

온/오프라인이 공존하는 데스크탑 런타임 - AIR

온/오프라인이 공존하는 하이브리드 인터넷 환경구축을 위해 굵직굵직한 소프트웨어 업체들이 이미 출발선을 끊은지 오래다. MS의 [실버라잇\(Silverlight\)](#)과 어도비의 [AIR\(Adobe Integrated Runtime\)](#) 그리고 구글의 [Gears](#)가 바로 그것이다. 이들은 서로 접근방법에서의 차이를 보일 뿐 실질적으로 추구하는 바는 동일하다. 그렇기에 비슷한 특징들을 가지고있다. 하나같이 Ajax를 통한 비동기식 송/수신을 적극 추천하고 있으며, 자바스크립트만으로 완성된 애플리케이션 개발이 가능하다고 말한다. 앞으로 이들의 삼파전은 재미있는 눈요기거리 중 하나다.

첫술에 배부르리 없듯이 아직은 하나같이 보완해야 할 점들이 많지만, 개인적으로 구미가 당기는 쪽은 Gears와 AIR이다. Gears는 오프라인일 때에 온라인 상태에서 미리 동기화한 데이터를 조회함으로써 실질적으로 온/오프라인의 벽을 무너트린다. 그러기 위해서는 클라이언트에 자체적인 DB를 가져야할 필요가 있기 때문에 SQLite를 내장하여 자바스크립트만으로 직접 데이터를 입/출력할 수 있게 한 것이 Gears이다. 브라우저의 플러그인으로 작동하기 때문에 Gears는 애드온 형태로 개발할 수 밖에 없다. 즉 오프라인 브라우징 외의 구상은 사실상 어렵다는 것이다.



반면, AIR는 브라우저의 도움없이 자체 클라이언트 런타임을 통해 작동한다. 마치 [JRE\(Java Runtime Environment\)](#)와 비슷하다. 특정 웹사이트 또는 일부기능을 완벽하게 로컬라이제이션하며, 그 생성과정이 너무도 간단해서 치가떨릴 정도이다.(Aptana IDE에서 "Hello World"를 출력하는 과정을 담고있는 [스크린캐스트](#)를 보자.) 즉, 자신의 웹사이트를 클라이언트 소프트웨어처럼 꾸미는 것이 가능하다는 얘기다. 자체적인 HTML 드로잉 엔진과 자바스크립트 인터프리터 내장, 플래시/FLAX와의 연동 그리고 Gears와 마찬가지로 [SQLite](#)까지 내장하여 클라이언트 집약적인 웹애플리케이션 개발에 최적화 되어있다. 굳이 플래시 오브젝트를 사용하여 개발하지 않아도 된다는 것이다. 좌측 화면은 HTML과 자바스크립트 몇 라인만으로 만들어본 Firejune.com 런처이다. 이 밖에도 [어도비LAB의 샘플](#)을 보면 흥미로운 것들이 많이 있다. 특히, 자바스크립트 라이브러리인 [Ext](#)를 사용해서 만든 RSS리더기는 눈여겨보자.

 [firejune.air \(33.1 KB\)](#)