

# Adobe Live : Apollo en approche

Avec Apollo, Adobe veut étendre les capacités Web sur le desktop grâce à des applications connectées en ligne ou hors ligne via une plate-forme universelle transversale sous Windows, Linux et Mac.

Enrique Duvos, *Senior Platform Evangelist EMEA* d'Apollo, revient sur la stratégie du groupe.

« Apollo est basé sur la distribution d'un runtime gratuit que tout le monde pourra redistribuer, même les éditeurs grâce aux SDK, compilateur et empaceteur qui seront également gratuits. »

Les applications *'air'* développées sous Apollo supporteront des contenus html (web), swf (Flash), PDF, images, etc. **Mais comment seront-elles produites ?**

« Avec Flex Builder, dont la version 3 supporte en natif les applications Apollo. Elle permet de les créer, développer, packager et exporter. Dans un futur proche, Dreamweaver et Flash pourront également en supporter le développement. Les applications seront de plus en plus intéressantes à long terme. Les designers seront également concernés pour le publishing. »

**Si vous proposez la plus grande partie d'Apollo gratuitement, comment allez-vous rentabiliser vos investissements ?**

« Apollo est basé sur des technologies standards ou en cours de le devenir. Nous avons soumis PDF à l'ISO, SWF est un format également en cours de standardisation, et HTML est également qualifié de standard. »

« Pour la rentabilité, nous allons vendre nos outils de développement. Avec eux, les grandes entreprises vont pouvoir disposer d'outils pour réduire les temps de développement, et donc le coût de leurs applications. »

« C'est une approche importante pour le développement d'applications de service, en particulier pour les ISV, à l'exemple de Salesforce.com, pour créer des applications de bureau (desktop) qui restent connectées au Web. »

« Et Adobe proposera son projet SaaS. » [Software as a Service]

**Que pensez-vous de l'offensive de Microsoft ?**

« Avec WPF pour le bureau et Silverlight (WPFfe) pour le Web, Microsoft reste centré sur Windows, on ne peut donc pas parler d'applications multi plates-formes. »

**Et de Google ?**

« Nous collaborons avec Google sur des extensions aux navigateurs et des API pour travailler hors ligne. Qu'il s'agisse des API Google ou des API Apollo, notre démarche est proche et notre but est de faire la même chose. »

---

Une première version d'Apollo en mode alpha est disponible. Le produit final le sera tout d'abord

pour Windows et le Mac, une version Linux suivra. Adobe développe également une version pour mobile, mais qui sera disponible ultérieurement.