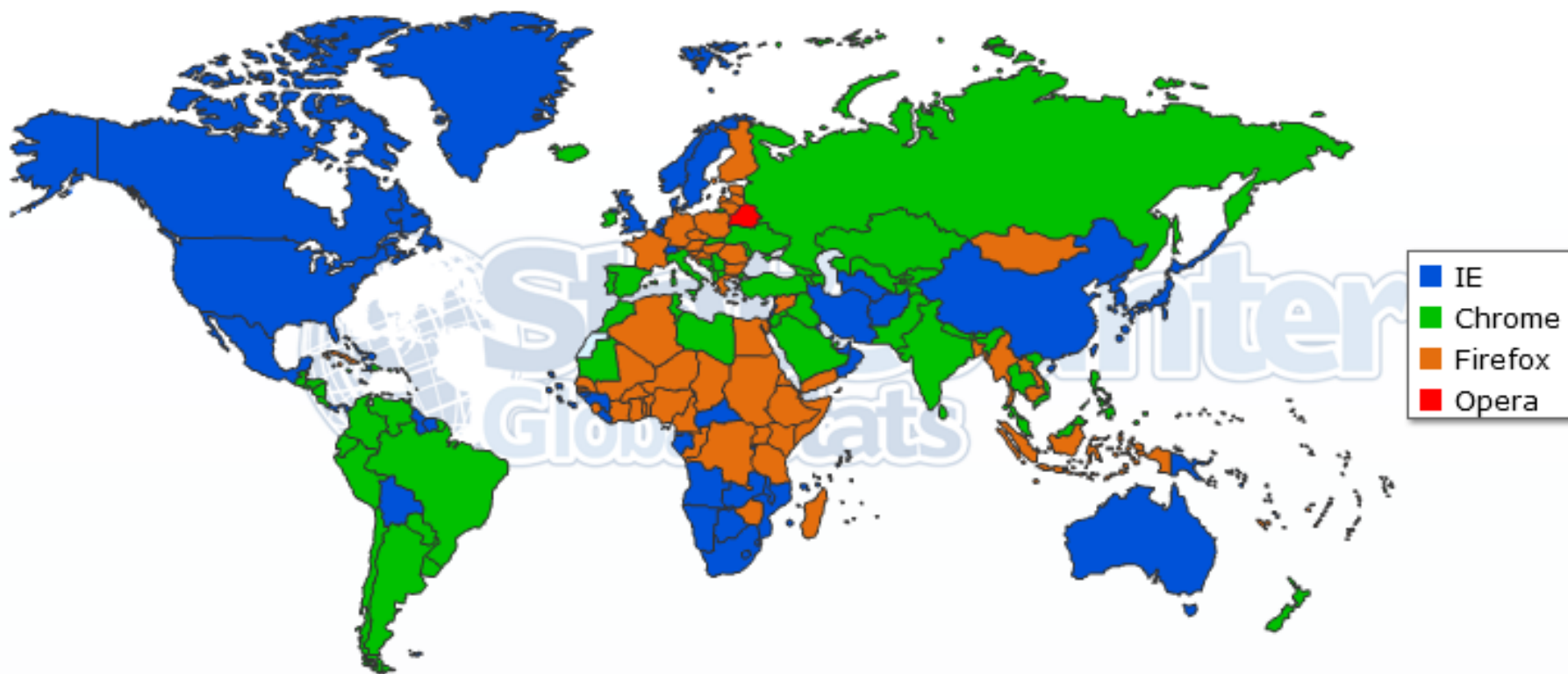


FROM THE ASYLUM RUN BY **PAUL IRISH** AND **DIVYA MANIAN** | [ABOUT THIS SITE](#)

