

"แอฟฟรี" สิบแบตเตอร์ดีกว่าแอฟเสียเงินจริงหรือ?

🕒 นำเสนอเมื่อ 27 มี.ค. 2555

ผลวิจัยชี้แอฟพลิเคชั่นสำหรับมือถือที่สามารถดาวน์โหลดได้ฟรีจะสิ้นเปลืองพลังงานแบตเตอร์มากกว่าแอฟพลิเคชั่นที่ต้องชำระเงิน

ทั้งนี้

นักวิจัยทำการศึกษาความสัมพันธ์เปลืองพลังงานจากแอฟพลิเคชั่นในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์และวินโดวส์โฟน ตัวอย่างการศึกษาแอฟพลิเคชั่นกรณีหนึ่งชี้ว่า 75

เปอร์เซ็นต์ของพลังงานที่ใช้สำหรับแอฟพลิเคชั่นนั้นถูกใช้ไปกับการแสดงผลโฆษณา ทั้งนี้ แอฟพลิเคชั่นฟรีโดยปกติจะมีการแสดงผลโฆษณาระหว่างการใช้งานเพื่อเป็นช่องทางสร้างรายได้สำหรับนักพัฒนาแอฟพลิเคชั่น

นักวิจัยได้ทำการทดสอบกับแอฟพลิเคชั่นชื่อดังอย่างเฟซบุ๊กและได้ยกตัวอย่างกรณีของเกมแองกรีเบิร์ดซึ่งพบว่าพลังงานเพียงแค่ 20 เปอร์เซ็นต์เท่านั้นที่ถูกใช้กับตัวเกม ส่วนที่เหลือราว 45 เปอร์เซ็นต์ถูกใช้ในการค้นหาตำแหน่งของผู้เล่นเกมเพื่อแสดงผลโฆษณาสำหรับพื้นที่นั้นๆ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังทดสอบแอฟพลิเคชั่นขณะเชื่อมต่อเครือข่าย 3จี พบว่าหลายๆ แอฟพลิเคชั่นคงการเชื่อมต่อนานกว่า 10 วินาที หลังจากมีการดาวน์โหลดข้อมูล ซึ่งช่วงเวลานั้นสิ้นเปลืองพลังงานมากกว่า 25 เปอร์เซ็นต์ของพลังงานที่ใช้ทั้งหมด

อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยไม่ได้สร้างความแปลกใจให้กับนักพัฒนาแอฟพลิเคชั่นมากนัก เนื่องจากการโฆษณาจำเป็นที่จะต้องใช้การเชื่อมต่อในการค้นหาตำแหน่งของผู้ใช้ และเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้หากต้องการใช้แอฟพลิเคชั่นแบบไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่นักพัฒนาจำเป็นที่จะต้องนึกถึงการสิ้นเปลืองพลังงานสำหรับการพัฒนาแอฟพลิเคชั่นเวอร์ชันใหม่ๆ ด้วย

ขอบคุณที่มาจาก นสพ.มติชน