

C# 6.0 et CoreCLR au menu de Mono 4.0

Mono, clone Open Source de la plate-forme **.NET**, passe aujourd'hui en version **4.0**. Cette mouture signe une véritable rupture technologique, avec l'adoption du code livré par Microsoft.

L'intégration de ce code demeure partielle et sera complétée au fil des mois. Notez également que Mono continue à proposer des bibliothèques **desktop et serveur** qui ne font pas partie de CoreCLR, ce qui lui permet d'être beaucoup plus proche de la mouture classique de .NET.

Autre annonce, le support du langage de programmation **C# 6.0**. Contrepartie de toutes ces avancées technologiques, Mono n'est plus compatible qu'avec .NET 4.5, le support des frameworks .NET 2.0, 3.5 et 4.0 étant abandonné avec cette version.

Plus rapide, plus riche

Quelques autres nouveautés sont de la partie : meilleures performances pour les calculs portant sur des nombres flottants en 32 bits ; ramasse-miettes plus rapide et débogueur plus léger ; support des serveurs Power fonctionnant sous Linux ; version modernisée d'IKVM, qui permet d'utiliser du code Java.

Outil de choix pour développer avec Mono, **MonoDevelop** – Xamarin Studio sous Windows et OS X – passe en version **5.9**. Il supporte toutes les avancées de Mono 4.0, et apporte un nouveau panneau de création de projets, une meilleure expérience de débogage, une gestion du workflow plus fine, et bien entendu un support complet de C# 6.0.

À lire aussi :

[Visual Studio Code débarque sous Windows, Linux et OS X](#)

[Microsoft libère CoreCLR, le cœur de son offre .NET](#)

[Mono 4.0 adopte la pile .NET Open Source de Microsoft](#)

Crédit photo : © Xamarin