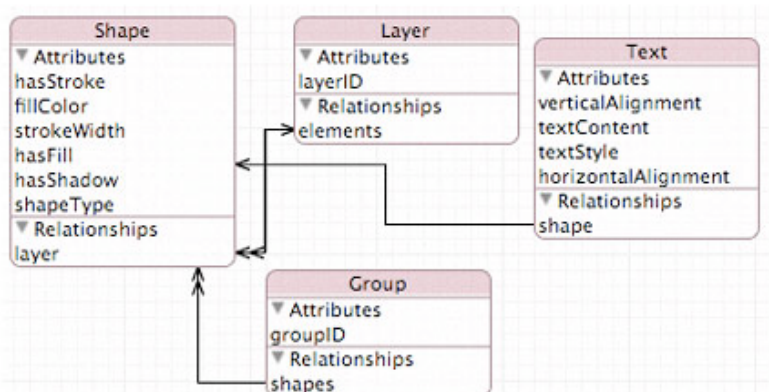




Xcode

Applications turbo pour
Mac OS X.

Xcode 2.0 est à la fois le moyen le plus rapide de créer des applications Mac OS X et le plus simple pour tirer parti des nouvelles technologies Apple. Xcode 2.0 allie la convivialité de Mac OS X, la puissance d'UNIX et une palette de technologies de développement hautes performances.



Que vous programmez en C, en C++, en Objective-C ou en Java, rédigez des scripts avec [AppleScript](#) ou envisagez de transférer du code depuis un autre outil existant, vous n'allez pas tarder à découvrir que Xcode corrige aussi vite qu'il compile. C'est simple et rapide, à tous les coups.

Annulation à la demande

Les fonctions de modélisation et de conception visuelles de Xcode 2.0 simplifient le développement et la maintenance des applications. Il vous suffit de sélectionner les parties de votre application à partir desquelles vous souhaitez créer un diagramme. Ensuite, le système de modélisation et de conception crée automatiquement les diagrammes de classes vous permettant non seulement de visualiser votre code, mais aussi de le parcourir. L'API Core Data de Mac OS X vous permet de créer des structures de données pour votre application. Mieux encore, elle fournit automatiquement les fonctions Annuler, Rétablir et Enregistrer, sans qu'il soit nécessaire de rédiger la moindre ligne de code.

Des réponses à jour

La bibliothèque de référence Apple intégrée à Xcode offre une interface unique de recherche et de présentation de l'ensemble de la documentation pour développeurs Apple, avec une documentation en ligne consultable depuis le site Web d'Apple et une documentation installée directement sur votre machine. Cette nouvelle bibliothèque de référence vous permet d'actualiser en permanence votre documentation en téléchargeant directement les mises à jour sur votre ordinateur. Xcode vous aide à trouver rapidement les réponses les plus à jour.

Un compilateur évolué

Au cœur de Xcode 2.0 se trouve la version Apple de gcc 4.0, prochaine

Nouveautés Tiger

Améliorations d'AppleScript Studio

Créez dynamiquement des barres d'outils, de meilleures visualisations de données et bien plus encore avec [AppleScript Studio](#).

GCC 4.0

Profitez de la toute dernière version du compilateur GCC, qui prend en charge la génération de code [64 bits](#).

Moteur graphique Quartz

Créez des visualisations à couper le souffle, qui exploitent toutes les technologies graphiques de Mac OS X.

Xcode 2

Découvrez la deuxième version majeure des outils de développement révolutionnaires d'Apple : un mélange unique de convivialité, de puissance UNIX et de technologies de développement hautes performances.

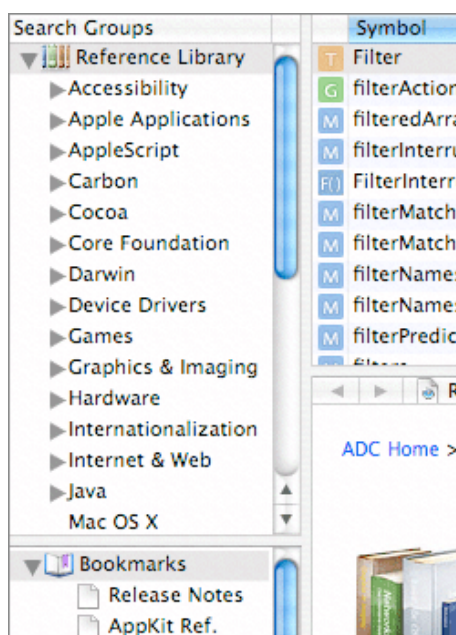
AppleScript et Xcode

AppleScript Studio.

Utilisez [AppleScript](#) et les outils de développement graphiques d'Apple pour développer en un rien de temps des applications natives Mac OS X autonomes, riches et fonctionnelles, exploitant au mieux [Aqua](#) et Cocoa. Livrez des solutions parfaites sans jamais avoir appris le C++.

Environnement scriptable.

Dans l'environnement de développement intégré (IDE) de Xcode, toutes les actions peuvent faire l'objet d'un script, ce qui vous permet d'automatiser facilement les processus de développement et d'intégrer des systèmes de construction personnalisés ainsi que d'autres outils par le biais des Apple Events.



