

# .NET : MonoMac 1.0 est disponible

Après 11 mois de développement, le projet **MonoMac** accouche enfin de sa première mouture définitive, estampillée **1.0**. Cet ensemble permettra de créer des applications **Mac OS X** à l'aide de **Mono**, le clone *open source* de la plate-forme **.NET** de Microsoft parrainé par Novell.

Contrairement à d'autres solutions multiplateformes, MonoMac se veut très proche de Mac OS X. Il permet ainsi **d'accéder directement à la librairie Cocoa** de l'OS. L'**OpenGL** est également utilisable, au travers d'une version optimisée d'OpenTK 1.0. Au besoin, l'application créée pourra être packagée de façon à **ne pas avoir besoin d'un environnement d'exécution externe** pour fonctionner. [Un prérequis pour pouvoir accéder au Mac App Store](#). MonoMac permettra donc de créer des applications **natives et autonomes**. Un projet intéressant, qui mériterait d'être décliné sous d'autres OS.

MonoMac se présente sous la forme d'une extension pour l'environnement de développement **MonoDevelop 2.4.2**. Ce module apporte les modèles et bibliothèques nécessaires pour développer une application Mac OS X, ainsi que le code requis pour communiquer avec **Interface Builder**. Plusieurs ressources complémentaires sont disponibles : [des tutoriels](#), [de la documentation](#) et [divers exemples](#). De quoi prendre en main rapidement cette nouvelle solution de développement.