

Miguel de Icaza dévoile la feuille de route de Mono (.NET)

Miguel de Icaza, le responsable du projet **Mono**, un clone *open source* de la plate-forme .NET, décrit aujourd'hui les avancées qui seront présentées début 2011. Premier point, de nouveaux langages de programmation *open source* seront ajoutés à Mono : **F#, IronPython, IronRuby et UnityScript**. Le compilateur C# utilisera le moteur d'IKVM alors que celui lié à VB s'appuiera sur Cecil. Le ramasse-miettes SGen sera plus efficace et plus performant. Enfin, la librairie ParallelFX (dédiée aux calculs massivement parallèles) sera optimisée.

D'autres nouveautés toucheront **Moonlight**, le clone *open source* de Silverlight. Comme [annoncé précédemment](#), il sera capable de tirer profit de l'accélération graphique matérielle. Le support du **DeepZoom** sera en progrès et un composant évolué permettant l'édition de textes sera fourni. Aujourd'hui, Moonlight est 47,77 % compatible avec la suite de tests de Silverlight 4. Un score qui grimpe d'environ 3 % chaque semaine.

Concernant le support des terminaux mobiles, **MonoTouch** (dédié à iOS) sera prochainement basé sur Mono 2.8. De nouvelles fonctionnalités seront ainsi accessibles et le code généré sera plus rapide et plus compact. **MonoDroid** (dédié à Android) est en cours de finition et semble très prometteur. Enfin, Moonlight a été modifié afin de devenir moins dépendant de l'OS, ce qui permettra d'en proposer une mouture Android.

Dernier volet, celui des outils de développement : avec **MonoMac 0.4**, il est dorénavant possible de créer des paquetages Mac OS X prêts à l'emploi, distribuables sur l'App Store. Les développeurs comptent par ailleurs refondre la documentation du projet Mono. Enfin, **MonoDevelop** proposera un support complet d'Android, un nouveau 'profileur' et une version Mac OS X du créateur d'interfaces graphiques GTK#.