

Kurzfassung

Durch die Heterogenität der Betriebssysteme mobiler Endgeräte ist die Entwicklung von Apps aufwendig, weil betriebssystemabhängig verschiedene Technologien benutzt werden. Da diese Technologien nicht miteinander kompatibel sind, wird für jedes Betriebssystem - in diesem Kontext **Plattform** genannt - eine eigene, voneinander unabhängig App entwickelt. Kosten für Entwicklung und Wartung steigen jedoch, wenn nicht auf geteilten Quellcode zurückgegriffen werden kann.

Ein **Cross-Platform-App-Framework** erlaubt das Erstellen einer App für mehrere Plattformen aus einer gemeinsamen Codebase heraus. Vor dem Hintergrund einer App zum Nutzen und Verwalten von DapNET, einem Pager-Funknetzwerk des Amateurfunkes, sollen verschiedene Cross-Platform-App-Frameworks für Android und iOS verglichen werden.

Diese Arbeit beschreibt die Funktionsweise der Frameworks in der Theorie. Es werden Kriterien zur Bewertung aus der Fachliteratur abgeleitet, kontextualisiert und gewichtet. Mithilfe von Ausschlusskriterien wird eine Vorauswahl auf die vier Frameworks *Flutter*, *React Native*, *Ionic Framework* und *Xamarin* getroffen. Diese werden anhand von Bewertungskriterien evaluiert und einer Nutzwertanalyse unterzogen.

Im Ergebnis ist *React Native* das Framework mit der größten Eignung für den spezifischen Anwendungsfall, eng gefolgt von *Flutter*. *Ionic Framework* und *Xamarin* sind weniger geeignet.