

Apple assouplit les règles d'accès à l'App Store : Flash et Mono de nouveau acceptés

[En avril dernier](#), Apple avait changé les conditions d'accès à son App Store. *Exit*, les logiciels écrits avec des langages de programmation et des environnements de développement autres que ceux fournis par la compagnie.

Implicitement, ceci permettait à Apple [d'éjecter les solutions de développement multiplateformes](#) de sa boutique. Il est vrai que ces dernières constituaient un danger, certains titres majeurs de l'iPhone pouvant ainsi être facilement portés vers d'autres terminaux mobiles. La pilule était alors d'autant mieux passée auprès du public, que **Steve Jobs** n'avait pas hésité à détourner le problème [en critiquant le greffon Flash d'Adobe](#), dont il n'était alors aucunement question.

La compagnie fait aujourd'hui **marche arrière** en acceptant de nouveau sur l'App Store les logiciels écrits avec des langages de programmation tiers. Apple n'avait en tout état de cause guère le choix, de nombreuses applications phares de l'App Store (en particulier des jeux) étant écrites en ActionScript (*via* Flash CS5) ou en C#. L'emploi d'interpréteurs de code est lui aussi permis, ce qui est une nouveauté. Seule condition imposée aujourd'hui, ces modules ne devront pas être en mesure de télécharger du code externe. Les *plug-ins* (comme Flash Player) restent donc toujours refusés.

« Nous cherchons en permanence à rendre l'App Store encore meilleur. Nous avons écouté nos développeurs et avons pris à cœur leurs commentaires. Grâce à leurs retours, nous mettons en place aujourd'hui d'importants changements au niveau de la licence de notre programme de développeurs iOS, au sein des sections 3.3.1, 3.3.2 et 3.3.9 afin d'assouplir certaines restrictions que nous avons mises en place plus tôt dans l'année », déclare les responsables de la compagnie dans leur communiqué.

Les produits suivants devraient ainsi redevenir utilisables pour développer des applications iOS :

- **Flash CS5 d'Adobe**, qui dispose d'un compilateur ActionScript basé sur LLVM;
- **MonoTouch de Novell**, qui permet de compiler du code .NET (C#, Visual Basic .NET, etc.);
- **Unity d'Unity Technologies**, une plate-forme de jeux disposant d'un interpréteur C#;
- **iSpectrum de FlexyCore**, qui permet de compiler du code Java;
- **Titanium d'Appcelerator**, qui s'appuie sur du code JavaScript (*a priori* non compilé) et les standards du web.

Ce changement de cap a d'ores et déjà été salué par des représentants [d'Adobe](#), [de Novell](#) et [d'Appcelerator](#).

Notez qu'Apple profite également de l'occasion [pour éclaircir les conditions d'accès à l'AppStore](#), en précisant quelles applications sont ou ne seront pas acceptées. Certes, le tout reste encore assez flou, la compagnie se réservant le droit de définir de nouveaux critères ou de nouvelles limites à tout moment, mais cela permettra de rassurer certains éditeurs.