

# Les données que récolte Google – Ch.5

*Voici déjà la traduction du cinquième chapitre de [Google Data Collection](#), l'étude élaborée par l'équipe du professeur Douglas C. Schmidt, spécialiste des systèmes logiciels, chercheur et enseignant à l'[Université Vanderbilt](#). Si vous les avez manqués, retrouvez les [chapitres précédents déjà publiés](#). Il s'agit cette fois d'explorer la quantité de données que Google collecte lorsque l'on a désactivé tout ce qui pouvait l'être...*

*Traduction Framalang : Khrys, Mika, Piup, David\_m, Côme, Serici, Fabrice, Bullcheat, Goofy*

## V. Quantité de données collectées lors d'une utilisation minimale des produits Google

58. Cette section montre les détails de la collecte de données par Google à travers ses services de publication et d'annonces. Afin de comprendre une telle collecte de données, une expérience est réalisée impliquant un utilisateur qui se sert de son téléphone dans sa vie de tous les jours mais qui **évite** délibérément d'utiliser les produits Google (Search, Gmail, YouTube, Maps, etc.), exception faite du navigateur Chrome.

59. Pour que l'expérience soit aussi réaliste que possible, plusieurs études sur les usages de consommateurs<sup>1</sup>, <sup>2</sup> ont été utilisées pour créer le profil d'usage journalier d'un utilisateur lambda. Ensuite, toutes les interactions directes avec les services Google ont été retirées du profil. La section IX.F dans les annexes liste les sites internet et

applications utilisés pendant l'expérience.

60. L'expérience a été reproduite sur des appareils Android et iOS et les données HTTPS envoyées aux serveurs Google et Apple ont été tracées et analysées en utilisant une méthode similaire à celle expliquée dans la section précédente. Les résultats sont résumés dans la figure 12. Pendant la période de 24 h (qui inclut la période de repos nocturne), la majorité des appels depuis le téléphone Android ont été effectués vers les services Google de localisation et de publication de publicités (DoubleClick, Analytics). Google a enregistré la géolocalisation de l'utilisateur environ 450 fois, ce qui représente 1,4 fois le volume de l'expérience décrite dans la section III.C, qui se basait sur un téléphone immobile.

