

# Flex 2 : outil Web 2.0 d'Adobe pour faire de Flash Player 9 sa plate-forme universelle

La stratégie d'Adobe s'appuie de plus en plus sur ses deux grandes réussites : le format PDF qui est présent sur 89 % des 600 millions d'ordinateurs personnels présents dans le monde, et surtout le 'player' Flash, dont la présence atteint les 97 %.

Aucune application, même Windows, n'a réussi à atteindre une telle pénétration, qui se double d'un taux pénétration dans le temps exceptionnel de 45 % à trois mois pour la version 8 du 'player' Flash et 80 % à 12 mois. A titre de comparaison, le taux de pénétration de IE6 a atteint 77 % à 51 mois, 65 % à 45 mois pour Windows XP et 33 % à 49 mois pour Java 1.4. La tentation est devenu grande pour Adobe de profiter d'une telle réussite – qui apporte un niveau supplémentaire d'intérêt au rachat de Macromedia ? pour faire de Flash la plate-forme 'cross-media' du futur. A ce titre, Flash offre des avantages de poids, à commencer par sa taille réduite, mais aussi par sa présence sur la quasi totalité des environnements, Windows, Linux, Mac, mais aussi les mobiles, qui représentent l'accès au Web pour 700 millions des 1,5 milliard d'individus connectés. Avec 97 % de pénétration, Flash fait désormais partie du 'browser' (navigateur). Voilà qui peut changer la vision d'Adobe, pour qui la valeur du 'player' n'est pas sa technologie, mais relève de l'acceptation sociale. Avec **Flash Player 9**, Adobe annonce une nouvelle machine virtuelle, mais surtout *ActionScript 9*, qui compilé est presque aussi performant que le C, et qui est un langage orienté objet typé et dynamique encore plus rapide. Mais véritablement tirer profit de Flash Player 9, il faut une plate-forme de développement qui réponde aux attentes des consommateurs. C'est l'approche '*client centric*' qui préside désormais chez l'éditeur qui propose **Flex 2**. « *Le client universel associe PDF, Flash et HTML, mais nous arrivons aux limites du HTML* », nous indique Jeremy Chone, directeur des activités Flex et ColdFusion chez Adobe. « *La solution, c'est Web 2.0, qui replace l'utilisateur et son expérience au cœur de l'Internet riche.* » Flex 2 sera donc un outil de développement Web 2.0. Mais qu'apportera cet outil qui se veut le fabricant de la prochaine génération du Web ? « *Notre objectif est d'adresser le monde du développement et de le rendre plus productif sur les interfaces, d'intégrer des notions d'ergonomie et de travailler sur la UI (user interface). Le danger est de faire beau mais pas pratique. Flex accompagne la migration du client lourd vers le client léger.* » Et bien évidemment d'adopter la plate-forme Flash. « *Programmer avec Flash, c'est bénéficier des mêmes 'player' et 'run time' pour chaque configuration, et donc d'éviter les différents problèmes liés aux navigateurs, IE, Firefox, Opera, et celui qui présente le plus de difficultés, Safari.* » Plus fort encore, transformer le navigateur en bureau. « *Notre objectif est d'avoir des applications Web qui soient 'desktop'. Face à Microsoft qui pousse XAML mais reste propriétaire, Adobe résout le problème pour toutes les plates-formes en intégrant le développement de modèles ouverts.* » Afin de renforcer cette stratégie, Adobe pousse Ajax, le 'langage' du Web 2.0. « *Ajax peut jouer le 'cross platform', mais dans l'écosystème Adobe.* » Nous poussons les développeurs Ajax à utiliser des modules Flex. Nous développons au maximum l'association de Flash et de Flex. Et Adobe fusionne (blind) Flash et Ajax. C'est l'avantage des modèles natifs 'cross platform'. » Mais attention, pour l'éditeur Ajax affiche déjà ses limites, trop orienté présentation, difficile à maîtriser sur le temps réel. La solution ? « *Intégrer Flex et Ajax, bien sûr. Développer avec Flex sous Ajax en MXML (Macromedia XML), et compiler en Flash. Tous nos outils vont s'appuyer sur le run-time Flash.* » Dans la 'roadmap' d'Adobe, trois opportunités se présentent : le Web, le desktop, et le mobile. « *Notre priorité est de cibler les applications d'entreprise en créant des applications Web.*

*Notre force est de permettre les développements Web pour faire des applications desktop. Les mobiles viendront plus tard, leur chaîne de valeur est différente. » Et qu'est-ce qui différencie l'approche d'Adobe de celle de Microsoft ? « L'intelligence d'Adobe sur Flash est de respecter la 'saint box' du Web. Microsoft avec .NET et XAML brise la 'saint box' et perd la confiance du 'browser'. Avec notre projet Apollo, notre vision du Desktop qui rendra les modèles objet Flex très accessibles, nous allons apporter un container qui sera 'full' accepté par le 'browser'. » « Avec Apollo, nous pourrons développer des applications selon un modèle 'cross saint box'. C'est la première fois dans l'histoire de l'industrie que l'on pourra faire ça, du 'cross' Web, desktop et mobiles. Microsoft restera propriétaire avec son propre projet, WPF/E. » Comme nous venons de le voir, les ambitions d'Adobe sont grandes? Faire du 'player' Flash une 'cross' plate-forme universelle. Faire de Flex la base de développement des applications Web 2.0. Faire du 'browser' la base des applications 'desktop'. Un projet qui trouvera son apogée avec Apollo. Projet à risque qui est encore loin d'être abouti. D'autres aussi ambitieux s'y sont déjà brulé les ailes !*