

Xamarin adapte .NET à Android 7 et iOS 10

Xamarin, aujourd'hui propriété de **Microsoft**, renouvelle ses solutions de développement **.NET** adaptées au monde mobile.

L'éditeur livre tout d'abord **Xamarin.iOS 10.0**, qui propose la compatibilité avec **iOS 10**, le dernier OS mobile d'Apple. Mais aussi avec tvOS 10 et watchOS 2.0. Notez que l'offre Xamarin Test Cloud permet de lancer le test d'applications iOS 10 sur une large sélection de machines Apple (smartphones comme tablettes).

Autre annonce, celle de la sortie de **Xamarin.Android 7.0**, qui – comme son nom l'indique – apporte le support d'Android 7.0 « Nougat ». **Xamarin.Mac 2.10** fait également son entrée, avec le support des API d'OS X 10.11 et la possibilité de créer des extensions pour le Finder, Share et Today.

Visual Studio sur PC, Xamarin Studio sur Mac

Côté environnement de développement, sous Windows le choix se porte sur le greffon **Xamarin for Visual Studio 4.2**, qui permet dorénavant de gérer la création et la publication d'archives pour les applications Android. Il sera également possible, de façon limitée, de créer des applications OS X directement depuis Visual Studio, sans recourir à un Mac.

S'il est techniquement multiplateforme, **Xamarin Studio 6.1** est limité aujourd'hui au monde OS X. Chose d'autant plus regrettable que l'éditeur livre ici un excellent IDE, avec un support C# et F#, et des créateurs d'interface utilisateur pour Android et iOS.

À lire aussi :

[Microsoft se paye Xamarin, spécialiste du .NET Android et iOS](#)

[.NET : Xamarin gratuit avec Visual Studio Community Edition](#)

[.NET : premier rafraîchissement Microsoft de l'offre Xamarin](#)