

[Android Studio 2.0 booste la phase de test des applications](#)

Google profite de son **Android Developer Summit** de Mountain View (Californie) pour lever le voile sur une version de test de l'environnement de développement **Android Studio 2.0** (accessible via le canal de distribution 'canary' et [depuis cette page web](#)).

Toujours basée sur **IntelliJ IDEA**, cette offre propose un éditeur de code de qualité. L'essentiel des nouveautés se concentre donc sur les outils situés en périphérie. À commencer par **l'émulateur Android**, plus rapide (plus même qu'un terminal physique) et plus flexible, avec la possibilité de simuler aisément des tailles d'écran différentes.

Instant Run et GPU Profiler

Le processus de compilation des applications est plus de deux fois plus rapide que précédemment. Il s'accompagne d'une fonctionnalité nommée « **Instant Run** », qui permet de lancer instantanément une application sur l'émulateur ou un terminal Android. La première fois, c'est un package complet de l'application qui est installé. Mais les fois suivantes, **les modifications du code sont transmises directement à l'application**, qui les applique sans délai (1 à 2 secondes) et sans réinstallation.

Dernière avancée, la présence d'un outil permettant d'optimiser 'image par image' **le code OpenGL ES** transmis à la partie graphique des terminaux mobiles Android. Une fonctionnalité que les développeurs de jeux pourront employer pour maximiser les performances de leurs logiciels.

À lire aussi :

[Smartphones : Android mène la danse, Windows Phone coule à pic](#)

[Une faille dans Chrome installe à distance des applications sur Android](#)

[Les NAS Android de QNAP en France d'ici fin 2015](#)

Crédit photo : © Christophe Lagane – Silicon.fr