

L'environnement de développement Xojo s'apprête à déferler sous iOS

Après le Cloud – voir à ce propos notre article « [Xojo met les applications Cloud à la portée de tous les développeurs](#) » – la mobilité. **Geoff Perlman**, fondateur et CEO de Xojo, a profité de la conférence annuelle de la société pour livrer de plus amples détails sur l'évolution de sa solution de développement multiplateforme.

L'annonce majeure de cette rencontre a été la disponibilité prochaine d'une mouture de Xojo capable de générer du **code natif pour les terminaux mobiles fonctionnant sous iOS**, bref, les iPhone, iPad et iPod touch d'Apple. La version alpha est prévue pour mai, la bêta pour juin et la disponibilité générale de cette offre à la rentrée 2014.

La compilation des projets Xojo sous iOS prendra la forme d'une **module facturé 400 dollars** (probablement 330 euros en France). Le tarif de la version Pro de cet outil grimpera pour sa part de 200 dollars, à 1 195 dollars (soit probablement entre 980 et 990 euros).

Génération de code natif sous iOS

L'annonce est d'importance pour les développeurs iOS, car le nombre d'offres capables de créer du code natif reste aujourd'hui très faible. En plus de Xcode d'Apple, et de l'incontournable Objective-C prôné par la firme, peu de solutions permettent en effet de créer des applications iOS.

Nous pouvons toutefois en citer deux : Flash Professional et Flash Builder permettent de générer du code natif sous iOS via un compilateur basé sur LLVM ; Xamarin propose de créer des applications natives pour iOS et Android à partir du langage de programmation C#. Une solution qui s'appuie sur Mono, clone open source de la plate-forme .NET.

Xojo devrait apporter le **même degré de portabilité que Xamarin** (desktop, mobile, web/cloud), avec une facilité d'utilisation d'un niveau proche de celui des solutions Adobe.

Du neuf dans le monde desktop ?

La sortie prochaine d'un compilateur iOS pour Xojo laisse à penser que certains chantiers de fond sont maintenant bien avancés. Une bonne nouvelle pour les utilisateurs desktop de cette offre.

En effet, la compatibilité iOS allait de pair avec deux nouveautés clés :

- Un compilateur de nouvelle génération basé sur LLVM ;
- L'adoption d'un nouveau framework interne.

Ces deux éléments se concrétisent donc au sein du module iOS, et devraient être adaptés par la suite aux autres environnements supportés par Xojo : ligne de commande, desktop (Windows, OS X et Linux), web et Cloud. Et avec peut-être le **support ultérieur d'une nouvelle plate-forme, Android**.

Petit détail toutefois, le compilateur iOS ne peut générer que des applications ARM 32 bits. Ceci n'a aucune réelle incidence sur les applications qui seront créées, mais peut laisser à penser que l'adaptation de Xojo au monde 64 bits (une caractéristique très attendue pour les projets desktop) n'est pas encore totalement au point.

Crédit photo : © vovan – shutterstock

Voir aussi

[Quiz Silicon.fr – Êtes-vous un expert du « Hello world! » ?](#)