

# Sony axe son nouveau kit de développement autour de Mono (.NET)

Mono est un clone *open source* de la plate-forme .NET de Microsoft. Cette année, le projet a été plusieurs fois malmené (suite au rachat de Novell par Attachmate), ce qui ne l'a pas empêché de progresser.

Dernière avancée en date, l'adoption de cette technologie par Sony. Une information dévoilée par **Miguel de Icaza**, le responsable du projet Mono. [Sur son blogue](#), il nous apprend que la firme japonaise a choisi de placer cet outil au cœur de sa PS Suite.

Cet ensemble d'outils de développement permettra de créer des jeux PlayStation, compatibles avec la nouvelle PS Vita ([que nous avons autopsié récemment](#)), mais également avec des produits comme le Xperia Play. Les vidéos de présentation de cette offre permettent de constater que les jeux générés sont capables de fonctionner sur d'autres terminaux Android, comme les tablettes de la firme.

## Une offre ouverte et complète

Miguel de Icaza nous indique que ce produit adoptera une approche assez ouverte. Il utilisera non seulement Mono, mais également une version modifiée de MonoDevelop comme environnement de développement.

La PS Suite permettra de créer des jeux et des applications classiques. Sony proposera également un App Store où les développeurs pourront diffuser et vendre leurs œuvres. Une offre intéressante.

Crédit photo : © Xamarin