



WINDOWS MOBILE SUR LA PLUS HAUTE MARCHÉ DU PODIUM

L'arrivée des nouveaux systèmes d'exploitation mobile à bouleversé l'ordre pré-établi et obligé les développeurs à choisir leur plateforme mobile.

La guerre des mondes

Le décor est posé. La bataille peut commencer entre Microsoft, Apple et Google et leurs systèmes d'exploitation respectifs:

Windows Mobile, iPhone OS et Android. Dans ce contexte, il est difficile pour un développeur de privilégier une plateforme mobile plutôt qu'une autre. Les comparatifs entre éditeurs abondent sur la toile mais ne tiennent compte que des besoins du grand public. La HES-SO Valais a donc initié un projet de recherche visant à apporter des éléments de réponse aux développeurs désireux de créer de nouvelles solutions mobiles.

Un développement cross-platform

La HES-SO Valais a créé une application multi-plateforme tirant partie des principales fonctionnalités offertes par les smartphones actuels (caméra, GPS, etc.), ceci afin de permettre une comparaison des plateformes et de leurs outils de développement. Tout au long du dévelop-

pement, certains critères ont été relevés et ont servi de base à l'établissement du tableau comparatif ci-dessous.

A contre-courant

L'accessibilité d'un système d'exploitation mobile pour le grand public ne reflète pas forcément celle de ses outils de développement.

C'est ainsi que Windows Mobile – en perte de vitesse aux yeux des utilisateurs – trouve encore grâce auprès des développeurs, tant ses outils de développement sont intuitifs et efficaces. De leur côté, les développeurs iPhone sont astreints à une évolution plus contraignante pour respecter la cohérence et le niveau élevé de finition du système d'exploitation d'Apple. Android se place entre ses deux concurrents et offre un excellent rapport entre la finition des applications et le temps passé à les développer.

Un résultat inattendu ?

A l'issue de cette étude, Windows Mobile ressort vainqueur avec une légère avance sur Android. Il est cependant nécessaire de nuancer ce résultat. En effet, il n'accorde pas plus d'importance à un critère qu'à un autre et ne peut donc pas refléter la réalité à laquelle le développeur sera confronté pour un projet spécifique. Il est donc du ressort du développeur d'interpréter person-

nellement ce tableau, en accordant plus ou moins d'importance à certains critères en fonction de ses besoins. Les critères retenus pour ce comparatif sont tous très concrets et excluent certains aspects plus subjectifs qui relèvent de l'utilisateur final, comme le design du périphérique, l'ergonomie ou la simplicité d'utilisation du système. Enfin, ce comparatif ne tient pas compte du positionnement de chaque téléphone sur le marché, critère qui revêt une importance toute particulière tant l'écart entre le nombre d'appareils écoulés par chaque fournisseur peut être important.

Le résultat de ce comparatif doit finalement davantage être perçu comme un outil d'aide à la décision que comme le choix à tout développement mobile. Il revient donc au développeur de connaître clairement ses besoins et d'identifier les critères qui auront le plus d'importance dans son projet afin de désigner la plateforme vainqueur. Et qui sait, la nécessité d'une application « cross-platform » rendra peut-être ce comparatif superflu ! Pour de plus amples informations sur cette étude : <http://iig.hevs.ch/valais/comparatifs-plateformes-mobiles.html>

Yann Bocchi
HES-SO Valais
www.hevs.ch

| Critère | WM | Android | iPhone | Gagnant |
|------------------------|---|---------|--------|---------|
| Efficiency | 8 | 7 | 6 | |
| Matériel | 7 | 6 | 8 | |
| IDE / SDK | 9 | 6 | 8 | |
| Editeur de code | 9 | 8 | 6 | |
| Designer | 7 | 3 | 7 | |
| Contrôles / Composants | 8 | 8 | 7 | |
| Simulateur / Emulateur | 9 | 8 | 6 | |
| Débogage | 8 | 7 | 6 | |
| Déploiement | 9 | 9 | 5 | |
| Documentation | 9 | 8 | 8 | |
| Distribution | 8 | 8 | 7 | |
| Coûts | 7 | 10 | 6 | |
| Résultat | Windows Mobile 98 Android 88 iPhone 80 | | | |