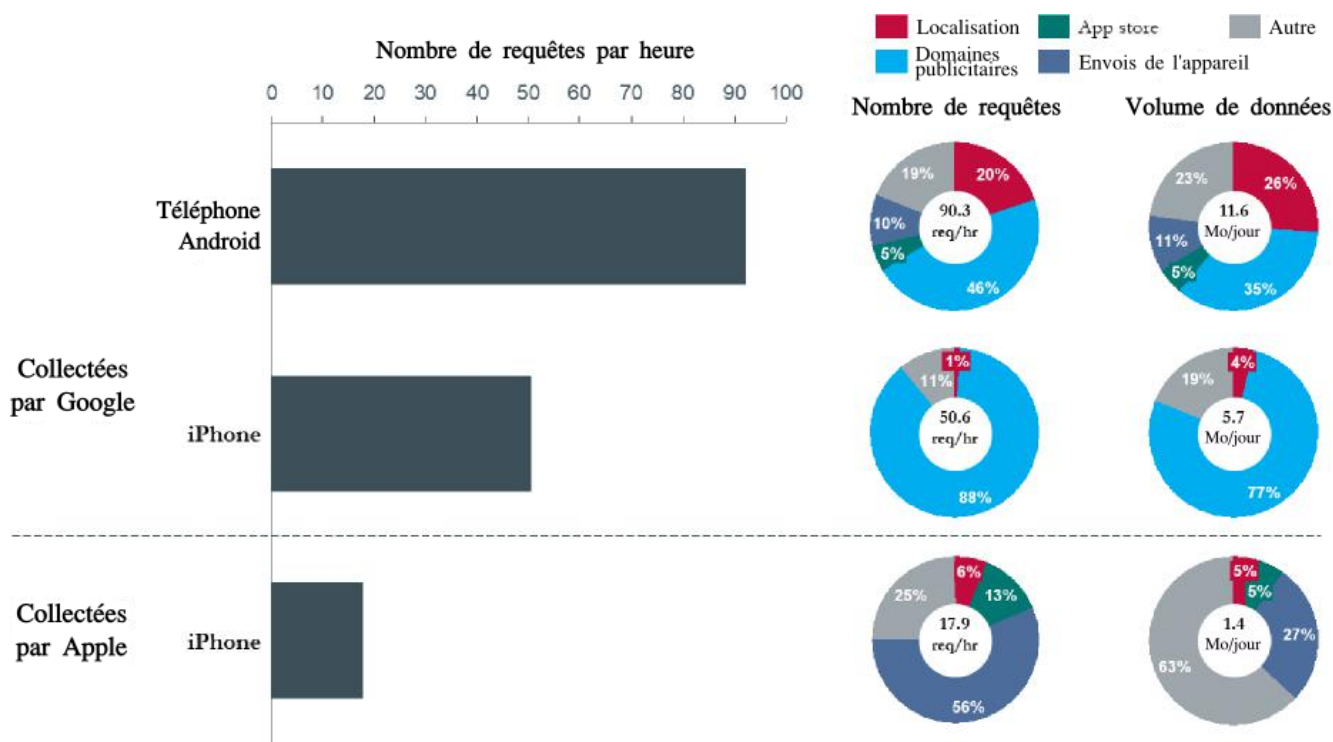


Figure 12 : Requetes du telephone portable durant une journee typique d'utilisation

61. Les serveurs de Google communiquent significativement moins souvent avec un appareil iPhone qu'avec Android (45 % moins). En revanche, le nombre d'appels aux régies publicitaires de Google reste les mêmes pour les deux appareils – un résultat prévisible puisque l'utilisation de

pages web et d'applications tierces était la même sur chacun des périphériques. À noter, une différence importante est que l'envoi de données de géolocalisation à Google depuis un appareil iOS est pratiquement inexistant. En absence des plateformes Android et Chrome – ou de l'usage d'un des autres produits de Google – Google perd significativement sa capacité à pister la position des utilisateurs.

62. Le nombre total d'appels aux serveurs Apple depuis un appareil iOS était bien moindre, seulement 19 % des appels aux serveurs de Google depuis l'appareil Android. De plus, il n'y a pas d'appels aux serveurs d'Apple liés à la publicité, ce qui pourrait provenir du fait que le modèle économique d'Apple ne dépend pas autant de la publicité que celui de Google. Même si Apple obtient bien certaines données de localisation des utilisateurs d'appareil iOS, le volume de données collectées est bien moindre (16 fois moins) que celui collecté par Google depuis Android.

63. Au total, les téléphones Android ont communiqué 11.6 Mo de données par jour (environ 350 Mo par mois) avec les serveurs de Google. En comparaison, l'iPhone n'a envoyé que la moitié de ce volume. La quantité de données spécifiques aux régies publicitaires de Google est restée pratiquement identique sur les deux appareils.

64. L'appareil iPhone a communiqué bien moins de données aux serveurs Apple que l'appareil Android n'a échangé avec les serveurs Google.

65. De manière générale, même en l'absence d'interaction utilisateur avec les applications Google les plus populaires, un utilisateur de téléphone Android muni du navigateur Chrome a tout de même tendance à envoyer une quantité non négligeable de données à Google, dont la majorité est liée à la localisation et aux appels aux serveurs de publicité. Bien que, dans le cadre limité de cette expérience, un utilisateur d'iPhone soit protégé de la collecte des données de

localisation par Google, Google recueille tout de même une quantité comparable de données liées à la publicité.

66. La section suivante décrit les données collectées par les applications les plus populaires de Google, telles que Gmail, Youtube, Maps et la recherche.

---

## **iPhone 5C et 5S : les deux nouvelles cellules de la prison (dorée) d'Apple**

Chouette deux nouveaux modèles d'iPhone, le 5C et le 5S !

Sauf que comme nous le rappelle ici le site [DefectiveByDesign](#), rien ne change au pays d'Apple...



