

Adobe finalise Flash Player 10.1

Deux mois après la sortie de la release candidate (RC), Adobe vient d'annoncer la disponibilité du plugin [Flash Player en version 10.1](#) pour les plates-formes Windows, Mac OS et Linux pour l'ensemble des principaux navigateurs. **La version Android arrivera plus tard** dans le courant du mois bien que déjà téléchargeable en bêta sur l'Android Market. Inutile en revanche d'espérer une déclinaison pour l'iPhone, Adobe ayant décidé de [jeter l'éponge](#) face aux [objections de Steve Jobs](#) sur la technologie.

Flash 10.1 était très attendu. Pas seulement comme palliatif à la [récente faille du lecteur](#) mais parce que l'application apporte son lot de promesses en matière de performances, de gestion de l'énergie et de traitement vidéo. Sur ce dernier point, le lecteur multimédia supporte désormais **l'accélération matérielle** (carte graphique) pour afficher les vidéos haute définition au format H.264. Affichage local mais aussi diffusion en streaming (y compris multicast et P2P) devraient pleinement tirer parti de cette avancée. Rappelons que la technologie Flash reste le principal format exploité par les plates-formes de partage de vidéo en ligne à commencer par YouTube et Dailymotion.

Les efforts de développement, notamment inspirés des travaux de l'Open Screen Project (un projet mené par Adobe visant à standardiser les usages des applications riches sur les différentes plates-formes matérielles), se portent également sur les performances. *« Nous avons réalisé des gains importants en réduisant la quantité de mémoire utilisée lors de l'exécution, en particulier pour les applications à forte utilisation de bitmap, explique l'ingénieur **Paul Betlem** dans son [billet](#). Des optimisations ciblées ont été portées sur la machine virtuelle ActionScript, ce qui bénéficie directement au code AS3 ».*

D'autres optimisations ont également été portées sur la mémoire. Notamment **en réduisant la consommation pour les applications Flash tournant en tâche de fonds**, dans un onglet du navigateur non affiché par l'utilisateur. Flash Player devrait donc désormais se montrer moins gourmand en ressources processeur et, donc, en consommation d'énergie pour les terminaux mobiles notamment. Espérons également qu'il soit plus stable. Autre nouveauté à signaler, la prise en compte du multipoint pour les applications optimisées pour les interfaces tactiles.

Les ingénieurs d'Adobe ont également porté leurs efforts sur la version du *player* pour Safari, notamment en collaboration avec les équipes d'Apple (comme quoi, la guerre déclarée entre les deux entreprises ne nuit pas forcément aux développements de tous les projets). Flash Player 10.1 est **une application Cocoa à part entière**, ce qui devrait optimiser le « dialogue » entre l'application d'Adobe et l'OS d'Apple.

Ce n'est cependant certainement pas ça qui incitera Steve Jobs à ouvrir les portes de l'iPhone à Flash. Lequel, comme les environnements concurrent d'exécution d'applications riche (Silverlight et JavaFX) connaît un sérieux concurrent avec le développement du **HTML5**. Un standard ouvert dont la finalisation n'est, cependant, pas attendue avant plusieurs deux ou trois ans. Ce qui laisse plusieurs années aux éditeurs d'adapter leurs stratégies...