

# Mono (.NET) débarque sous Android

[Mono for Android](#) est une mouture de **Mono**, le clone *open source* de la plate-forme **.NET** de Microsoft, adaptée spécifiquement au système d'exploitation mobile **Android**. Grâce à cette offre, il est possible de créer des applications Android en **C#** (ou dans un des nombreux autres langages de programmation existant sous .NET).

La phase de test public de ce produit ([lancée en janvier](#)) est aujourd'hui terminée. **Mono for Android 1.0** est dorénavant distribué sous licence commerciale, à des prix allant de 99 dollars à 3999 dollars suivant les versions. Le modèle appliqué ici est strictement identique à celui adopté pour [MonoTouch](#), une version de Mono adaptée à **iOS**. La ressemblance entre les deux offres ne s'arrête d'ailleurs pas là. En effet, si Mono for Android et MonoTouch collent avec soin aux APIs de leurs OS mobiles respectifs, ils restent volontairement proches, **afin de faciliter le portage d'applications entre les deux plates-formes**.

Techniquement parlant, une machine virtuelle Mono tournera sur le terminal de l'utilisateur, en parallèle à la machine virtuelle Java Dalvik d'Android et aux éventuelles applications natives écrites en C. L'environnement de développement pourra fonctionner **sous Visual Studio 2010 ou MonoDevelop**.

Les développeurs de Novell viennent par ailleurs de livrer **une nouvelle mouture de MonoTouch, la 4.0**. Elle s'appuie sur la même base technique que Mono for Android 1.0, c'est-à-dire [Mono 2.10](#), qui apporte un support de **.NET 4.0**, du **C# 4.0** et un compilateur optimisé basé sur **LLVM** (qui permettra de créer des applications iOS plus rapides et plus compactes). MonoTouch 4.0 ajoute également un support des bibliothèques **d'iOS 4.3**.