

Mono 2.8 (.NET) : cap sur les performances

Mono est un clone *open source* de la plate-forme **.NET** de Microsoft. Ce projet, parrainé par Novell, évolue rapidement. La nouvelle version **2.8** est ainsi dorénavant accessible pour Windows, Mac OS X et Linux. [Comme nous l'avions annoncé](#), cette mouture met l'accent sur les **performances**. Elle intègre tout d'abord le ramasse-miettes **SGEN**, qui est plus efficace et bien plus rapide que son prédécesseur. Le ramasse-miettes est un outil essentiel, qui se charge de récupérer les ressources mémoire qui ne sont plus utilisées.

Les performances **du compilateur de code** intégré à Mono sont également en nette hausse. À la demande, ce dernier pourra même être remplacé par **LLVM** : le temps de compilation des applications (et donc la durée nécessaire à leur lancement) sera alors bien plus long, mais leurs performances seront très proches de celles obtenues avec des compilateurs classiques.

Cette nouvelle option sera utile pour les logiciels devant effectuer des calculs massifs, ou tout simplement **pour les applications web**. En effet, dans ce domaine, des performances en hausse se traduisent en **une meilleure capacité à tenir la charge**. Certes, l'utilisation de LLVM était auparavant déjà possible. Toutefois, elle est considérée aujourd'hui comme stable et cohabite pour la première fois avec le compilateur classique de Mono.

De nouvelles fonctionnalités sont également de la partie. Le support de **C# 4.0** est ainsi présent. Mono 2.8 fait aussi le plein de nouvelles librairies : **ASP.NET 4.0**, **ASP.NET MVC 2**, le Parallel Framework, l'OData Client Framework, le Managed Extensibility Framework, *etc.* Du très lourd.