

# ‘We lopen liever voorop’

LEREN VAN SILVERLIGHT

Wanneer je een samenwerkingsproject wil opzetten met talentvolle studenten gebruikmakend van nieuwe Microsoft-technologie, is de keuze voor Silverlight misschien wel evident. Het project begon nog met bèta 1.0 en omvatte onder meer de integratie met Virtual Earth. Het werd een succesvol project dat uiteindelijk ook op de Dev Days gepresenteerd is.



Het interview is gehouden met alle deelnemers aan het project. Hoewel iedereen daarover zinnige dingen te berde heeft gebracht, zijn uit plaatsgebrek maar een paar citaten in het artikel opgenomen.

De namen en functies van de geciteerden zijn:

- Dennis van Baalen, manager software-ontwikkeling.
- Pieter Brinkman, technisch coördinator ULab voor Evident.
- Herbert Pesch, een van de twee directeuren, eigenaar van de Cadillac en bedenker van het concept.
- Brian Sumter, tijdens het project nog student, nu in dienst van Evident Interactive.

Wat heeft een open Cadillac uit 1961 met Silverlight van doen? Niets, behalve dan misschien dat Herbert Pesch, één van de twee directeuren van Evident Interactive, houdt van in het oog springende technologie. De Cadillac met zijn mooie raketvinnen mag daar net als Silverlight toe gerekend worden. Dat enthousiasme straalt ook af op het bedrijf door de instroom van deels nog erg jonge werknemers die de indruk wekken dat ze spelenderwijze en ongemerkt overgaan van collegebanken naar de echte werkelijkheid. Een project als ULab past dan ook heel goed in die filosofie. ULab

is het resultaat van een samenwerking tussen de Hogeschool Utrecht, Microsoft en Evident Interactive. Het project startte in februari. Doel van het internetlaboratorium was om talentvolle studenten vernieuwende Internet-toepassingen te laten ontwikkelen voor concrete praktijkcases, gebruikmakend van de modernste Microsoft-technologie. Uit de presentatie op het Mix Evenement (deel van Dev Days) eind mei in de Amsterdam RAI bleek dat er in korte tijd een indrukwekkende applicatie tot stand was gekomen. Pieter Brinkman (technisch coördinator ULab voor



Evident) en Michael Wolbert (ULab-student) presenteerden de case. Gebruikmakend van GIS-technologie en video's laat de Silverlight-applicatie internationale studenten beleven hoe het is om bij HU te studeren en in de stad Utrecht te wonen. De bezoekers van de site kunnen routes van internationale studenten die op dit moment studeren in Utrecht, 'afspelen' op virtuele plattegronden en onderweg foto's, video's en teksten bekijken.

Pesch: "Eigenlijk begon ULab met het eenvoudige idee of wij rond de werving van studenten, innovatie en samenwerking met voor ons belangrijke partijen, iets creatiefs konden verzinnen. Dat is ULab geworden. Met de Hogeschool Utrecht werken we intensief samen op een manier waarbij de inhoud centraal staat. Zo halen we getalenteerde studenten binnenboord en ontwikkelen samen met Microsoft spannende toepassingen, gebruikmakend van de allernieuwste technologieën. Wij denken – en gelukkig denken onze partners dat ook – dat het ULab-concept alle belangen goed dient. Microsoft vindt het belangrijk met de nieuwste software echt vernieuwende toepassingen te zien, en als cases te gebruiken. Daarom was het ook voor ons interessant samen met Microsoft gave dingen te bouwen. Microsoft vindt het aantrekkelijk om intensiever samen te werken met opleidingsinstellingen zoals Hogeschool Utrecht. Hogeschool Utrecht vindt het weer interessant om door ULab te weten te komen of hun op-

leiding aansluit bij behoeften van partijen zoals Evident en Microsoft. Ons belang is natuurlijk ook dat wij het superinteressant vinden om niet alleen met Microsoft intensief samen te werken, maar ook met de Hogeschool. Het is een klant van ons maar ook grote leverancier van jonge talentvolle technenuten en creatieven. Daarnaast vinden wij het prettig op het gebied van R&D capaciteit te hebben buiten onze standaardontwikkelaars. Het leuke van dit team is dat deze jongens echte talenten blijken te zijn."

*Omdat het project zo succesvol is afgerond, komt er een tweede project. Daarvoor heeft Pesch nog wat extra doelstellingen.*

Pesch: "We hebben voor fase 1 voornamelijk studenten van informatietechnologie en informatica binnen gehaald. In fase 2 willen we daar ook creatief talent bij hebben en misschien een projectmanager zodat we een multidisciplinair team hebben dat meer en meer zelfsturend kan zijn. Wat ik ook interessant vind in fase 2.0 is dat we met deze case steeds meer concrete klantcases betrekken bij de Silverlight-toepassing."

