

Adobe : « Nous n'abandonnons pas Flash »

Les annonces d'Adobe concernant la plate-forme Flash se sont succédé rapidement : [abandon d'AIR sous Linux](#), [du Flash Player sur les plates-formes mobiles](#) et [changement de gouvernance pour Flex](#). Ajoutez à ceci [la présentation d'Edge](#), un outil de création d'animations HTML5, et vous comprendrez pourquoi certains utilisateurs pensent que la firme serait sur le point d'abandonner Flash. Point d'étape avec **Michaël Chaize**, évangéliste sur cette plate-forme chez Adobe France.

Flash / HTML5 : un faux combat

« Flash et l'HTML5 sont juste deux moyens d'expression dédiés au web, explique Michaël Chaize. Si l'HTML5 rattrape parfois Flash en terme de fonctionnalités, un fossé sépare encore les deux technologies. » Si opposition il y a, elle n'existe donc qu'auprès de ceux qui estiment que Flash ne sert qu'à afficher des vidéos et des bannières de publicité (ce qui est évidemment loin d'être vrai).

D'un côté, nous avons donc Flash, à l'évolution très rapide, car placé entre les mains d'un seul éditeur, et de l'autre l'HTML5, à l'évolution plus lente, mais qui offre une approche standardisée et ouverte.

Mais alors, pourquoi réduire la voilure sur Flash ? « Notre stratégie actuelle consiste à faire qu'à chaque fois que nous innovons, nous le faisons pour les deux mondes. Cette nouvelle approche suppose une redistribution des ressources disponibles en interne. » Il est vrai qu'Adobe contribue depuis maintenant près de deux ans très activement aux travaux du W3C, n'hésitant pas ainsi à proposer de nouvelles technologies qui permettront à terme à l'HTML5 de se rapprocher de la plate-forme Flash.

Une nouvelle vision pour la plate-forme Flash

Conséquence de cette réorganisation, l'éditeur américain se concentre dorénavant sur les forces de Flash. Sur les plates-formes *desktop*, Flash Player reste un produit essentiel. AIR garde également du potentiel, en particulier depuis qu'il supporte la 3D accélérée.

Et côté mobile ? « Les navigateurs web servent en majorité pour de la navigation Internet classique, le reste passant par des applications natives », explique Michaël Chaize. Autre point intéressant soulevé par notre interlocuteur, peu de contenu Flash est adapté aux *smartphones* et tablettes. « Quand le contenu est adapté, il prend soit la forme d'un site HTML5, soit celle d'une application dédiée. » C'est ici qu'AIR, capable de supporter les spécificités matérielles des terminaux mobiles, prend le dessus sur Flash.

La firme ne s'encombrera donc plus (pour le moment du moins) d'une mouture mobile de Flash Player. « Si la R&D est arrêtée pour la version Android de Flash Player, le produit existe encore », tempère toutefois Michaël Chaize. Conséquence de cette réorganisation, les ingénieurs vont maintenant gérer moins de produits. Ceci permettra d'accélérer le développement de la plate-forme, avec quatre versions majeures par an, contre une actuellement. [Suite de l'article : les ponts entre Flash et HTML5](#)

Flex : de l'open source à l'open gouvernance

Concernant le *framework* Flex, qui va passer sous l'égide de la fondation Apache, Michaël Chaize confirme [ce que nous avons supposé précédemment](#) : si la firme a longtemps gardé la main sur ce produit afin d'imposer un rythme soutenu en terme d'innovations, maintenant que Flex est relativement stabilisé en terme de fonctionnalités, un autre modèle, plus ouvert, a été choisi. « *Les développeurs pourront ainsi plus facilement contribuer au développement de Flex.* »

Avions-nous tort en annonçant la mise à [la retraite programmée de la plate-forme Flash](#) ? Les choses sont en fait bien plus subtiles. Adobe ne cache ainsi pas vouloir créer des ponts entre Flash et l'HTML5. Il y a tout d'abord Wallabee, qui permet d'exporter des animations Flash Professional en HTML5. Il y a également Falcon JS, un produit *open source* qui permettra d'exporter des projets Flash Builder en HTML5.

Ce produit permettra-t-il de se passer de Flash ? « *Non*, indique Michaël Chaize. *L'HTML5 n'est pas encore assez mûr et performant pour des applications de ce type. Toutefois, nous contribuons à mettre ce standard à niveau.* »

Flash et HTML5 à partir des mêmes outils

Flash Professional CS6 intégrera la technologie Wallabee et sera donc capable d'exporter les animations en Flash ou en HTML5. En toute logique, Falcon JS offrira, un jour, la même flexibilité à Flash Builder. Dans les deux cas, l'export HTML5 ne remplacera pas le mode Flash, qui offrira de meilleures performances et probablement des fonctionnalités plus avancées, Michaël Chaize nous confirmant que la feuille de route de la plate-forme Flash reste très chargée pour les deux années à venir.

Les développeurs auront donc le choix entre utiliser une plate-forme maison, optimisée au maximum, ou opter pour l'HTML5, standardisé, mais à l'évolution plus lente. Dans les deux cas, ils continueront d'utiliser les outils et *frameworks* qu'ils connaissent : Flash Professional, Flash Builder, l'ActionScript et Flex. Lors du déploiement des applications, deux familles de *runtimes* seront disponibles : la première composée de Flash Player et d'AIR, et la seconde s'appuyant sur un navigateur web compatible HTML5 (standardisé) et PhoneGap (*open source*). Dans ce contexte, [le rachat de PhoneGap par Adobe](#) prend tout son sens.

Transition transparente

Si transition il y a, elle devrait donc se faire de façon totalement transparente. De fait, c'est l'apparition d'un nouveau *runtime*, puis – *in fine* – une éventuelle transition vers celui-ci, qui est programmée et non un abandon pur et simple de la plate-forme. De plus, cette transition ne pourra être définitive que si l'HTML5 arrive au niveau de Flash en terme de fonctionnalités. Pas question de faire revenir les développeurs à l'âge de pierre des RIA (*Rich Internet Applications*). « *Adobe aurait tout à y perdre* », conclut Michaël Chaize. Ouf !