

Second Life choisit des serveurs 'Mono', le '.Net open'

Les responsables de [Second Life](#), un monde virtuel 3D interactif, ont commencé le déploiement des nouveaux serveurs 1.24. Ces derniers utilisent **Mono**, l'implémentation *open source* de .NET.

Un compilateur spécifique permet de transformer les scripts LSL (*Linden Scripting Language*) en code Mono. Les scripts LSL adoptent une syntaxe mélangeant des éléments en provenance du langage C et de Java. Ils permettent d'ajouter de l'interactivité aux objets présents dans Second Life.

Les premiers tests montrent que les scripts s'exécutent **jusqu'à 220 fois plus rapidement**, ce qui ouvre de nouvelles perspectives pour Second Life. Ce gain impressionnant est constaté essentiellement lors de calculs complexes. Mais il s'améliorera encore avec les prochaines versions de l'environnement d'exécution de Mono. [Cette page](#) permet de comparer les vitesses respectives des deux solutions sur quelques exemples.

Contrepartie de ce nouveau moteur : la consommation mémoire est plus importante (de 1 à 4 fois supérieure). Cette mémoire est cependant allouée de façon dynamique, ce qui a permis aux développeurs de Second Life de porter la taille maximale des scripts **de 16 Ko à 64 Ko** (cette limite pourrait carrément disparaître ultérieurement).

Notez que les responsables de Linden Research envisagent de rendre possible l'utilisation **des autres compilateurs** compatibles avec Mono. Il deviendrait alors possible de programmer directement en C#, Java, VisualBasic, *etc.* Leur priorité actuelle demeure toutefois de maximiser la compatibilité entre les versions classiques et Mono de LSL.