*Is Silverlight vanaf het begin gekozen als technologie, of was het een min of meer toevallige keuze? Speelde het multi-platformaspect daarbij ook een rol?*

Dennis: "Ja we hadden het onderwerp wel bewust gekozen omdat we de potentie zien voor onze toepassingen voor de klanten, het moest



DENNIS VAN BAALEN



HERBERT PESCH



PIETER BRINKMAN

## Fietsen voor routes



BRIAN SUMTER

De routes op de kaarten zijn opgezet in XML. Aanvankelijk zijn ook mogelijkheden met het dynamisch plotten op de kaart overwogen, maar vanwege tijdsgebrek is daar van afgezien. Eén route is zelf getekend en de andere zijn via een GPS-ontvanger opgetekend (tijdens een paar fietstochtjes van een docent). Dat leverde GPX op. GPX is in feite een XML-vorm met coördinaatpunten. Via C# werd daaruit de route geplot. De kaart bestaat uit allemaal vierkanten, zogenaamde tel's. De applicatie kan met een druk op de knop wisselen tussen Virtual Earth en Google maps.

Brian: "Je map is eigenlijk een relatief dom plaatje waar een algoritme achter zit dat elke keer de goede plaatjes weer ophaalt. Daaroverheen ligt een Silverlight-laag die ook alle klikken doorgeeft aan de map en metingen doet. Je navigeert gewoon tussen die plaatjes door naar links rechts, boven en onder. De namen van de plaatjes verwijzen naar coördinaten."

"Microsoft heeft overigens op de Mix-sessie in Las Vegas een eigen map control laten zien, dus dit is code die we op een gegeven moment zullen moeten vervangen. De map is ingedeeld in x- en y-coördinaten, en verder kun je op basis van het zoomniveau bepalen welke tel je moet ophalen. Dat doe je door het uitrekenen van een code, en die komt dan weer overeen met de code voor het plaatje op de server. Dat doe je dus op basis van de telcoördinaten."

"De routes hebben ook allemaal punten die uitgedrukt zijn in coördinaten. Op die manier kijken we waar die punten zitten. Vervolgens centreren we die map op die plek en zorgt de map voor het laten zien van de plaatjes. De route wordt daar vervolgens gewoon overheen getekend."

alleen wel bewaarheid worden."

Pieter: "De grote kracht van Silverlight is inderdaad dat het multiplatform is. Daarnaast vonden we het ook zeer aantrekkelijk dat gewone Dotnetontwikkelaars en designers samen aan het werk konden gaan, zonder extra hulp." Pesch: "Voor ons is dat extra belangrijk. We zijn geen technenutenclub, wij zijn ook niet een of ander creatief internetbureautje, maar wij trachten echt solide robuuste ICT-technologie te combineren met creativiteit, met design. Dus willen we de zware systemen kunnen programmeren met zware ICT maar ook hele funky creatieve dingen maken. Voor ons is het als bureau met die identiteit waarin wij ons trachten te onderscheiden, cruciaal dat technologie en creativiteit samen kunnen praten om gave applicaties bouwen. Dat is nou precies wat Silverlight mogelijk blijkt te maken. We hebben Flashdesigners die onder meer games maken en die praten nu echt met de übertechnenuten. Ze vinden een gezamenlijk platform waarbij via mooi vormgegeven interfaces direct slimme toepassingen worden ontsloten."

*Zijn er ook nadelen aan de oppervlakte gekomen?*  
Pesch: "Het grootste negatieve effect is dat het

nieuw is en dat het nog onduidelijk blijft wanneer de installed base groot genoeg zal zijn om voor grote klanten te aanvaarden dat een deel van hun doelgroep Silverlight moet gaan downloaden. Wij vertrouwen er echter wel op dat de meerwaarde van Silverlight groot genoeg is om door te zetten. Het gebruik van Silverlight bij de Olympische spelen en de Tour de France helpt ook enorm. Bedrijven zullen gaan ervaren dat Silverlight heel krachtig is. Als je toch voor .Net hebt gekozen, voor die bloedgroep, denken we dat die kracht groot genoeg is om belangrijke applicaties online te krijgen en dus ook om de consument en grote groepen gebruikers mee te krijgen. De vraag is alleen wannéér. Je hebt ook klanten nodig met een beetje ballen, die durven te zeggen 'kom maar op, ik durf het wel te doen'. Inhoudelijk is de meerwaarde groot genoeg, dus ik vraag het wel aan mijn klanten. Timing is *crucial*. Daarom zijn we nu met ULab zo blij, want daardoor hebben we als een van de weinige spelers enorm veel Silverlight-kennis opgebouwd. We denken dat we een heel interessant momentum te pakken hebben."

*Zag de HU in de nog vrij geringe verbreding van de Silverlight geen probleem?*

Pesch: "Zij vinden het ontzettend interessant om op deze manier de stad Utrecht te ontsluiten en ze durven het ook aan innovatief te zijn." Dennis: "Dat hebben ze met Sharepoint ook heel vroeg gedaan."

