

La technologie Flash bientôt disponible sur l'iPhone

La licence d'utilisation très stricte du kit de développement de l'iPhone ralentit l'arrivée des machines virtuelles sur ce *smartphone*.

Ainsi, Sun Microsystems ne semble pas avoir trouvé de solution satisfaisante pour adapter **Java** à l'iPhone. Avec **MonoTouch** (basé sur [Mono](#), le clone *open source* de .NET), les développeurs de Novell ont adopté une approche compatible avec les exigences de la licence Apple. Adobe espère trouver une solution [avec la prochaine mouture de Flash Professional CS](#), qui permettra de compiler les modules **Flash** en applications natives pour l'iPhone.

Nous en savons maintenant plus sur cette technologie : elle s'appuie sur l'outil *open source* [LLVM](#). **Aditya Bansod**, ingénieur chez Adobe, a confié [à nos confrères de Dr. Dobb's](#) que le compilateur créé par la compagnie permet de transformer le code ActionScript 3 en code ARM natif, compatible avec le terminal d'Apple.

Cette technique de précompilation (**compilation AOT** pour *Ahead of Time*) permet de respecter la licence de la firme. Par rapport aux compilateurs JIT (*Just in Time*), l'AOT permet également de réduire le temps de chargement des applications et **d'améliorer légèrement leurs performances**.

La stratégie adoptée par Adobe semble prometteuse. Reste à savoir si ce compilateur sera disponible sous licence *open source*, ou uniquement au sein du coûteux Flash Professional CS5.