

.NET s'invite sur Mac App Store grâce à Mono

Les conditions imposées par **Apple** pour l'accès à sa nouvelle boutique en ligne d'applications Mac OS X, le **Mac App Store**, sont moins contraignantes que pour celle dédiée aux logiciels iOS. Toutefois, il reste interdit d'y proposer des logiciels nécessitant l'installation préalable d'un environnement d'exécution ou d'une librairie tierce.

Exit donc les applications **Java, AIR ou Mono** ? C'était sans compter sur la sagacité de certains développeurs. Ceux œuvrant autour du projet Mono, un clone *open source* de la plate-forme .NET de Microsoft, ont ainsi trouvé une parade. Ils proposent tout d'abord [MonoMac](#), une solution (encore en cours de développement) **qui permet d'accéder directement à l'API Cocoa de Mac OS X**. Aucune librairie externe au système ne sera donc utilisée.

La seconde partie du problème est résolue par un nouvel outil, le [Mono Packager for OSX](#) (la page de ce projet est encore vide à l'heure où nous écrivons ces lignes, mais ce produit [est présenté ici](#)). **Il permet de créer un exécutable comprenant votre code, l'environnement d'exécution et toutes les librairies nécessaires**. Il est même possible de créer un paquetage d'installation (un élément requis pour une publication sur le Mac App Store).

Grâce à ces deux produits, rien ne différenciera une application Mono d'un logiciel Mac OS X natif. Notez que le Mono Packager for OSX proposera prochainement des exécutables **de plus petite taille**, ce qui en facilitera la diffusion.