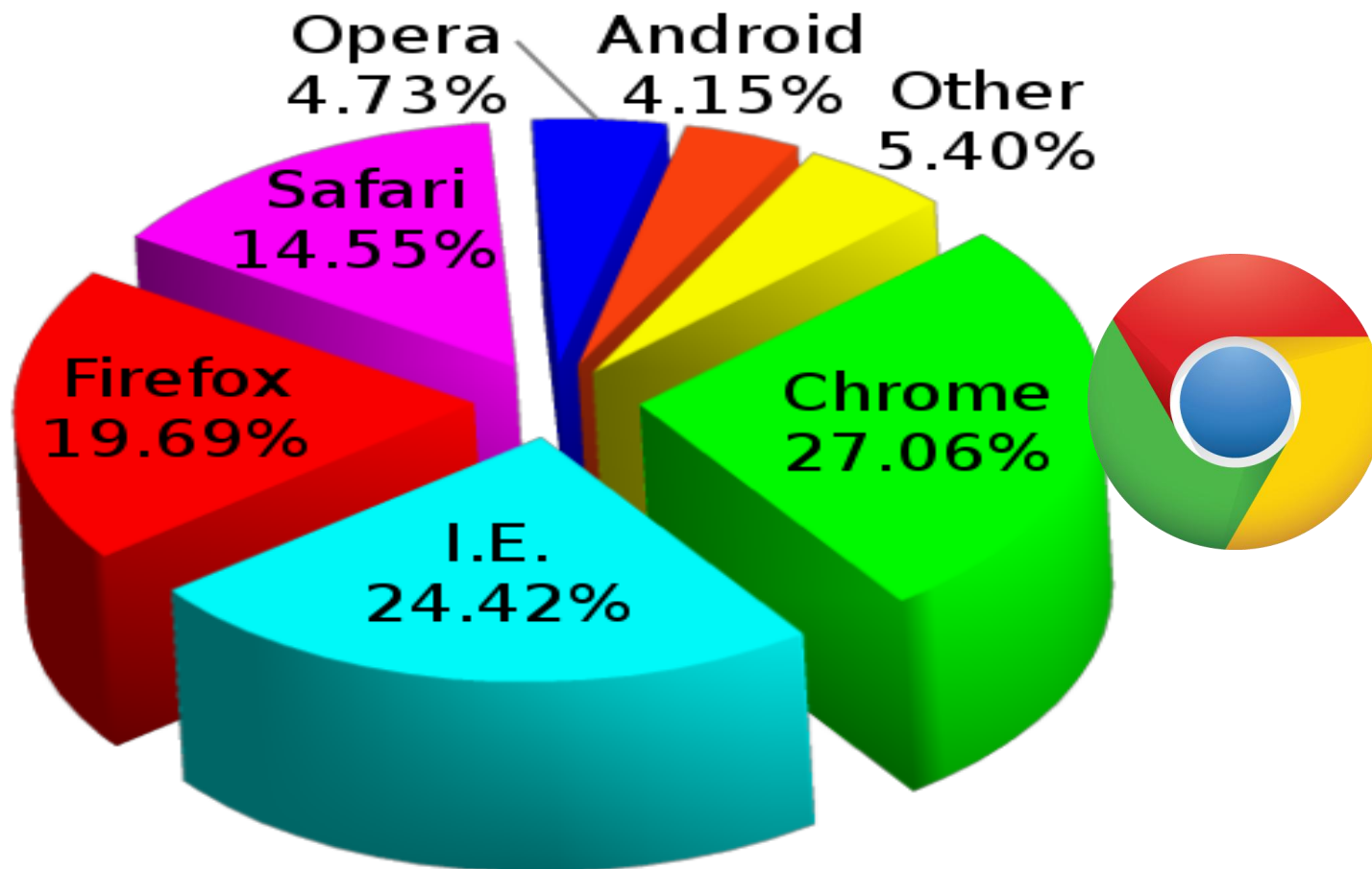


# 现代浏览器用户的增长势头

StatCounter Global Stats  
Top Browsers Per Country, Jul 2012

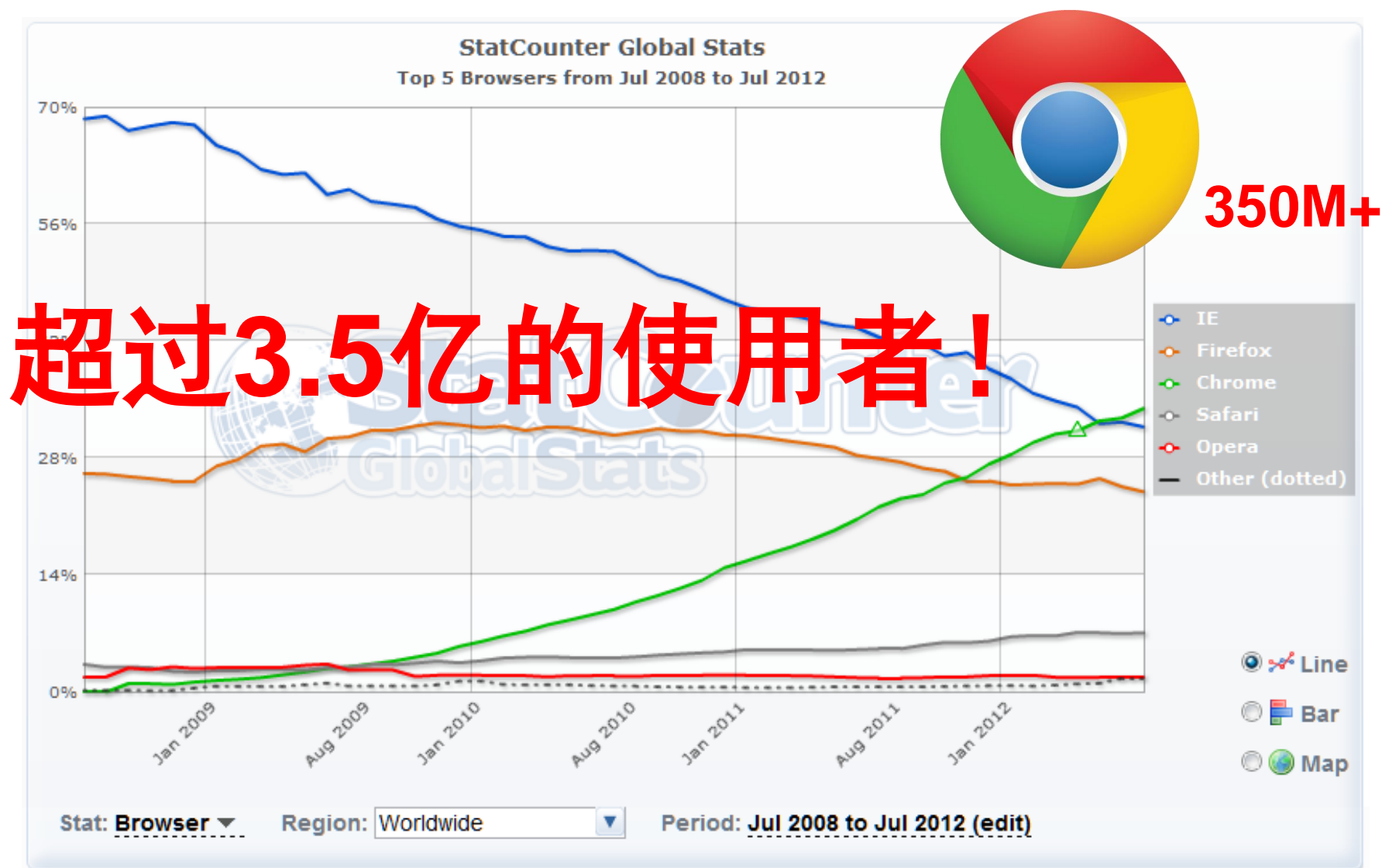


# 全球浏览器市场的最新数据



Browser usage on Wikimedia  
June 2012

