

Windows Azure part à l'assaut du multimédia

Microsoft tente de répondre aux nouveaux besoins, avec des services de distribution de contenus multimédias en mode cloud, disponibles au sein du PaaS **Windows Azure** (Platform as a Service).

La montée en puissance des terminaux mobiles et du haut débit a démocratisé des usages dits « enrichis », en tête desquels le streaming vidéo, [rappelle l'Espresso.fr](#). Paradoxalement, l'accessibilité à ces contenus pose encore problème. L'éclatement du paysage informatique (multiplication des 'devices', des systèmes d'exploitation...) n'y est pas étranger.

Pour résorber cette hétérogénéité, Microsoft se propose de créer, entre ces différents services, un maillage qui simplifie l'échange de données indépendamment des appareils, des réseaux, des OS... Son antidote vise aussi bien la sphère domestique que le monde de l'entreprise.

Le multimédia, sans les tracas

Il s'agit d'une offre PaaS avec laquelle le client garde le contrôle sur ses applications, mais sans se soucier du back-end et de l'infrastructure, tout en s'ouvrant à un large éventail de produits : smartphones, tablettes, PC, consoles de jeu, passerelles multimédias, téléviseurs connectés, etc.

Pour adapter la diffusion à tous les terminaux clients, Windows Azure Media Services intègre des algorithmes d'analyse, de codage, de protection et de conversion dynamique du contenu.

Toutes ces opérations se déroulent côté serveur. Pour les développeurs, l'intégration s'effectue via l'API standard REST, avec le support des principaux greffons du marché, de Flash à Silverlight, avec en toile de fond le HTML5.

Microsoft donne l'exemple d'une société qui dédierait à ses employés une plate-forme de formation vidéo. Autre scénario, un site d'information souhaitant mettre en place un service de streaming à la demande.

Voir aussi

[Quiz Silicon.fr - Le vocabulaire du cloud](#)