

# Motorola Solutions livre une suite pour créer des applications mobiles universelles

**Motorola Solutions** dispose d'un outil particulièrement intéressant pour les développeurs souhaitant créer des applications mobiles multiplateformes, issu du rachat de **RhoMobile** en juillet 2011.

Avec cette solution, il est possible de créer des applications mobiles à partir de technologies web : **HTML5, JavaScript, CSS**, et Ruby pour le framework open source Rhodes. À bien des égards, RhoElements est proche de solutions comme Adobe AIR, Adobe Phonegap ou Appcelerator Titanium.

En octobre 2011, la firme avait placé RhoElements [au cœur de sa tablette professionnelle ET1](#). Récemment elle a mis à jour son offre, qui devient maintenant une suite complète. [RhoMobile Suite](#) nous a été présentée par **David Canonico**, ingénieur technique avant-vente chez Motorola Solutions.

## Pilier un, RhoElements

La suite comprend tout d'abord RhoElements, un outil capable de générer à la fois des applications web ou natives, via un conteneur HTML5 compatible Android, BlackBerry OS, iOS et Windows Mobile.

Les applications natives peuvent accéder aux fichiers et périphériques du terminal, et respecter l'interface utilisateur de l'OS. Notez que le conteneur natif s'appuie sur le WebKit et SQLite. Deux valeurs sûres. En mode web, les applications sont compatibles avec toute machine pourvue d'un navigateur suffisamment moderne.

## Pilier deux, RhoConnect

Second élément, RhoConnect se charge de relier l'application à l'infrastructure de l'entreprise. Cette brique d'interface sera le point d'entrée unique vers le SI pour les applications mobiles. Elle pourra se connecter à diverses sources de données, avec une gestion fine de la montée en charge (le moteur relationnel interne est Redis) et de l'état de la connexion (terminal en ou hors ligne).

Des connecteurs permettent de relier RhoConnect aux serveurs de l'entreprise. « *Nous proposons divers connecteurs, mais d'autres pourront être développés directement par nos clients* », précise David Canonico. L'objectif est ici de rendre le logiciel compatible avec n'importe quelle plate-forme.

[La suite en page 2...](#)

## Pilier trois, RhoStudio

Dernier composant de la suite, RhoStudio est un environnement de programmation basé sur Eclipse. Il permet de développer des applications s'appuyant sur le framework Rhodes de la firme, en conjonction avec RhoElements et RhoConnect.

Motorola Solutions y ajoute des extensions comme la gestion des lecteurs de code-barres, des GPS, des caméras et des modules de signature. Actuellement, les extensions sont développées et fournies uniquement par la société (pas de SDK public).

## L'HTML5 avant tout

Pour les applications, la firme mise autant que possible sur les technologies issues de l'HTML5. Ainsi, les bases de données locales des logiciels natifs sont créées au travers d'un ex standard HTML5 (faute de mieux). Un navigateur web compatible avec WebSQL Database pourra donc tout à fait permettre aux applications en ligne d'accéder elles aussi à des bases de données locales.

Autres parties de l'HTML5 supportées, les canevas, la géolocalisation, le SVG, les WebSockets et les Web Workers. Aux abonnés absents, car peu utiles pour des applications d'entreprise, le WebGL et le multimédia. Le tout dans un respect strict des (futurs) standards du web. « *Nous effectuons de nombreux tests et benchmarks pour coller à la norme* », confirme David Canonico.

## La cible : les applications multiplateformes

Lorsque nous demandons à David Canonico quelle objectif vise RhoMobile Suite, il nous indique que l'outil sert « *à créer des applications mobiles capables de fonctionner sur un navigateur, en ou hors ligne, ou en natif via un conteneur* ». Un aspect multiterminal « *boosté par le BYOD* ».

Reste à savoir où trouver cette suite. « *Elle est vendue en indirect, auprès de l'un de nos nombreux partenaires* », explique notre interlocuteur. Il ajoute toutefois qu'il est possible de télécharger cet outil... gratuitement. [RhoMobile Suite v2.0.5 est en effet accessible ici](#). L'achat d'une licence ne sera nécessaire que lorsque vous souhaitez passer une application en production.