## Werkwijze

*Voor het project was er – afgezien van de keuze voor Silverlight – technisch weinig van te voren vastgelegd. Wel waren er vrij duidelijke requirements.*

Dennis: "Er was een visie van wat we wilden bereiken, daar is duidelijk op gestuurd."

Pieter: "Ja, en aangezien het in een conceptfase is, werd er geen functioneel ontwerp geschreven. Daarin zijn we vrijgelaten, juist om de nieuwe technologie te onderzoeken. Je komt dingen tegen die wel werken, andere juist niet, dat kun je van te voren niet inschatten omdat het nog niet bekend is. We hadden ook nog geen best practices."

*Hoe is er getest, is er gewerkt met daily builds?*

Dennis: "De bouw is heel vrij gebleven, daar hebben we niet heel zwaar op gehamerd. We hebben wel de Scrum-methodiek gehanteerd, dus we hebben elke ochtend gekeken wat de voortgang was. Op die manier hielden we eigenlijk de vinger aan de pols, vooral wat betreft het halen van de deadline (die deadline was de presentatie op Dev Days, DdM). Bij technische vragen die aan het licht kwamen was het heel prettig dat we de juiste Microsoft-mensen erbij konden betrekken. We hebben wel de interne codeconventies aan-

"Wij kwamen op het idee voor ULab toen wij zochten naar een praktische manier om studenten structureel te betrekken bij onze research & development-activiteiten", aldus Herbert Pesch van Evident. Henk Plessius van Hogeschool Utrecht sluit zich daarbij aan: "Wij willen onze studenten onderzoekservaring op laten doen op het hoogste niveau. Daarnaast past ULab in onze strategie om intensief samen te werken met toonaangevende partijen in de markt."

Maarten-Jan Vermeulen van Microsoft: "Wij vinden het zeer belangrijk om op inhoudelijke basis initiatieven te helpen opstarten samen met hogescholen en universiteiten. Zeker als dergelijke initiatieven ook leiden tot concrete vernieuwende toepassingen op basis van onze technologie. Voor mij is het altijd belangrijk dat we met universiteiten en hogescholen samenwerken en dat er dus ook feitelijk gebruik wordt gemaakt van nieuwe technologie. Dit Silverlight-project is daar een geweldig voorbeeld van. Met beperkte voorkennis van de tools en Silverlight heeft dit team een geweldige applicatie gebouwd."



HENK PLESSIUS, CLUSTERMANAGER ICT-OPLEIDINGEN HOGESCHOOL UTRECHT, HERBERT PESCH, DIRECTEUR VAN EVIDENT INTERACTIVE, EN MAARTEN-JAN VERMEULEN, ACADEMIC RELATIONS MANAGER VAN MICROSOFT

gehouden, wat naamgeving en zo betreft. Omdat we met Scrum werken, hebben we binnen het team ook elkaars code getest."

*Zijn jullie veel dingen tegengekomen die niet werkten, of die later veranderd moesten worden?*

Dennis: "Je ziet in bèta 1 dat je controls mist, zoals een dropdown list. In bèta 2 zit die dropdown nog steeds niet. Je merkt ook dat er een conversieslag tussen bèta 1 en 2 is."

*Hoe hebben jullie dat opgelost? Geen dropdown list is natuurlijk wel vervelend.*

Dennis: "Je kunt hem zelf maken, omdat je over alle animatietechnieken beschikt. We hebben hem sowieso niet gebruikt. Maar je weet dan weer dat als je nu met versie 2 van bèta 1 werkt, je bij de volgende versie veel problemen zult hebben met de conversie. Dat heb je nu eenmaal met bètasoftware. Ik heb zelf ook met alfaversie van Ajax gewerkt, dan moet je almaar code herschrijven, dat is wel een risico. Nu is de bèta van versie 2 uit en die hebben we ge-upgraded omdat we daar mee door willen. Dan merk je ook dat er weer tijd in gaat zitten om

alles te laten draaien. Met Sharepoint hebben we vorig jaar dezelfde ervaring opgedaan. In 2006 zijn we begonnen met een bèta. Daar zijn we mee aan de slag gegaan en op basis daarvan gewoon gaan ontwikkelen. Je komt een aantal fouten tegen, en wacht op support van Microsoft. Dan komt er een nieuwe versie uit, de RTM bijvoorbeeld, en dan werken dingen weer niet meer. Dat principe is wel bekend, dus dat was ook wel de verwachting bij Silverlight. Van een bèta naar een volgende versie geeft altijd wat hick ups. Daar moet je wel wat tijd voor reserveren, anders snijd je jezelf in de vingers. Maar dat hebben we er graag voor over, want als we wachten tot de laatste versie lopen we achter. Dan hebben de overburen het al gedaan, we lopen liever voorop." **.net**

.....  
Tekst en foto's: Dré de Man