

.NET : MonoDevelop 2.4 se rapproche d'Apple

Miguel de Icaza, le responsable du projet **Mono**, le clone *open source* de la plate-forme .NET de Microsoft, nous informe ce 17 juin que l'environnement de développement **MonoDevelop 2.4** fait son entrée. Ce dernier est disponible pour Linux, Windows et Mac OS X.

L'éditeur de code propose **de multiples nouveautés**, trop nombreuses pour être décrites en détail au sein de cet article (plus d'informations se trouvent toutefois [ici](#)) : moteur de navigation pour les fichiers, classes et méthodes, nouvelles fonctions d'autocomplétion, barre de recherche refondue, meilleure gestion des erreurs, *etc.* Le design du logiciel a également été modifié, l'interface proposant **un degré de compacité librement configurable**. Un concept très novateur.

Le support de **MonoTouch** (qui permet de créer des applications dédiées aux terminaux mobiles d'Apple) et de **Mac OS X** est en progrès. Toutefois, la gestion de **MonoDroid**, un produit permettant de créer des applications pour les machines fonctionnant sous Android, n'est pas encore de la partie (MonoDroid est actuellement [en phase de bêta-test](#)).

Ceux qui sont réfractaires à Mono, ou qui souhaitent l'éviter dans le cadre de certains projets, seront heureux d'apprendre que le support de **Vala** a été lui aussi revu. [Vala](#) est un langage de programmation proche du C#, mais dont le compilateur produit **du code natif**.

