

# Développer sur 'dual core', serait-ce catastrophique ?

Le site Web

*Next Generation* se fait l'écho des inquiétudes des développeurs confrontés aux nouveaux processeurs 'dual core' -ceux qui réunissent deux cœurs de processeurs sur un composant unique (processeur). Serait-ce beaucoup plus délicat que ne le disent les fabricants de composants? L'interrogation provient du responsable de l'éditeur Valve, principal programmeur du célèbre jeu Half-Life 2, Gabe Newell, interrogé par *Next Generation*. Les composants 'dual core' compliquent la tâche du développeur. En fait, ce dernier s'appuie généralement sur des bibliothèques de routines - du code existant - qui lui permettent de simplifier les processus de développement. En particulier, de nombreux jeux vidéo sont développés à partir de moteurs plus ou moins optimisés. Or, avec le 'dual core', ces moteurs n'existent pas. Un vrai « *cataclysm* », selon Gabe Newell, qui n'hésite à affirmer que les développeurs sont « *terrifiés* » par ces nouveaux processeurs. Constat bien inquiétant à la veille de la sortie de nouveaux PC, et surtout consoles de jeux, équipés soit de vrais processeurs *multi core* (PC Intel ou AMD), ou de processeurs multi fonctions prétendument présentés comme multi cœurs (Cell d' IBM sur la PlayStation 3), voire de plusieurs processeurs (Microsoft Xbox 360 avec processeurs Power d'IBM). La crainte est donc forte de disposer de machines puissantes, mais dont les systèmes ou applications seront sous exploités, en particulier sur les jeux. Crainte à relativiser, car ce phénomène n'est ni nouveau ni lié aux seuls processeurs 'dual core' ! En effet, de nombreuses fonctionnalités plus ou moins récentes, comme le 'multithreading', sont bien présentes sur nos machines, mais mal ou même pas exploitées du tout. Et pas uniquement sur les jeux ! Dans ces conditions, rien de surprenant à ce que la technologie 'dual core' ne soit pas encore bien maîtrisée, cela viendra avec le temps. Mais, avant de se préoccuper de gérer les cœurs des processeurs, les développeurs de jeux feraient sans doute mieux de commencer par apprendre à maîtriser et surtout respecter les environnements OS et vidéo, cela éviterait bien des problèmes de compatibilité d'un poste à l'autre.