

TRIBUNE : Apple Boot Camp, pas si simple?

Passée l'euphorie de l'annonce de Boot Camp, le logiciel signé Apple qui supporte le système d'exploitation Windows XP de Microsoft sur les derniers ordinateurs Macintosh en technologie Intel, il est temps de se poser les vraies questions.

Et tout d'abord à quoi peut servir d'exécuter Windows sur un Mac ? Ce n'est pas pour le système d'exploitation lui-même. De l'avis des utilisateurs, Mac OS X est plus intuitif, plus sûr, plus complet, plus performant. A ce titre, une application disponible sous les deux OS sera plus performante sous Mac OS. En revanche, Boot Camp crée une ouverture vers ce qui manque le plus au monde Apple, la gigantesque bibliothèque d'applications PC qui n'a pas d'équivalent dans le monde informatique. Les utilisateurs du Mac reconnaissent d'ailleurs à ce propos qu'ils attendent depuis longtemps d'accéder à des applications disponibles uniquement sous Windows, comme Autocad, SolidWorks, Microsoft Project ou Microsoft Visio. Ainsi bien évidemment que les jeux? Avec Windows sur Mac, la barrière du PC tombe. Mais les problèmes commencent. Et tout d'abord se pose la question du support. Est-ce qu'Adobe, Autodesk ou Microsoft supporteront des applications Windows exécutées sur un Mac Intel ? Silence radio sur ce plan. Certes ces éditeurs se félicitent de l'ouverture du Mac au monde Windows, mais la question du support dérange. Une porte-parole d'Autodesk a même critiqué l'attitude d'Apple, qui a annoncé ce produit (Boot Camp) sans en informer les éditeurs et sans se concerter avec eux. L'annonce d'Apple les a pris de court et ils se retrouvent le dos au mur sans même disposer d'un plan d'action ! En fait, Kevin Lynch, le directeur des architectures logicielles d'Adobe, a indiqué que l'éditeur continuera de développer des logiciels pour les deux OS. La convergence des deux systèmes n'est pas pour demain. D'ailleurs, à ce jour aucun éditeur d'applications sous Windows ne semble prêt à, ni même désireux de tester ses logiciels sous Boot Camp. Ce qui résout la question du support : il n'y aura pas de support des applications Windows sur le Mac Intel ! Et de toute façon si l'un d'entre eux veut tenter l'expérience, le moindre problème ferait exploser les coûts de support, et ça aucun d'entre eux ne s'y risquera ! Le possesseur d'un Mac Intel qui se risquera à exécuter un programme PC sous Windows avec Boot Camp le fera à ses risques et périls. Et sous réserve qu'il se soit acquitté des droits de licences, cela va sans dire. Paradoxalement, un Windows ou une application sous Windows pourra être légalement acquis, avec le support intégré dans le prix, mais ne sera pas supporté? car s'exécutant sur une plate-forme Apple ! Et quand bien même, l'utilisateur devra franchir une autre épreuve tout aussi rédhibitoire, et qui limite la portée de l'application d'Apple : les capacités graphiques du Mac Intel seront-elles reconnues et acceptées par l'application ? On sait déjà qu'en matière de modeling 3D, le duo Mac et Intel Core Duo ne supporte pas totalement OpenGL. Voilà qui limite singulièrement la portée de l'annonce d'Apple pour les professionnels. Restent néanmoins les utilisateurs qui pourront accéder à des applications Windows partagées. Pourtant: connexion terminal, réseaux, gros systèmes... Apple a amplement doté son catalogue d'outils de connectivité qui dans bien des cas dispensent l'utilisateur de passer par la carte Windows. De plus, les services Web, le SOA, le client léger, et les autres solutions pour embarquer des applications en ligne solliciteront de moins en moins des OS spécifiques. Et puis, avant d'appeler le support d'un éditeur, l'utilisateur d'un Mac Intel sous Windows devra probablement appeler le support de Microsoft pour valider l'usage de Windows avant celui de l'application. Et là sera la première difficulté?