# 全球浏览器市场的最新数据



# Chrome 浏览器的意义

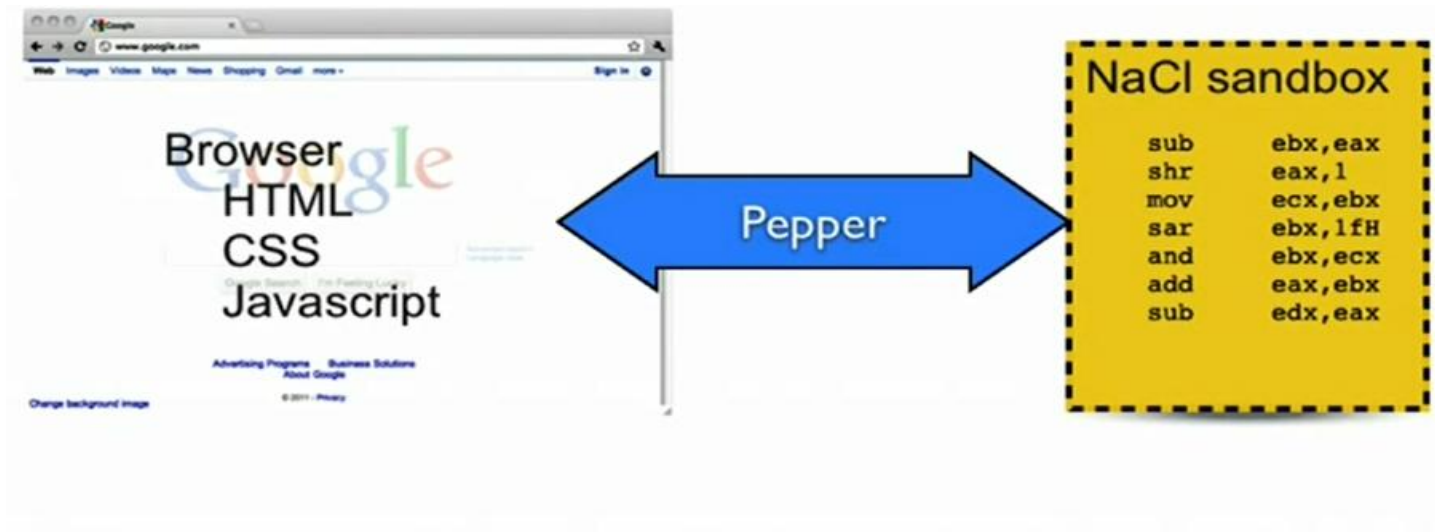


- **完全支持国际公开标准的浏览器**
  - 对HTML语言的支持，完全符合W3C组织的标准
- **内核采用开源的WebKit引擎**
- **产品技术代码开源**
- **对新型HTML5的技术具备领先业界的支持**
- **支持Native Client技术, 充分发挥移植本地代码(Native Code)向浏览器转换的开发优势**
- **不断增进的运行速度和性能**
- **不断增进的开发者工具**

