

# [Mono 4.0 adopte la pile .NET Open Source de Microsoft](#)

**Mono**, clone Open Source de la plate-forme .NET, s'apprête à passer en mouture **4.0**. Une version majeure pour ce projet, dont la nouveauté principale sera l'intégration partielle du code fourni en Open Source **par Microsoft** (voir à ce propos nos articles : « [Microsoft libère CoreCLR, le cœur de son offre .NET](#) » et « [Microsoft convertit .NET et Visual Studio à l'Open Source](#) »).

Autre avancée, le support du **C# 6.0**, qui sera utilisé par défaut. Diverses optimisations sont apportées à Mono. Tout d'abord la possibilité d'utiliser des nombres flottants codés sur 32 bits, avec à la clé de meilleures performances qu'en mode 64 bits. Le ramasse-miettes **SGen** se veut également plus efficace.

## Déclinaison mobile chez Xamarin

Notez l'abandon des frameworks .NET 2.0, .NET 3.5 et .NET 4.0. Mono 4.0 sera compatible uniquement avec **.NET 4.5**. Élément intéressant, il proposera également un support des machines **PowerPC64 LE**, bref, des serveurs Power8 de nouvelle génération fonctionnant sous Linux.

Rappelons que Mono est utilisé par Xamarin pour ses solutions de développement desktops et mobiles (Windows, OS X, Android et iOS). La société est par ailleurs membre de la .NET Foundation, créée en partenariat avec Microsoft (voir « [Open source : Microsoft et Xamarin lancent la .NET Foundation](#) »).

### À lire aussi :

[Microsoft envisage des briques de Windows en Open Source](#)

[Visual Studio 2013 Update 2 s'ouvre au développement multiplateforme](#)

[Quiz Silicon.fr – 10 questions sur la Surface 3 de Microsoft](#)

Crédit photo : © TheSupe87 – Fotolia.com