## Les nouveaux iPhone : coup de vernis sur les limitations d'Apple

[New iPhones put more polish on Apple's restrictions](#)

*Wtheaker – 10 septembre 2013 – DefectiveByDesign.org*

*(Traduction : BlackSheep, Genma, le\_chat, aKa, Sky, Monsieur Tino, RyDroid, MFolschette, cryptomars, Asta, Amargein + anonymes)*

L'annonce du nouvel iPhone d'Apple fait d'un lancement de produit un évènement très important pour le géant de la technologie. Comme attendu, le nouvel iPhone est plus rapide, plus puissant, et continue de masquer les nombreuses limitations imposées à l'utilisateur derrière une interface graphique séduisante. À chaque sortie d'un produit ou d'un système d'exploitation, Apple nous offre ce qu'il y a de meilleur et de plus innovant, y compris des technologies de [gestion des droits numériques](#) (DRM) toujours plus fortes.

La beauté des produits Apple tient à l'utilisation intelligente de courbes douces et d'un design épuré dans le but d'enfermer les utilisateurs dans une expérience contrôlée par une seule entreprise. Le fonctionnement (ou non-fonctionnement) interne de l'OS, la disponibilité des applications et le contrôle de bas niveau du matériel sont tous inaccessibles au public et sont tenus secrets par Apple.

Comme pour les versions précédentes de l'iPhone, les applications et les appareils sont livrés avec une fonction d'arrêt à distance (*NdT : contrôlée par Apple*), les périphériques tiers sont restreints arbitrairement, les livres et autres médias achetés via iTunes contiennent des DRM (*NdT : dénommé FairPlay, donc contrôlé par Apple*), et tout logiciel doit être approuvée et signée numériquement par Apple. Les iPhone 5S et 5C continuent de rendre les consommateurs à la merci d'Apple.

La plus avant-gardiste des nouvelles fonctionnalités de l'iPhone 5S est l'implémentation d'un lecteur d'empreinte digitale. Présenté comme une amélioration de la sécurité, il se base sur une plate-forme logicielle qui manque de transparence et n'inspire pas confiance.

Plutôt que d'améliorer la confidentialité et la sécurité en encourageant les consommateurs de la dernière version de l'iPhone à utiliser leurs empreintes digitales pour déverrouiller leur appareil, Apple s'octroie la possibilité de vérifier de façon biométrique qui utilise un iPhone et à quel moment.

Nous avons vu Apple grandir de plus en plus et de plus en plus verrouiller leurs matériels et leurs logiciels, enfermant par là même leurs utilisateurs. Les consommateurs des produits Apple devraient être alertés sur les dangers que crée Apple et devraient être informés des alternatives et solutions existantes, afin de résister au contrôle d'Apple. Nous invitons les activistes anti-DRM à venir sur la page du site

[iPhone action](#) de la Free Software Foundation et à envoyer un e-mail au PDG d'Apple, Tim Cook, afin de lui faire savoir que vous n'achèterez pas un appareil iOS car il contient un logiciel privateur et des DRM. Étudiez aussi voire surtout les moyens d'utiliser des téléphones portables et autres smartphones sans renoncer à votre liberté, avec des solutions alternatives comme [Replicant](#) (version libre d'Android) ou encore [F-Droid](#) (dépôt d'applications libres).

---

## Geektionnerd : Ubuntu Edge

### UBUNTU EDGE

Version 6.10 d'Ubuntu, sortie en octobre 2008, tournant sous Linux 2.6.17 et incluant GNOME 2.16 et Firefox 2.0.

Personnellement, je préfère rester sous Dapper qui est LTS...