# 什么是本地客户端Native Client?

NaCl

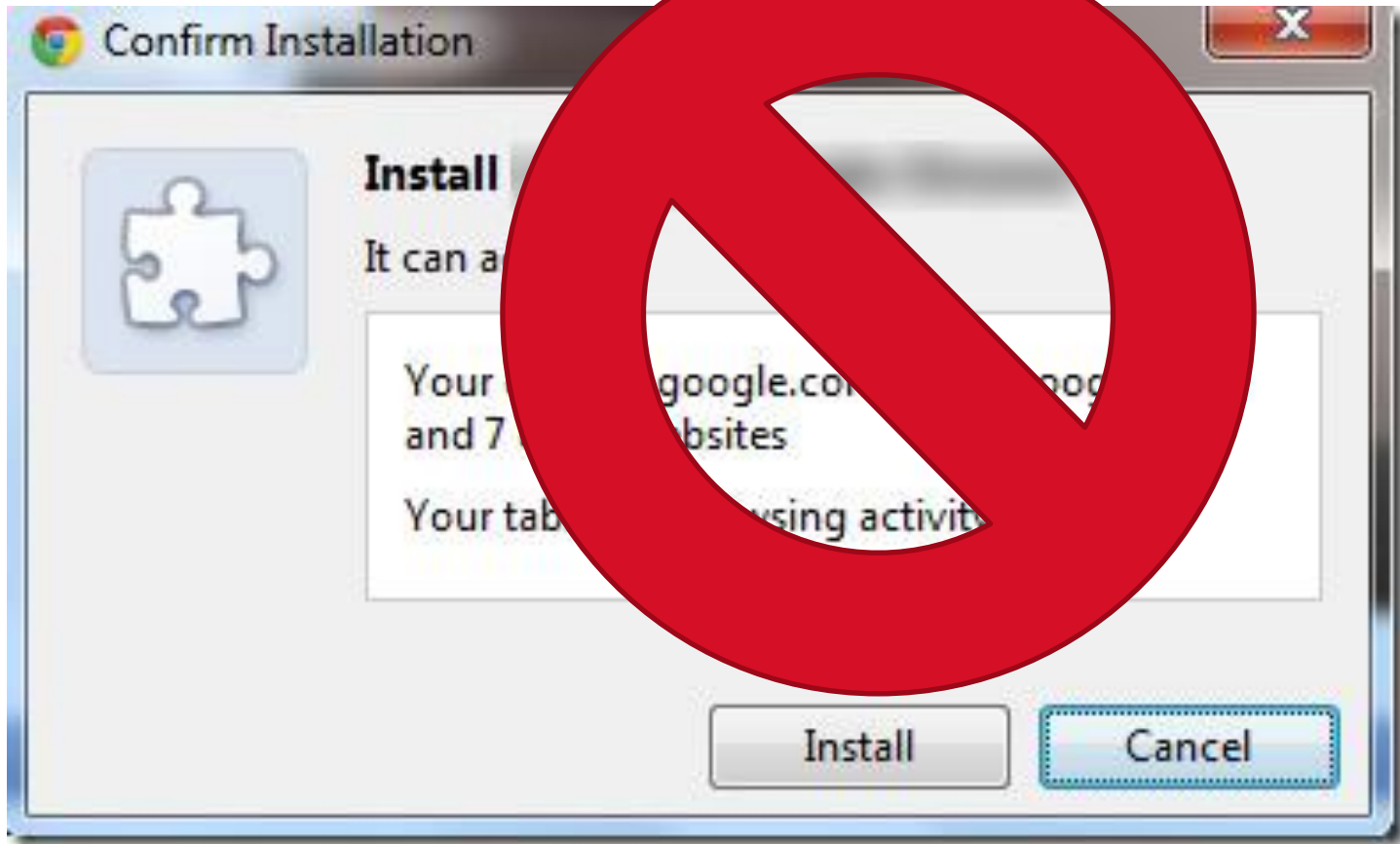
- 它让客户端软件代码在浏览器里运行!
- 它让C/C++代码在Chrome浏览器里运行
  - 采用“沙盘”分割模式(Sandbox)来运行本地客户端软件的代码、像JavaScript那样安全
  - 把网络应用(基于JS)代码的安全优势和本地代码(Native code)的性能优势综合起来



