

# iPhone, 'cash machine': 30 millions de dollars en un mois !

Un mois après le lancement de l'iPhone (aux États-Unis) et l'ouverture de l'App Store proposant des applications pour ce 'smartphone', Steve Jobs communique quelques chiffres très enviables.

Les utilisateurs d'iPhone et d'iPod Touch ont téléchargé plus de 60 millions de logiciels en un mois. Apple avait déjà évoqué 10 millions de téléchargements en trois jours, puis le seuil des 25 millions avait été atteint le 21 juillet. Cette annonce illustre donc une accélération sur les 10 derniers jours.

## **21 millions de dollars pour les développeurs**

Tous ces téléchargements font le bonheur d'Apple et des développeurs, car ils ont généré 30 millions de dollars de vente, dont 70 % seront reversés aux développeurs.

En effet Apple s'est engagé à n'en conserver que 30 %. Toutefois, la majorité des logiciels étant proposés pour quelques dollars (souvent 10 dollars), on en déduit que la plus grande partie concerne donc des applications gratuites. Par ailleurs, chacun sait que le principe consiste à essayer "pour voir", et que la fonction la plus utilisée devient alors la désinstallation...

Sur les 21 millions de dollars redistribués aux développeurs, près de 9 millions reviennent d'ailleurs aux pères des logiciels du 'top 10'. Ainsi, Sega avait annoncé avoir vendu plus de 300 000 copies de son jeu Super Monkeyball à 9,99 dollars en 20 jours !

En attendant, cette manne inattendue réjouit Steve Jobs qui s'est confié au Wall Street Journal : « Nous allons bientôt atteindre le demi-milliard de dollars. Qui sait ? Peut-être cette place de marché générera-t-elle un jour un milliard de dollars... Je n'ai jamais vu une chose pareille durant toute ma carrière dans le logiciel. »

Il souligne que le logiciel et ce modèle sont déjà des avantages qui feront la différence face à la concurrence.

## **Quelles garanties propose Apple ?**

Bien que ce modèle de distribution fasse ses preuves, tout n'est pas rose pour autant -loin de là. En effet, certains développeurs enragent, car leurs applications ont été retirées de l'App Store sans aucune explication.

En outre, plusieurs de ces applications auraient causé des problèmes techniques à de nombreux utilisateurs. Certes, les développeurs ont rapidement proposé des correctifs. Mais on attend aussi de ce type de modèle de distribution une plus grande implication d'Apple dans la vérification des logiciels proposés. Cela viendra certainement. En effet, il ne suffit pas de mettre en ligne pour encaisser 30 %.

### **Les hackers aussi aiment l'iPhone. Et même le Mac**

Pour casser un peu le moral de la firme de Cupertino (Californie), l'agence AFP a profité de la conférence BlackHat à Las Vegas pour constater que les hackers s'intéressent de plus en plus aux plates-formes iPhone et Macintosh. Or, les systèmes d'exploitation d'Apple équipent aujourd'hui de plus en plus de terminaux clients. Un phénomène qui attire donc l'attention des hackers à la recherche de failles, de vulnérabilités, et souvent de renommée. Apple ayant facilité le portage d'applications Windows sur Mac, les hackers peuvent s'appuyer sur leurs expériences d'attaques sous l'OS de Microsoft pour comprendre les modifications et découvrir des accès aux environnements Apple. Rappel : s'il a fallu près d'un mois pour « craquer » l'iPhone de 1ère génération, l'iPhone 3G n'a pas tenu plus de quelques heures après le démarrage des ventes ! Les ingénieurs d'Apple ont du pain sur la planche.