

# La feuille de route de la plate-forme Flash filtre sur le web

[Hier](#), Adobe a porté officiellement sa technologie Flash **dans le monde mobile**. Cette plate-forme se décline aujourd'hui en deux composantes :

- les applications web (*desktop* ou mobiles, via le greffon Flash) ;
- les applications natives (*desktop* ou mobiles, via l'environnement d'exécution AIR).

Ce n'est pas tout. Au fil des semaines, diverses informations ont été dévoilées sur les futures avancées de la plate-forme Flash. [La version 10.3 du greffon](#) (et probablement la prochaine mouture d'AIR) se focalisera sur **les applications de communication vocale**. [Flash 11](#) y ajoutera le support **de la 3D accélérée**.

**Thibault Imbert**, chef produit Flash Player chez Adobe, donne d'autres pistes sur son blogue. [Dans son billet](#), il explique que **le multitâche** sera au cœur des prochaines moutures du *runtime* Flash. Le décodage des vidéos et les opérations réseau s'exécuteront dans un processus séparé, permettant ainsi de mieux exploiter les machines multicœurs et de fluidifier le fonctionnement des applications.

La firme compte même aller plus loin en proposant – enfin ! – **un support des threads dans Flash**. Il permettra de séparer les travaux lourds du reste de l'application. Dernier point, le ramasse-miettes et le moteur JavaScript intégrés à cet environnement d'exécution devraient être **plus rapides** que précédemment.