# 什么是本地客户端Native Client?



# Native Client: No Plugins!



# 为什么应该考虑使用Native Client?

- 开发语言的选择和过去开发代码的投资
  - 从C/C++语言转换到JavaScript的难度
- 运行速度的需要
  - 直接使用CPU和GPU的需要
  - SIMD instruction 和支持Multicore的需要
- 基于浏览器的运行的方便
  - 非常方便的产品发布
  - 完全免去令人头痛的复杂安装过程
  - 面向全球的Chrome Web Store (CWS)所带来的产品发布优势和市场营销优势

# Native Client 的优势

- 开发高性能运行的游戏 - 运行速度在传统客户端软件速度的10%相差范围之内
- 方便地移植过去的客户端游戏程序，把它们变为能够在浏览器里运行的游戏
- 不需要任何插件
- 把3D世界带入浏览器：让你开发出在浏览器运行的三维游戏
- 充分利用OpenGL ES 2.0、高质量音响和视频功能
- 不断增加的对游戏开发中间件软件的支持，比如Unity, Havok, FMOD, WWISE, 和Bullet等



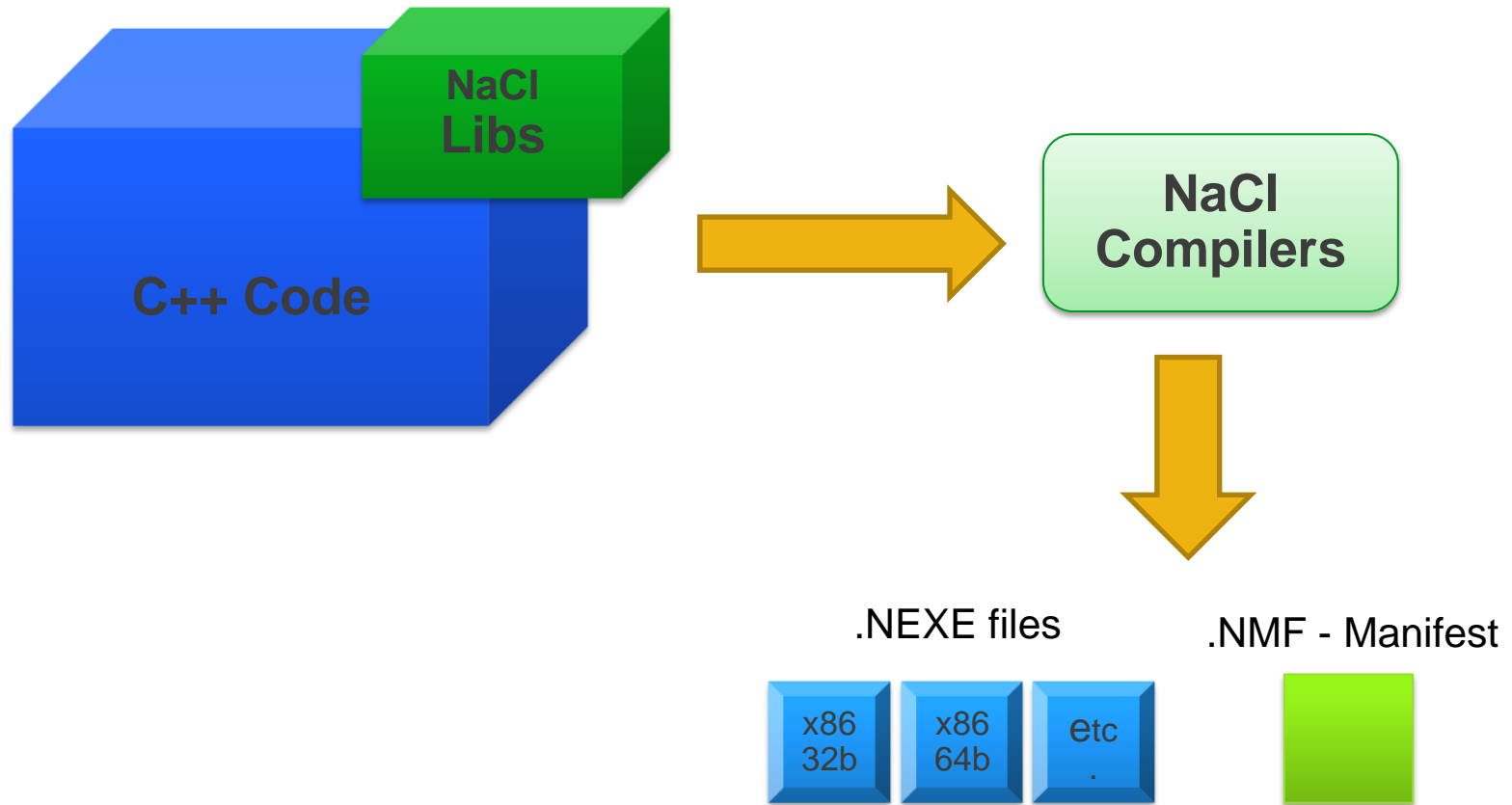
# 支持NaCl的游戏开发中间层软件



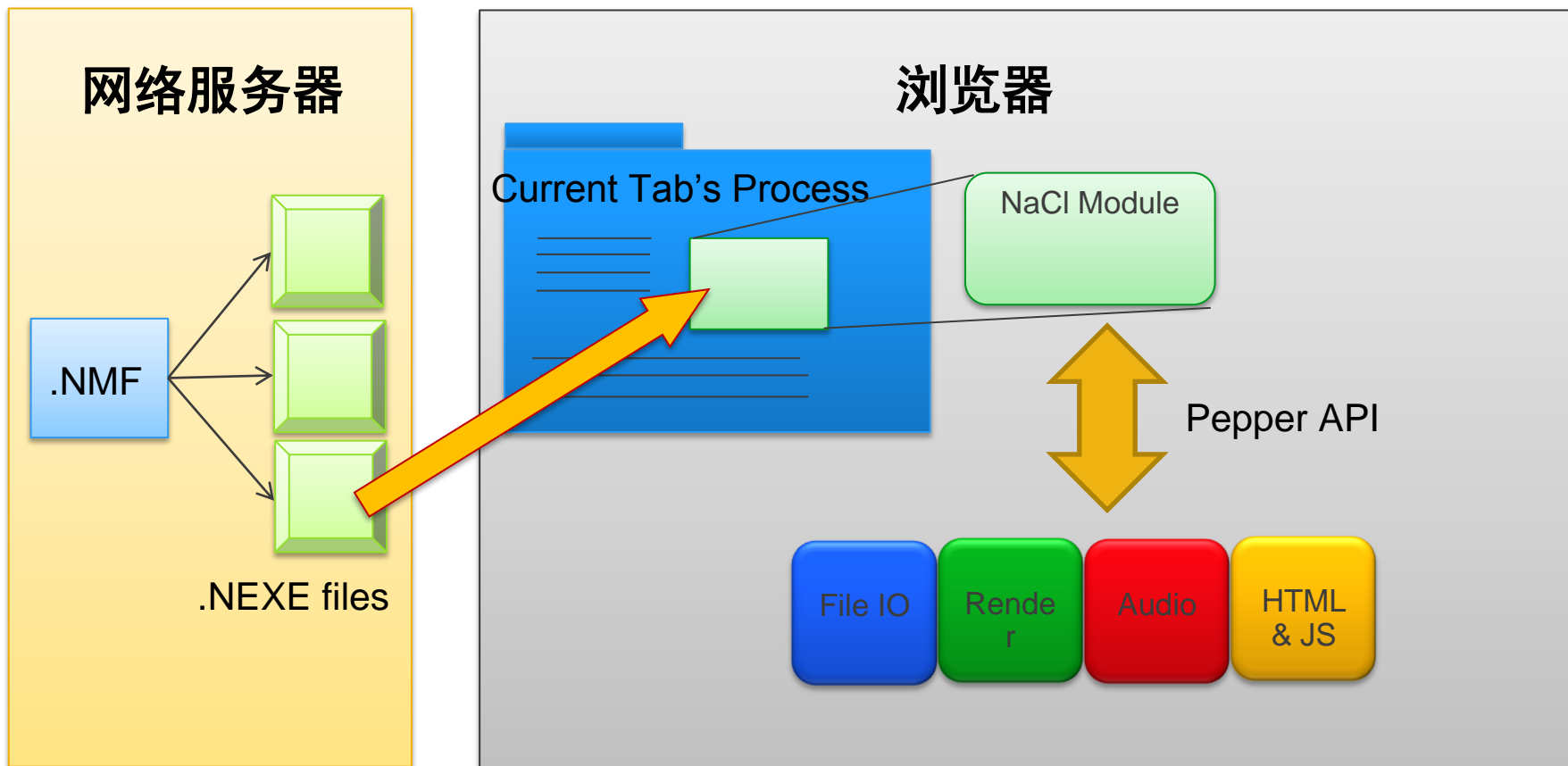
mono™



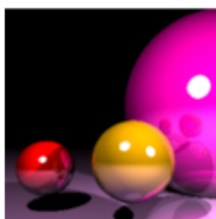
# 如何移植C/C++代码到Native Client



# Native Client 代码的运行



# 基于NaCl技术开发的游戏案例和演示



SebTracer simple raytra...



