



وب از روزگاری که بر مبنای چند دستور ساده HTML قرار داشت و توسط سر تیم برنرزی طراحی شد، فاصله گرفته است. امروزه وب به صورت کاملا تعاملی و زنده با کاربران ارتباط برقرار می کند. مفاهیمی همچون واقعیت مجازی و واقعیت افزوده راه خود را به درون وب باز کرده اند.

وب این روزها متفاوت تر از روزهای اولیه خودش است. روزگاری که در آن کدهای HTML در ویرایشگر یک مرورگر نوشته می شدند یا هر شخصی با استفاده از تعداد کمی برچسب یک سایت وب که محتوایی ایستا درون آن قرار داشت و مطالب باید به صورت دستی به روزرسانی می شدند، به پایان رسیده است. وب به صورتی تکامل یافت تا مصرفی تر در دسترس مردم قرار گیرد. این تکامل به شکلی بود که محتوای که در قالب چند رسانه ای عرضه می شود، فقط زمانی که کاربر نیاز به مشاهده جزئیات داشته باشد یا زمانی که تصمیم بگیرد این محتوای چند رسانه ای را روی کامپیوتر خانگی یا گوشی هوشمند خود مشاهده کند، انتقال یابد.

امروزه برنامه های گوشی های همراه ویژگی های تعاملی تری اضافه کرده اند که وب قادر به تقلید آنها نیست و به تازگی مرورگرها در حال حرکت به سمت به کارگیری توابع WebGL هستند که به آنها اجازه می دهد تا به درون GPU یک سیستم وارد شوند. کتابخانه WebGL که مجموعه توابع جاوااسکریپت است برای رندر گرافیک دوبعدی و سه بعدی روی هر مرورگر سازگار با WebGL بدون نیاز به نصب هیچ افزونه ای است. عناصر WebGL به راحتی با عناصر مختلف HTML ترکیب شده و به عنوان بخشی از یک صفحه یا پس زمینه یک صفحه ساخته می شوند. امروزه بیشتر توابع امکان تعامل مستقیم را نه فقط با ورودی های یک ماشین بلکه با انواع مختلفی از لوازم جانبی همچون دوربین ها، میکروفون ها، پدهای بازی در اختیار توسعه دهندگان قرار داده اند که یک تجربه کاربری خوشایند را برای مصرف کنندگان به همراه آورد.



برای این منظور، ابزارهای بهتری برای بالا بردن این قدرت و مهارت طراحی شده‌اند. امروزه سایت‌ها کمتر از محتوای ایستا استفاده می‌کنند و بیشتر در تعامل با برنامه‌ها و بازی‌های با کیفیت بالایی هستند که به طور مستقیم روی مرورگرها اجرا می‌شوند. در کنار این بحث، واقعیت مجازی و واقعیت افزوده مطرح می‌شود که روزگاری مورد توجه متخصصان و شرکت‌های خاص قرار داشت. هر دو این مفاهیم به عنوان جریان‌های اصلی که بر آینده وب تأثیرگذار خواهند بود، در حال آمدن هستند. با یک نگاه اجمالی به محصولاتی که به تازگی توسط شرکت‌ها تولید شده‌اند، متوجه می‌شویم که این محصولات آینده شرکت‌ها به شمار می‌روند. HoloLenses، عینک سه بعدی‌ساز مایکروسافت و Oculus Rift از شرکت Oculus نمونه بارزی از این محصولات هستند. در حال حاضر، موضوع اصلی تنها زمان است که این دستگاه‌ها به شکل یک قالب استاندارد راه خود را کشف کرده و به تعامل با وب به شیوه‌های جدید بپردازند.





اما برای یک توسعه‌دهنده مشکل اصلی زمانی به وجود می‌آید که نمی‌داند مخاطب او از چه نوع دستگاهی برای مصرف داده‌های خود استفاده می‌کند. آیا دستگاه مورد استفاده او یک دستگاه موبایل قدیمی با منابع محدود است یا از یک رایانه شخصی با تفکیک‌پذیری بالا استفاده می‌کند. همچنین، طراحان و توسعه‌دهندگان مجموعه مهارت‌های مختلفی دارند. در نتیجه، وجود یک ابزار خلاقانه که طراحان بتوانند از آن استفاده کنند، مهم است. همچنین، این ابزارها باید توانایی ارسال چهارچوب‌های استاندارد برای صنعت را داشته باشند، به طوری که کدنویسی این محصولات را ساده‌تر کند. وب نزدیک به بیست سال پیش کاملاً متفاوت از شکل امروزی خود بود. بنابراین درک این موضوع که در سال 2035 چه آینده‌ای را برای آن می‌توان تصور کرد مشکل است. اما یک موضوع حتمی است، مردم در آینده نزدیک به راحتی تعامل با یک محتوای غنی را تجربه خواهند کرد.

**منبع:**

[نیوون](#)

**تاریخ انتشار:**

17 فروردین 1394

---

نشانی منبع: <https://www.shabakeh-mag.com/news/world/438>