

Windows 'Longhorn': quatre interfaces graphiques au choix...

Voici quelques jours (

lire nos articles), nous révélions la configuration minimale nécessaire pour faire fonctionner Longhorn, le futur remplaçant de Windows XP. La configuration recommandée par Microsoft précise que la machine sur laquelle le système s'exécutera devra posséder un processeur à 3 GHz, 512 Mo de mémoire vive, une carte graphique 3D équipée de 64 Mo de mémoire, et DirectX 9. Peu importe que les configurations d'entrée de gamme puissent correspondre à cette configuration types à la sortie de Longhorn, fin 2006, la majorité des utilisateurs susceptibles d'adopter le système d'exploitation ne disposeront probablement pas de tels équipements! Fort heureusement, il semble que Microsoft prenne en compte cette lacune. L'éditeur devrait proposer quatre configurations graphiques sur Longhorn : – une configuration **Classic** destinée aux postes de niveau Windows 2000 ou Windows XP: elle permettra la migration en douceur sur les équipements en place ; – une configuration **To Go** sera destinée aux ordinateurs portables, proche de la configuration la plus courante mais sans les effets graphiques trop gourmands en énergie ; – **Aero Express**, du nom de l'interface graphique de Longhorn, sera sans doute la configuration la plus utilisée. Elle disposera de l'affichage vectoriel, des effets graphiques. Elle porte le nom de code Metal ; – enfin la configuration la plus complète, dénommée **Aero Glass**, disposera de tous les effets 3D et de transparence, ainsi que des animations, l'ensemble étant géré depuis la carte graphique. C'est cette configuration qui nécessitera une carte graphique 3D avec un minimum de 64Mo en RAM. L'usage des versions Aero de l'interface graphique nécessitera de disposer d'un nouveau modèle de pilotes, spécifiquement développé pour Longhorn, et dénommé LDDM (*Longhorn display driver model*). **Microsoft prend soin des configurations de base** Les configurations Classic et To Go pourront fonctionner avec les anciens pilotes de Windows XP. Elles seront bien évidemment destinées aux configurations de base actuellement en place dans les entreprises, et aux systèmes portables très gourmands en énergie, surtout lorsqu'il s'agit d'afficher des interfaces complexes, animées, voire 3D. Selon Microsoft, à partir de ces interfaces – qui en réalité assureront la liaison avec Longhorn – le système d'exploitation pourra fonctionner sur une configuration aujourd'hui d'entrée de gamme, avec un processeur à 1 Ghz et une mémoire vive de 128 Mo. Voilà de quoi nous rassurer ! Longhorn saura s'adapter à la configuration en présence, mais en contrepartie il ne disposera pas de toutes ses fonctionnalités sur toutes les machines. La gestion de la mémoire a été nettement optimisée sur Longhorn. Il devient évident que plus la machine sera performante, plus le système d'exploitation sera lui-même performant. Reste à savoir si la gestion de configuration implémentée par Microsoft sur Longhorn ne sera pas trop complexe, et surtout ne viendra pas nuire au fonctionnement des machines de gamme intermédiaire ?