Bullet Physics NaCl Test



Flocking Geese



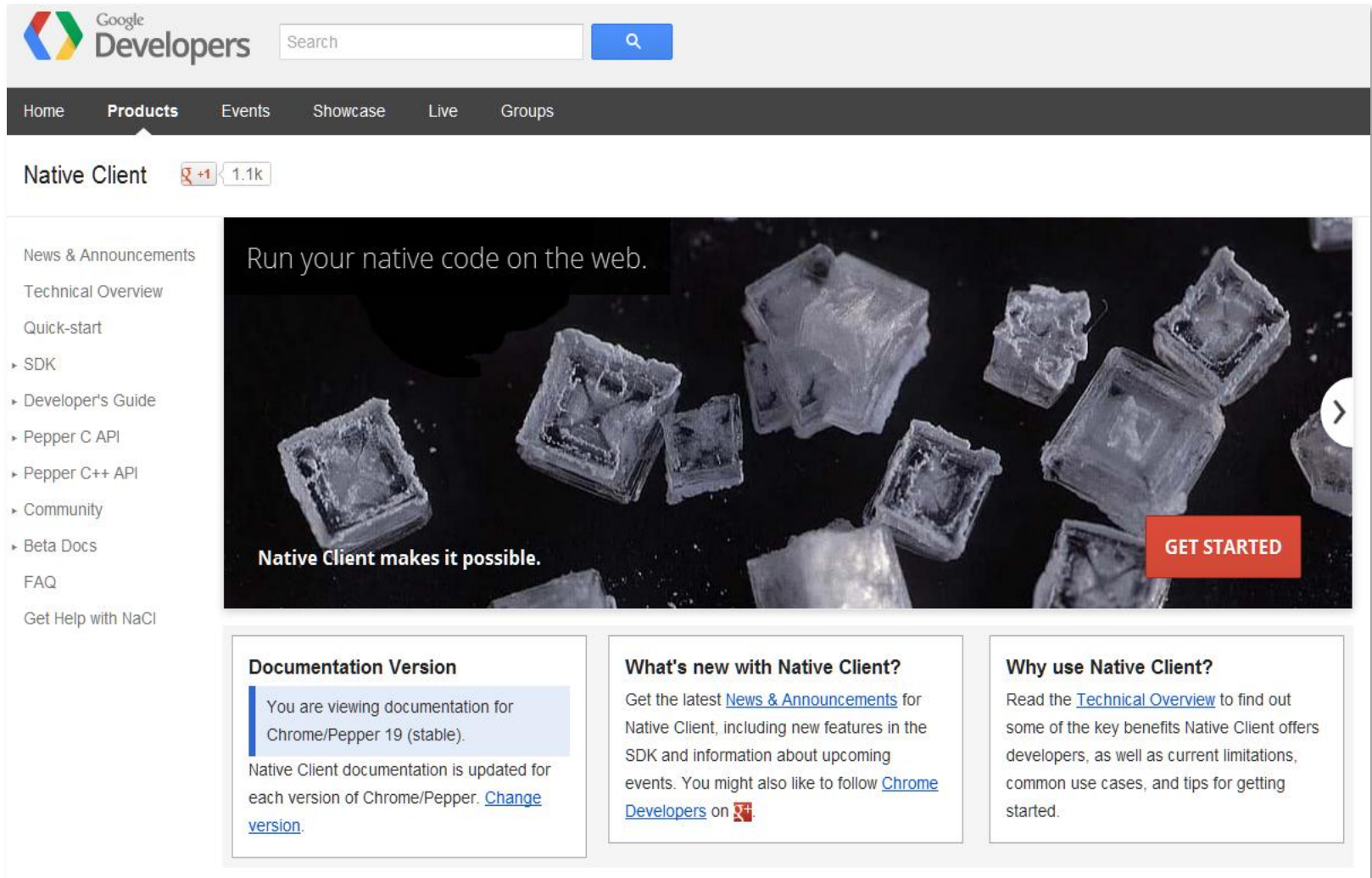
SodaSynth



sixty second shooter

# 更多的资源:

- [developers.google.com/native-client/](https://developers.google.com/native-client/)



The screenshot shows the Google Developers website for Native Client. The header includes the Google Developers logo, a search bar, and navigation links for Home, Products, Events, Showcase, Live, and Groups. The main content area features a large hero image with the text "Run your native code on the web." and "Native Client makes it possible." A red "GET STARTED" button is visible. On the left, there is a sidebar with links to News & Announcements, Technical Overview, Quick-start, SDK, Developer's Guide, Pepper C API, Pepper C++ API, Community, Beta Docs, FAQ, and Get Help with NaCl. Below the hero image, there are three sections: "Documentation Version" (stating the current version is Chrome/Pepper 19), "What's new with Native Client?" (linking to news and developers), and "Why use Native Client?" (linking to the technical overview).

