

Android 6.0 franchit le cap des 10 % de parts de marché

Selon [les derniers relevés](#) de Google, **Android 6.0 Marshmallow** vient de franchir le cap des **10 %** de parts de marché (10,1 %). Mais cette mouture reste devancée par des versions plus anciennes. La génération **Lollipop**, qui combine les versions **5.0 et 5.1** de l'OS, occupe la première place du classement, avec **35,4 %** de parts de marché. **Android 4.4 KitKat** prend la seconde, avec **31,6 %** d'utilisateurs.

Si Android 5 et 6 sont bien placés, c'est Android 4 qui équipe **plus de la moitié** des terminaux mobiles pour peu qu'on combine ses différentes versions (les générations JellyBean et KitKat). A elles toutes, elles représentent **52,4 %** des terminaux très précisément.

Version	Codename	API	Distribution
2.2	Froyo	8	0.1%
2.3.3 - 2.3.7	Gingerbread	10	2.0%
4.0.3 - 4.0.4	Ice Cream Sandwich	15	1.9%
4.1.x	Jelly Bean	16	6.8%
4.2.x		17	9.4%
4.3		18	2.7%
4.4	KitKat	19	31.6%
5.0	Lollipop	21	15.4%
5.1		22	20.0%
6.0	Marshmallow	23	10.1%

Un chiffre qui est peut-être même légèrement en dessous de la réalité, les statistiques de Google se basant sur les accès à son store applicatif. Or, ceux disposant de smartphones avancés équipés des dernières versions de l'OS font souvent partie d'un public **plus enclin à installer des apps** que ceux, très nombreux, utilisant un smartphone d'entrée de gamme comme simple remplaçant d'un téléphone mobile classique.

OpenGL ES 2.0... ou 3.0

Côté écrans, le format privilégié par 86 % des utilisateurs est le profil « normal », allant de plus de 3 pouces à moins de 5 pouces. Chose logique, le gros des troupes étant les smartphones.

La répartition des versions de **l'OpenGL ES** utilisées reste en faveur de la mouture 2.0 (48,6 %), qui se place devant la 3.0 (41,8 %) et la 3.1 (9,6 %). Une situation ennuyeuse pour les développeurs de jeux (par exemple) qui devront soit ronger leur frein dans l'attente de l'adoption de nouvelles technologies, soit faire une croix sur une partie des utilisateurs, soit encore assurer un double développement OpenGL ES 2.0 et 3.0.

À lire aussi :

[Motorola pourrait relancer la gamme Razr... sous Android ?](#)

[Android en approche sur le Raspberry Pi 3](#)

[Un Android desktop dans une clé USB](#)

Crédit photo : © Asif Islam - Shutterstock