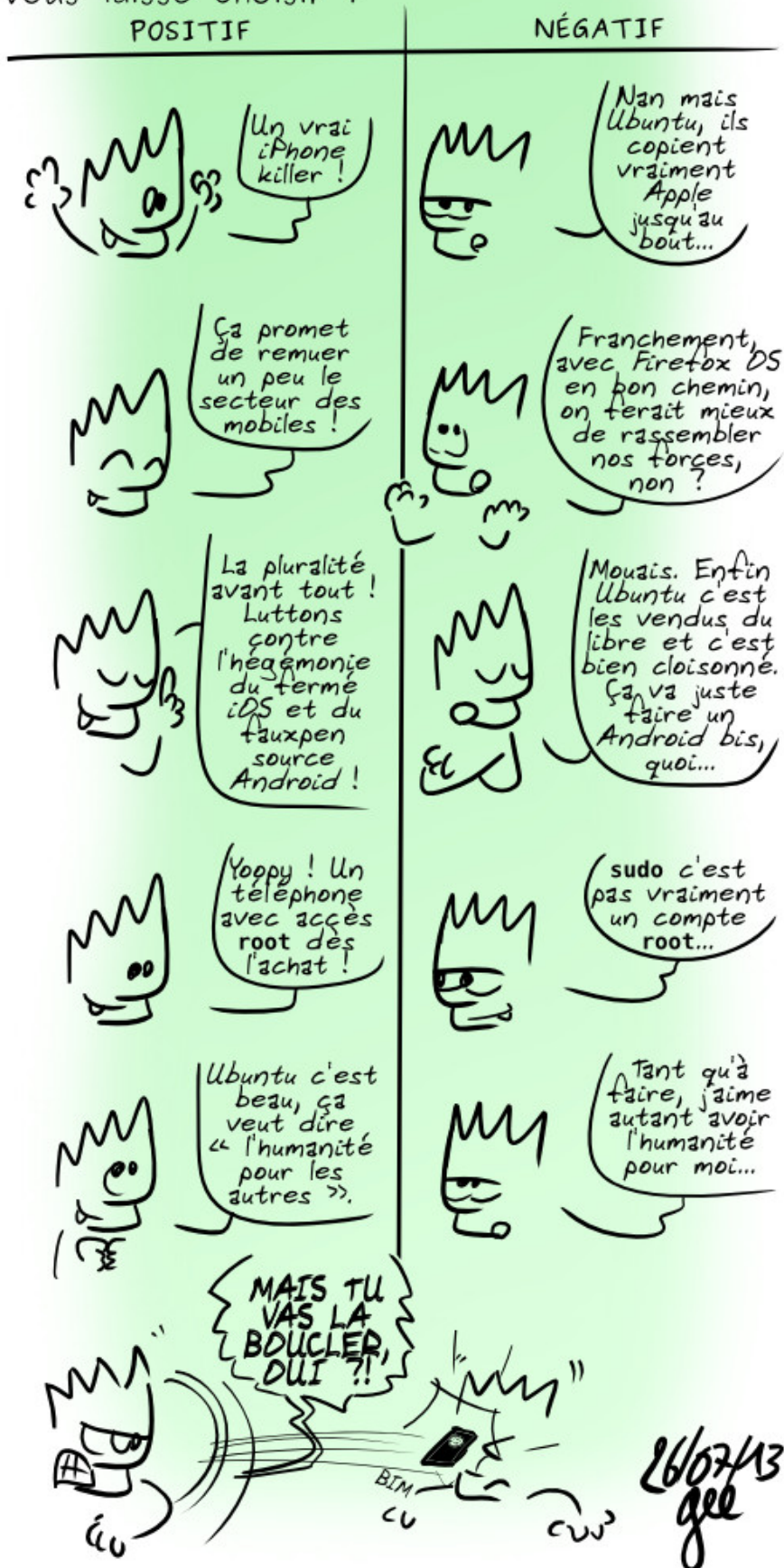
Au moins j'suis tranquille jusqu'en juin 2009..

Et puis GNOME 2.16 est bien trop bling bling, je préfère la 2.24...

Mmh, veuillez m'excuser, j'ai confondu Ubuntu Edge avec Ubuntu Edgy - avouez que l'erreur est Human.



