

Watch : Apple veut imposer les applications natives

« À partir du **premier juin 2016**, toutes les nouvelles applications watchOS soumises à l'App Store devront être des applications natives créées avec la version 2 ou ultérieure du watchOS SDK », peut-on lire [sur le site développeur](#) d'Apple.

La firme de Cupertino siffle ainsi la fin de la récré pour les éditeurs de logiciels ayant opté pour la solution de facilité consistant à créer **des applications iPhone interagissant avec la Watch**, plutôt que des applications natives dédiées à la montre connectée d'Apple.

Ce mode de développement a permis d'enrichir la logithèque de la Watch à bon compte, mais a eu pour effet de **multiplier les échanges de données entre la montre et l'iPhone**, provoquant ainsi de multiples ralentissements, préjudiciables à l'expérience utilisateur.

Réduire le lien entre Watch et iPhone

Avec watchOS 2, Apple a introduit la possibilité de créer des applications natives. Ces dernières permettent non seulement de réduire les échanges avec le smartphone, **mais même de s'en affranchir**, puisqu'elles sont totalement autonomes. Plus besoin donc de porter son iPhone sur soi en toute circonstance.

Si la charge CPU est en hausse, les transferts réseau sont moins nombreux, ce qui devrait se traduire dans la pratique par une autonomie améliorée. Un iPhone reste toutefois toujours nécessaire pour assurer la passerelle avec l'Internet mobile.

À lire aussi :

[10 questions sur le navigateur web Safari d'Apple](#)

[Apple met du Skylake dans son MacBook 12 pouces](#)

[Apple ouvre la billetterie de sa conférence WWDC 2016](#)