

Steve Jobs révolutionne l'iPhone

Ce jeudi 6 mars au soir, Steve Jobs a dévoilé ses plans concernant le futur iPhone. Le *smartphone* d'Apple, qui occupe 28% des parts de marché aux États-Unis (derrière RIM, à 41%), sera prochainement adapté aux exigences des entreprises.

À cet effet le *firmware* 2.0 intègre désormais le support de Microsoft Exchange ActiveSync (acquis sous licence). Du contenu peut ainsi être transféré en *push* – et en sans fil – de Microsoft Exchange Server (2003 ou 2007) vers le téléphone portable. Emails, contacts et éléments de l'agenda seront synchronisables entre le PC et l'iPhone.

La sécurité est également nettement améliorée : les réseaux privés virtuels (VPN) IPsec Cisco, et les mécanismes d'authentification Wi-Fi avancés (*WPA2-Enterprise*) sont tous deux supportés. Enfin, l'utilisateur pourra réinitialiser son iPhone à distance, une fonctionnalité essentielle pour les entreprises car particulièrement utile en cas de vol. De quoi rassurer le Gartner qui [tire à boulets rouges](#) sur le terminal à la pomme.

En effet, ces nouvelles fonctions pourraient faire de l'iPhone un concurrent au BlackBerry, le chéri des cols blancs. « Ceci fait passer l'iPhone, qui n'était pas vraiment un produit pour l'entreprise, à un stade professionnel capable de concurrencer sérieusement RIM », a déclaré Van Baker, analyste pour le cabinet d'études Gartner. Et de poursuivre : « Apple a apporté une réponse à la majorité des objections soulevées par la plupart des responsables informatiques sur l'utilisation de son combiné en entreprise ».

Pour accéder à ces nouveautés il convient d'adhérer à l' [iPhone Enterprise Beta Program](#). Attention cependant : c'est Apple qui choisira qui peut avoir accès à son *firmware* 2.0. De plus ce programme n'est actuellement accessible qu'aux entreprises américaines (il sera étendu aux autres pays dans les mois prochains). La version finale du nouveau *firmware* sera prête fin juin. Gratuite pour l'iPhone, cette mise à jour sera payante pour l'iPod Touch... un choix curieux de la part d'Apple.



Développez des applications pour l'iPhone

[Un kit de développement complet \(SDK\)](#) a également été dévoilé. Il permet de créer des applications compatibles avec l'iPhone et l'iPod Touch. Le SDK et un émulateur iPhone sont téléchargeables gratuitement en version beta sur le site d'Apple. Alternativement, deux programmes destinés aux développeurs sont lancés : un « standard », réservé aux applications classiques (99 dollars par an) et un « entreprise », permettant de déployer des logiciels à usage interne (299 dollars par an, prix comprenant une page 'privée' sur l'App Store). Là encore, l'accès à ces programmes est actuellement limité à un panel choisi de résidents américains. Pour les autres pays il faudra s'armer de patience.

« Nous sommes enthousiastes à l'idée de participer à la création d'une communauté de développeurs tiers, qui pourra fournir des milliers d'applications natives pour l'iPhone et l'iPod Touch », a déclaré Steve Jobs, CEO d'Apple. « Les fonctionnalités d'entreprise de l'iPhone combinées avec son interface utilisateur révolutionnaire Multi-Touch et l'architecture avancée des logiciels offrent la meilleure expérience utilisateur et la plate-forme logicielle pour appareils mobiles la plus perfectionnée du marché ».

Le SDK intègre une API complète (comprenant même des fonctions multimédia et 3D), l'éditeur de code source *Xcode*, le créateur d'interface *Interface Builder* et un émulateur d'iPhone. Une technologie de géolocalisation sera également accessible. L'App Store permettra aux développeurs de diffuser leurs produits. Les utilisateurs iPhone pourront ainsi acheter et télécharger des programmes directement depuis leur téléphone. Les logiciels gratuits seront mis gracieusement à disposition sur le site de vente en ligne d'Apple. Pour les programmes commerciaux, la firme redistribuera 70% des revenus générés au développeur.

Premier logiciel d'importance issu de cette annonce, AIM, l'outil de *chat* d'AOL, sortira prochainement en version iPhone. Electronic Arts et Sega ont également annoncé qu'ils produiraient des jeux pour cette plate-forme. *« L'iPhone est une plate-forme de développement robuste qui permettra à Sega d'offrir des jeux exceptionnels », a déclaré Simon Jeffery, PDG de Sega of America. « L'utilisation de l'accéléromètre ajoute une toute nouvelle dimension à Super Monkey Ball. Nous sommes impatients de permettre aux joueurs de l'essayer ».*

Notez que toutes les applications distribuées seront validées par Apple, qui interdira par exemple les outils de voix sur IP.