Il s'agit en fait d'un projet de smartphone sous Ubuntu financé collaborativement (crowdfunding). Comme je ne sais pas trop quoi en penser, je vous laisse choisir :



26/07/13  
gll



Source :

- [Campagne Ubuntu Edge \(Indiegogo\)](#)
- [Ubuntu Edge : 32 millions \\$ recherchés pour un smartphone haut de gamme \(Numerama\)](#)

Crédit : [Simon Gee Giraudot](#) (Creative Commons By-Sa)

---

**Non, je ne vais pas  
télécharger ton application  
mobile de merde !**

*C'était mieux avant ?*

Tom Morris souhaite juste lire un article de presse. Sauf que la procédure pour y arriver n'est pas la même selon qu'il se trouve sur son *vieil* ordinateur ou sur son clinquant smartphone (ici un iPhone).

Alors Tom Morris en a marre et nous le dit sur son blog dans un style qui ne fait pas dans la dentelle !



**Non, je ne vais pas télécharger ton appli de merde**

**[No, I'm not going to download your bullshit app](#)**

*Tom Morris – 2 février 2013 – Blog personnel*

*(Traduction : Pouhiou, ehsavoie, Lapinosor + anonymes)*

Comment lisons-nous les informations à l'époque du Web :

1. Aller sur le site du journal.
2. Cliquer sur l'article.
3. Lire.

Voici comment nous lisons les informations à l'ère des saloperies d'applications iPhones inutiles :

1. Aller sur le site web.
2. Être informé que vous n'êtes pas autorisé à lire le site web.

3. Être redirigé vers un App Store.
4. Télécharger l'application.
5. Attendre tandis qu'un fichier de plusieurs megaoctets se télécharge sur votre capricieuse et onéreuse connexion 3G.
6. Ouvrir l'application.
7. Se familiariser avec une interface dont les touches sont d'une intuitivité obscure qui ne nous a pas été dévoilée et d'une utilisation subtilement différente des autres applications similaires.
8. Lutter contre l'indicateur d'état mal implémenté d'une roue dentée de chargement (sur iOS) ou une barre de progression clignotante (sur Android) parce que vous avez eu l'audace d'utiliser votre appareil mobile sur une connexion lente ou incertaine.
9. Tenter de trouver l'article que vous souhaitiez lire dans une mise en page et une architecture informationnelle qui sont totalement différentes de la mise en page et de l'architecture informationnelle du site web auquel vous vous êtes habitué, parce qu'un enfoiré a décidé que lire l'équivalent électronique d'un journal doit être une « rupture technologique » (car il a lu bien trop de Seth Godin<sup>[1]</sup> et autres foutaises).
10. Réaliser que l'application ne vous montre pas la même chose en mode paysage ou portrait. À vous les joies de passer pour un gros obsédé dans le métro en tournant votre iPad dans tous les sens pour mieux zoomer sur la pin-up de la page 3.
11. Ne pas être capable de partager avec vos amis parce que ce n'est pas une page web avec une [URI](#). Parce que pourquoi avoir besoin d'URI quand vous avez de beaux et brillants boutons sur votre téléphone?
12. Perdre du temps pour télécharger les fichiers binaires à la prochaine mise à jour (automatique) de l'application sur l'App Store, afin que vous ayez cette « nouvelle fonctionnalité », même s'il n'y a aucune putain de

fonctionnalité qui vous intéresse, si ce n'est de pouvoir (enfin) lire ces putains d'articles.

13. Si vous utilisez Android, installez d'abord [un logiciel anti pub](#) au cas où l'application s'installerait avec quelques délicieuses pubs qui s'introduisent dans vos données personnelles.
14. Abandonner, aller au kiosque le plus proche, acheter la version papier, balancer son smartphone depuis la falaise la plus proche et démarrer une campagne de dénigrement contre tous les idiots qui pensent que mettre l'info dans une application mobile est une bonne idée.

Dans la guerre « Web contre Applications mobiles » (*NdT : web vs. apps*), je pense que vous pouvez aisément deviner de quel côté je suis.

Je ne voudrais pas télécharger une application de la BBC ou de la NPR ([National Public Radio](#)) pour mon ordinateur. Pourquoi en voudrais-je une sur mon téléphone ? Dois-je acheter un nouveau poste de radio à chaque fois que je veux écouter une nouvelle station ? Non. La fonctionnalité est la même, la seule chose qui diffère, c'est le contenu.

