

Mozilla veröffentlicht "FlyWeb"-Miniserver für lokale Netze

[Originalartikel](#)

[Backup](#)

<html> <div class=„meldung_wrapper druckversion“>

```

        <!-- RSPEAK_STOP -->
        <!-- RSPEAK_STOP -->
        <figure class="aufmacherbild"><figcaption><p
class="source">(Bild:&#160;<a
href="https://2r4s9plyilfa2jd7j43zph8r-wpengine.netdna-ssl.com/files/2016/09
/flyweb-architecture-diagrams.jpg" target="_blank"
rel="external">hacks.mozilla.org</a> )</p>
        </figcaption></figure><!-- RSPEAK_START --><!-- RSPEAK_START --><p
class="meldung_anrisstext"><strong>Die in Firefox Nightly implementierten
"FlyWeb"-Server erm&#246;glichen den spontanen Datenaustausch im lokalen
Netzwerk ohne Umweg &#252;ber das Internet &#8211; sogar von einer Webseite
aus. </strong></p>
        <p>"FlyWeb" hei&#223;t ein bemerkenswertes neues <b>Projekt von
Mozilla [1]</b>. Dabei geht es um Mini-Webserver, die nicht &#252;ber das
Internet kommunizieren, sondern &#252;ber das lokale Netzwerk. Die Idee ist,
dass Benutzer oder vernetzte Ger&#228;te untereinander ohne Umweg &#252;ber
einen zentralen Server Daten austauschen k&#246;nnen &#8211; ein Konzept,
das vage an das inzwischen eingestellte <b>Opera Unite [2]</b> erinnert.
</p>

```

<h3 class=„subheading“>Namentliche Identifizierung</h3> <p>Ein Beispiel ist etwa die Steuerung einer Drohne über den Browser, was bisher nur über eine eingetippte lokale IP möglich war. Stattdessen stellt das Gerät einen FlyWeb-Server zur Verfügung, der die namentliche Identifizierung ermöglicht. Bei der Kommunikation kommen Standard-Webtechniken wie HTTP und WebSockets zum Einsatz. Die Hardware-Anforderungen für den Server sollen sehr gering sein.</p> <p>Benutzer können sich auch untereinander vernetzen, etwa für Browser-Spiele. Über die JavaScript-Anweisung `navigator.publishServer()` kann nämlich eine Webseite einen eigenen FlyWeb-Server starten. Wer im lokalen Netz angemeldet ist, kann sich zu dieser Seite verbinden und die Inhalte von dort abrufen; für Steuerkommandos steht ein WebSockets-Kanal zur Verfügung. So ein Netzwerk soll sich spontan einrichten lassen und weist wesentlich geringere Latenz auf, als wenn jeder Spieler über das Internet steuert.</p> <h3 class=„subheading“>Zeroconf-Netzwerke</h3> <p>Technische Basis ist das Konzept der „Zeroconf“-Netzwerke, dessen zentrale Bausteine auf .local endende 16 Byte lange UUID-Hostnamen sind. Die Auflösung in IP-Adressen erfolgt über mDNS (Multicast DNS), bei dem alle Geräte im lokalen Netzwerk simultan nach einer IP befragt werden.</p> <p>Nachdem ein kleines Mozilla-Team seit etwa einem halben Jahr an der Implementierung arbeitet, ist dieses Feature jetzt in Firefox Nightly eingebaut [3]. Es bedarf allerdings noch der Aktivierung durch den Config-Schalter `dom.flyweb.enabled`. Ein Menüpunkt im Browser kann dann das lokale Netz nach „Nearby FlyWeb Services“ durchsuchen und die Verbindung herstellen.</p> <p><!-- AUTHOR-DATA-MARKER-BEGIN -->

<!-- RSPEAK_STOP -> (kbe [4]) <br class=„clear“/><!-- RSPEAK_START -><!-- AUTHOR-DATA-MARKER-END -></p>

```
</div><hr><p class="size80">
  <strong>URL dieses Artikels:</strong><br>
  https://www.heise.de/newsticker/meldung/Mozilla-veroeffentlicht-FlyWeb-Minis
  erver-fuer-lokale-Netze-3316292.html
</p>
  <p class="size80">
    <strong>Links in diesem Artikel:</strong><br>
    &#160;&#160;[1]&#160;https://flyweb.github.io/<br>
    &#160;&#160;[2]&#160;https://www.heise.de/newsticker/meldung/Opera-Unite-ist
    -fertig-865448.html<br>
    &#160;&#160;[3]&#160;https://hacks.mozilla.org/2016/09/flyweb-pure-web-cross
    -device-interaction/<br>
    &#160;&#160;[4]&#160;mailto:kbe@heise.de<br></p>

</html>
```

From:
<https://schnipsl.qgelm.de/> - Qgelm

Permanent link:
https://schnipsl.qgelm.de/doku.php?id=wallabag:mozilla-verffentlicht-flyweb_-miniserver-fr-lokale-netze

Last update: 2021/12/06 15:24