Optimisez pour le PowerPC G5

Xcode n'est pas seulement le moyen le plus rapide de développer des applications Mac OS X, c'est aussi le plus simple pour les optimiser pour l'architecture [PowerPC G5](#) d'Apple. Prenant en charge ce processeur de nouvelle génération, Xcode tire pleinement parti du regroupement des instructions et gère les fonctions mathématiques matérielles exclusives du PowerPC. (Vous devriez songer à utiliser Power Mac G5 pour générer du code. Sa vélocité vous surpasse.)

génération du compilateur gcc standard reconnu. Ce nouveau compilateur vous permet d'obtenir de meilleures performances avec votre code existant, grâce à un certain nombre de techniques d'optimisation particulièrement sophistiquées. L'auto-vectorisation, technique empruntée au monde des supercalculateurs, permet de libérer la puissance du Velocity Engine de n'importe quel ordinateur PowerPC G4 ou G5, sans ajouter la moindre ligne de code vectorisé. Parmi ces techniques, figurent également l'optimisation basée sur le feedback (FDO) et l'analyse intermodule.

Mémoire géante. Zéro compromis

Grâce à la nouvelle prise en charge 64 bits de Mac OS X Tiger, Xcode vous permet de créer des applications telles que des moteurs de calcul et de rendu utilisant l'adressage mémoire 64 bits. Cette possibilité se révèle idéale pour les applications à usage intensif de données, qui s'exécutent ainsi plus rapidement en accédant aux données en mémoire, plutôt que par accès au disque. Xcode fournit les outils permettant de construire et de déboguer des applications 64 bits pour PowerPC G5 et Mac OS X Tiger, mais aussi de créer de gros fichiers "Fat Binaries" contenant à la fois des exécutables 32 et 64 bits.

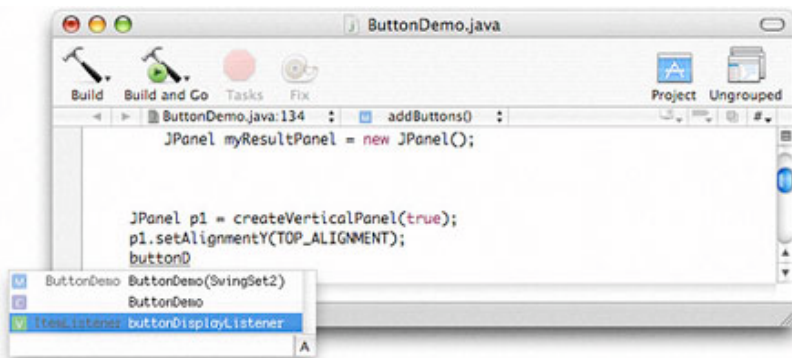
Construction distribuée

Il est simple de comprendre que l'utilisation conjointe de processeurs multiples pour un même développement aura pour effet de l'accélérer. Dans ce domaine, Xcode vous laisse toute liberté d'agir. Avec la fonction de construction distribuée basée sur la technologie [Bonjour](#), vous sous-traitez tout simplement votre développement en répartissant la charge de compilation entre divers ordinateurs de bureau inactifs ou, mieux, vous déployez une grappe de serveurs Xserve dédiée, pour faire en quelques minutes ce qui prendrait des heures sur n'importe quelle machine isolée.



Java

Xcode 2.0 propose de nombreuses fonctions qui vont doper la productivité des développeurs Java. Grâce à l'amélioration de l'indexation Code Sense et des modèles de projets Ant, les utilisateurs Java peuvent continuer à utiliser leurs packages Java et leurs outils de construction standard, associés aux principales fonctions de productivité de Xcode. La saisie assistée du code Java vous met à portée de main les noms de classes et de méthodes, les variables et d'autres informations toutes aussi capitales. Le développement d'applications Java dans Xcode n'a jamais été aussi simple.



Importation depuis CodeWarrior

La prise en charge par Xcode de références relatives de type CodeWarrior permet une migration simple et rapide de fichiers de projets [CodeWarrior](#) dans Xcode. Le coût de la transition de CodeWarrior à Xcode est atténué par la compatibilité de Xcode avec le code d'assemblage en ligne de type CodeWarrior. Les développeurs peuvent ainsi optimiser manuellement les parties de leurs applications dont les performances sont cruciales.

L'environnement de développement intégré (IDE) d'Apple pour Mac OS X Xcode fournit des services d'édition, de recherche et de navigation de projets, de modification de fichiers, enfin de construction et de débogage de projets pour tous les types de projets logiciels Mac OS X.

Il a été conçu pour faciliter le développement d'applications, d'outils, de groupes de classes (frameworks), de bibliothèques, de plug-ins, d'extensions de noyau et de pilotes de périphériques. Xcode s'adresse aux développeurs utilisant C, C++, Objective C, AppleScript et Java.

Xcode fonctionne avec nombre d'outils fournis

surprenant.)

Pour les développeurs



Pour de plus amples informations sur le développement sur Mac OS X, et notamment pour obtenir de la documentation, des outils, des extraits de code et des services de support technique, consultez la section [Apple Developer Connection](#).

avec Mac OS X, comme l'application intégrée de création d'interfaces utilisateur, des compilateurs tels que gcc, javac et jikes, ainsi que des débogueurs tels que gdb.



En outre, la suite [AppleScript Studio](#) vous permet d'ajouter une interface Aqua aux scripts de système et d'applications, des utilitaires de ligne de commande et des applications Web. Associez les trois pour obtenir l'environnement de script le plus puissant, toutes plates-formes et tous prix confondus.

Ecrasez les bugs venus d'ailleurs

Le débogage d'applications de plein écran telles que les jeux est un véritable défi. La question est : où placer la fenêtre de débogage ? Le débogage graphique à distance de Xcode 2.0 met à votre disposition l'ensemble des puissantes fonctions de débogage de Xcode, telles que les outils de mise en forme de données ou de débogage non-stop, et vous permet de déboguer vos applications à distance. Xcode garantit même la sécurité de vos données grâce à une connexion encryptée à la session de débogage à distance.

[Accueil](#) > [Mac OS X](#) > [Caractéristiques](#) > Xcode