Les applications mobiles doivent fournir une fonctionnalité réelle, et pas seulement des bouts de contenu encapsulés dans des fichiers binaires.

*Crédit photo : [Daniel Hennemand](#) (Creative Commons By)*

## Notes

[1] [Seth Godin](#) est un entrepreneur américain, ancien responsable du marketing direct de Yahoo, ainsi qu'un auteur et conférencier à succès sur des problématiques du marketing. Il a notamment popularisé le thème du [permission marketing](#).

# Il y a quelque chose de magique dans Firefox OS !

Le système d'exploitation [Firefox OS](#) peut libérer nos smartphones et autres tablettes en apportant une alternative à Apple et Android, un peu comme l'a fait le navigateur Firefox avec le Web en son temps.

Nous vous proposons ci-dessous le témoignage passionné (et passionnant) d'un de ses développeurs.



Il y a quelque chose de magique dans



# Firefox OS

## [There is something magical about Firefox OS](#)

*Rob Hawkes – 12 septembre 2012 – Blog personnel*

*(Traduction : Un gros collectif de bénévoles nocturnes issus de Framalang, Identi.ca et Twitter)*

**Dans ce billet, je parle du projet Firefox OS, ce qu'il signifie, ce que réserve le futur, et ce qu'il a d'un peu magique.**

Au cours des quinze derniers mois, j'ai passé de plus en plus de temps à travailler sur le dernier projet de Mozilla : Firefox OS. Rapidement, je suis tombé amoureux de ce projet et de ses valeurs, à un point que je n'avais jamais connu pour une nouvelle plateforme.

Soyons clairs ; Firefox OS est le début de quelque chose d'énorme. C'est une révolution en marche. Une bouffée d'air frais. Un point culminant de la technologie. C'est magique, et ça va tout changer.

## **Qu'est-ce-que Firefox OS ?**

Pour ceux qui seraient un peu perdus, voici l'essentiel en deux mots :

*Firefox OS est un nouveau système d'exploitation pour mobile développé par le projet de Mozilla : Boot to Gecko (B2G). Il utilise un noyau Linux et boote sur un environnement basé sur Gecko, ce qui permet aux utilisateurs de lancer des applications entièrement développées en HTML, JavaScript, et d'autres API Web ouvertes.*

[Mozilla Developer Network](#)

En bref, Firefox OS consiste à récupérer les technologies dans les coulisses du Web, telles que JavaScript, et à les utiliser



pour produire un système d'exploitation entier. Prenons quelques instants pour y réfléchir... un système d'exploitation pour mobile basé sur JavaScript !

Pour ce faire, une version légèrement modifiée de Gecko (le moteur derrière Firefox) a été créée dans le but d'y intégrer [les différentes API JavaScript relatives à la téléphonie](#), comme WebTelephony pour faire des appels, WebSMS pour envoyer des messages, et la Vibration API pour... faire vibrer le téléphone.

Mais tout génial qu'il soit, Firefox OS représente plus qu'un ensemble de technologies Web dernier cri utilisées de façon démente. C'est aussi l'association de nombreux autres projets de Mozilla autour d'un concept unique – le Web en tant que plateforme. Certains de ces projets intègrent nos initiatives [Open Web Apps](#) et [Persona](#), notre solution d'authentification sur le web (anciennement BrowserID). C'est absolument fascinant de voir tous ces différents projets de Mozilla s'unir de façon cohérente en partageant une seule et même vision.

Je n'irai pas plus loin dans la description du projet vu que le but de cet article n'est pas de le faire dans le détail, même si de plus amples informations peuvent être trouvées sur les pages de [Firefox OS sur MDN](#). Je vous invite vivement à les lire.

## **Pourquoi Firefox OS ?**

Vous pouvez vous dire « Ça a l'air bien, mais pourquoi utiliser JavaScript pour faire un téléphone ? » Et vous avez raison, c'est une question réellement importante. La bonne nouvelle est qu'il y a de nombreuses raisons à cela, autres que de faire la joie des développeurs Web.

