

# 100.000 téléchargements pour le SDK de l'iPhone (Apple)

Lancé le 6 mars dernier, le *kit* de développement (SDK) destiné à l'iPhone d'Apple, a connu un succès foudroyant. **Plus de 100.000 téléchargements ont** ainsi été effectués **en seulement quatre jours**. Par ailleurs, **plus d'un million d'internautes** ont visionné la vidéo de lancement du SDK sur le site d'Apple. Selon Philip Schiller, senior vice-président, Worldwide Product Marketing, chez Apple. cela « *témoigne ainsi du vif intérêt que les développeurs portent à la création d'applications destinées à iPhone* ».

Les éditeurs se partagent sur tous les segments de marché, quoique deux ressortent nettement. Le premier est celui des **applications professionnelles**. Les sociétés AOL (outils de communication), Epocrates (applications médicales), Intuit (logiciels financiers), NetSuite (CRM, ERP, *etc.*), Salesforce.com (solutions de gestion de la relation client) et Six Apart (outil de blog professionnel TypePad) se sont montrées particulièrement intéressées.

Les studios de **création de jeux** sont également sur la brèche, de grands noms ayant déjà annoncé la sortie prochaine de titres adaptés à l'iPhone : Electronics Arts (Spore...), Namco Networks (Pac-Man, Galaga...), PopCap (Bejeweled, Zuma, Peggle...), Sega (Super Monkey Ball...) et THQ Wireless.

Le fait que les logiciels soient distribués uniquement à travers l'App Store ne semble pas inquiéter les éditeurs. C'est ce que confirme Wayne B. Yurtin, président et CEO de Rocket Mobile, Inc. : « *Cette part de 70% des recettes des ventes reversée aux développeurs constitue la meilleure offre jamais proposée dans le domaine de la téléphonie mobile. C'est simple et motivant pour les développeurs.* »