Google Developers

Search

Home Products Events Showcase Live Groups

Native Client +1 1.1k

News & Announcements  
Technical Overview  
Quick-start  
▶ SDK  
▶ Developer's Guide  
▶ Pepper C API  
▶ Pepper C++ API  
▶ Community  
▶ Beta Docs  
FAQ  
Get Help with NaCl

Run your native code on the web.

Native Client makes it possible.


GET STARTED

**Documentation Version**

You are viewing documentation for Chrome/Pepper 19 (stable).

Native Client documentation is updated for each version of Chrome/Pepper. [Change version.](#)

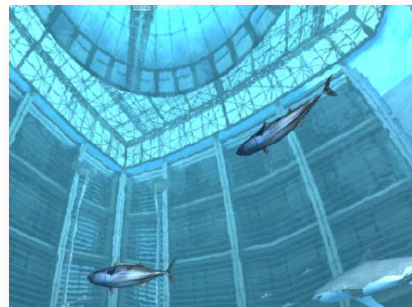
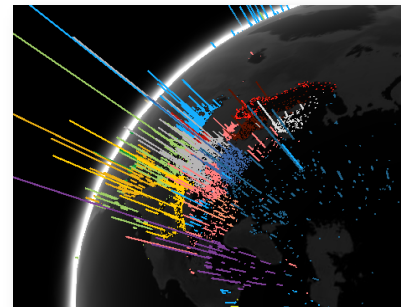
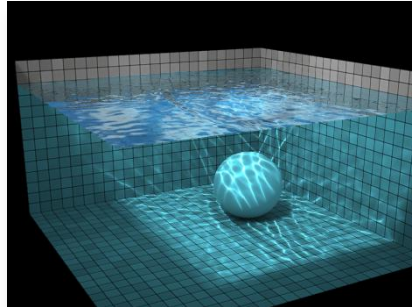
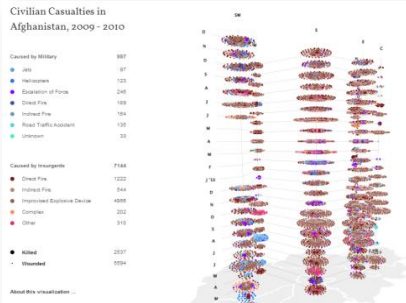
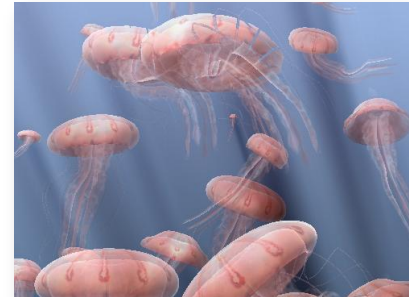
**What's new with Native Client?**

Get the latest [News & Announcements](#) for Native Client, including new features in the SDK and information about upcoming events. You might also like to follow [Chrome Developers](#) on .

**Why use Native Client?**

Read the [Technical Overview](#) to find out some of the key benefits Native Client offers developers, as well as current limitations, common use cases, and tips for getting started.

# 更多HTML5应用开发的案例



# 更多的HTML5参考资料和学习资源



谷歌开发者网站：

**developers.google.com**

**HTML5ROCKS**

[Presentation](#) [Playground](#) [Tutorials](#) [Resources](#)



**INTERACTIVE  
PRESENTATION**

Watch the slideshow  
that lets you play  
with HTML5 features.



**CODE  
PLAYGROUND**

Jump headfirst into  
HTML5 by  
experimenting with  
each API.



**STEP BY STEP  
TUTORIALS**

Take a guided tour  
through code that  
uses HTML5  
features.

**[www.html5rocks.com](http://www.html5rocks.com)**

- [www.whatwg.org/html5](http://www.whatwg.org/html5)
- [www.chromium.org/developers/web-platform-status](http://www.chromium.org/developers/web-platform-status)
- [blog.chromium.org](http://blog.chromium.org)
- [diveintohtml5.org](http://diveintohtml5.org)
- [quirksmode.org](http://quirksmode.org)

# 谷歌的开发技术：开放、开源、创新！



- 不断在平台产品上投资、创新、发展
- 支持开源代码、推动创新
- 社区参与和推动技术的发展方向
- 开发产品让开发者们免费使用
- 为大大小小的开发者们创造创业的机会

**创新的自由属于你们和我们！**

The freedom to innovate



Google

Developers

Google  
谷歌

谢谢!

Thank You!

谷歌 开发技术推广部 中国市场主管 栾跃

Bill Luan, China Country Lead, Developer Relations

Google [bluan@google.com](mailto:bluan@google.com)



开放 分享 创新

[developers.google.com](https://developers.google.com)