

PowerToys : la suite arrive en natif sur Arm

Une version native de PowerToys pour Arm ? C'est chose faite. La prise en charge est désormais [assurée](#) pour toutes les composantes de la suite.

La mise à jour qui concrétise ce chantier apporte, entre autres nouveautés :

- Le basculement sur la [dernière génération](#) de la bibliothèque WinUI* pour l'utilitaire Power Rename
- La possibilité d'exploiter, avec le gestionnaire de clavier, des raccourcis combinant 4 touches
- Divers correctifs, réduisant notamment la consommation CPU du gestionnaire de fenêtres FancyZones et apportant davantage de capacités de recherche pour le *plug-in* Services de PowerToys Run

La compatibilité ARM64 arrive près de trois ans après la [relance](#) des PowerToys. Microsoft les avait mis au rancart avec Windows XP, pour des raisons de sécurité. Windows 10 avait marqué leur come-back, dans le cadre d'un projet *open source*. On en [compte aujourd'hui douze](#), tous sous licence MIT. La suite est indépendante du système d'exploitation. Pour l'installer, trois solutions : télécharger l'exécutable sur le dépôt GitHub, se rendre sur le Microsoft Store ou passer par le gestionnaire winget. On peut ensuite activer un par un les outils qui la composent.

Pour la prochaine version, il faut s'attendre à des PowerToys supplémentaires. En l'occurrence, un éditeur de variables d'environnement et un mesureur d'écran.

** La version précédente avait basculé la brique paramètres sur WinUI 3, en remplacement des îles XAML. Elle avait aussi généralisé l'usage de .NET 6. Et supplanté WebBrowser par WebView 2.*