

Sammanfattning

I vårt examensarbete har vi gjort en studie över vilka likheter och skillnader som finns mellan de båda verktygen Shockwave och Flash, som är vida använda för att visa multimedia på webben. Det finns många webbsidor där dessa verktyg används för att besökaren ska få en förhöjd upplevelse. Många av dem kan till synes likna varandra mycket, vilket kan medföra att det till det yttre inte verkar finnas någon skillnad mellan verktygen och hur man skapar multimedieproduktioner i dem. Det har gjort att det är ganska intressant att försöka ta reda på vad som egentligen skiljer dem åt.

Resultatet som vår uppdragsgivare, Hög-Data, förväntas få ut av vår studie är att få en väl underbyggd rekommendation av vilket format som passar deras syfte bäst och deras främsta anledning uttrycks bäst med deras egna ord: Hög-Data, i likhet med de flesta andra produktorienterade IT-företag som vill hålla sig i frontlinjen med ny teknologi, söker ständigt efter nya sätt att visa en optimal bild av sig själv till potentiella kunder.

I vår studie gör vi en allmän beskrivning av Shockwave och Flash för att ge läsaren en bild av vad för slags verktyg de är och hur utvecklingen går till i deras respektive utvecklingsmiljö. Vi har också gjort en enklare spelkonstruktion i syfte att undersöka utvecklingsmiljöerna och för att få den praktiska erfarenhet vi behövde. Resultatet som vi kom fram till är att Flash är det som är bäst för multimedieproduktioner för webben.

Shockwave and Flash, a comparison study

Abstract

In our Bachelor project we have made a study in which we have looked upon what similarities and differences there are between the tools Shockwave and Flash, which are widely used for presenting multimedia on the World Wide Web. There are many web pages where these tools are used to enhance the experience for the user. Many of those pages may be similar in their appearance and therefore one might think that there is no difference between them and how to produce multimedia with them. This has made it interesting to try and find out the differences between them.

The result our assigner, Hög-Data, expects from our study is a well-supported recommendation of what tool that fits their purpose best and as they say with their own words: Hög-Data, similar to most other product oriented IT-companies that wants to be in the frontline with new technology, is constantly seeking for new ways to show an optimal representation of themselves to potential customers.

In our study we make a general description of Shockwave and Flash, to give the reader an idea of what kind of tools they are and how to develop in their development-environment. We have also made a simple game in purpose of investigating each development-environment and to acquire experience. We came to the result that Flash is best for multimedia productions for the web.