Les deux principales raisons sont que Firefox OS répond à un manque dans le marché du téléphone, et qu'il constitue une

alternative au paysage privativeur, restreint et contraignant du marché actuel.

## **Comblent un manque dans le marché du téléphone**

Ce n'est un secret pour personne : les smartphones sont ridiculement chers, même dans les régions du monde dont le niveau de vie est considéré comme élevé. Mais si vous les trouvez chers dans les pays qui ont les moyens de se les offrir, alors pensez un peu à ce que représente [un iPhone 4S 16 Go qui vaut 615 £](#) dans un pays émergent comme le Brésil. C'est 100 £ plus cher que le même téléphone en Angleterre !

En fait, ces prix plus élevés au Brésil sont principalement dus aux fortes taxes d'importation. Apple semble vouloir éviter ceci dans le futur en construisant des usines dans le pays. Quoi qu'il en soit, cela montre bien que les appareils haut de gamme et hors de prix ne sont pas toujours une solution pour tous les pays. Laissons de côté le fait que dans certaines sociétés vous n'avez pas forcément l'envie d'exhiber publiquement [un téléphone qui a le même prix qu'une petite voiture](#).

A l'heure actuelle, que faites-vous si vous souhaitez acheter un smartphone sans déboursier une somme astronomique ? Vous pouvez vous tourner vers des terminaux Android d'entrée de gamme, mais ils sont souvent bien trop lents.

Heureusement, c'est là que Firefox OS intervient.

*Le but de Firefox OS n'est pas de rivaliser avec des appareils haut de gamme mais d'offrir des smartphones milieu de gamme au prix de l'entrée de gamme. Ce n'est pas une plaisanterie.*

[Bonnie Cha](#)

Firefox OS répond parfaitement aux attentes du marché : il offre la même expérience d'utilisation sur un matériel

d'entrée de gamme que le fait Android sur du matériel plus performant. Et ce n'est pas une blague.

Par exemple, je teste en ce moment même des jeux écrits en JavaScript sur un terminal fonctionnant sous Firefox OS et qui coûte une soixantaine d'euros (clairement, un appareil très bas de gamme). On pourrait donc s'attendre à ce qu'ils fonctionnent très mal, mais non seulement ils tournent bien plus rapidement que les mêmes jeux s'exécutant dans un navigateur internet Android (Firefox ou Chrome) sur le même appareil, mais ils tournent même aussi vite, si ce n'est plus, que les mêmes jeux sous un navigateur Android sur une machine bien plus performante qui coûte 4 ou 5 fois plus cher.

Pourquoi de telles améliorations de performance par rapport aux navigateurs sur Android pour des appareils identiques ? Grâce à l'absence de couche intermédiaire entre Gecko et le hardware, permettant à des choses comme le JavaScript de tourner à plein potentiel, et en finir avec le mythe du JavaScript lent !

De telles performances de JavaScript sur un matériel aussi abordable est une des raisons qui me font penser que Firefox OS annonce le début de quelque chose d'énorme.

*Je dois cependant préciser que Mozilla n'est pas forcément sur le point de lancer un appareil à 60 € : il s'agit seulement d'un terminal en particulier que nous utilisons pour le développement et les tests.*

## **Fournir une alternative : une plateforme ouverte**

La seconde réponse à la question « Pourquoi Firefox OS ? » est qu'il s'agit non seulement de créer une plateforme mobile alternative et ouverte, mais également d'essayer d'agir pour influencer les grands acteurs du mobile à changer les choses.

*La mission de Mozilla depuis ses débuts en 1998, d'abord en tant que projet autour d'un logiciel, puis en tant que*

*fondation et entreprise, a consisté à fournir des technologies ouvertes capables de rivaliser avec les produits des entreprises dominantes.*

[Steve Lohr](#)

Firefox a bouleversé le marché du navigateur et montré aux utilisateurs qu'il existe une alternative. Et c'est ce que Mozilla s'efforce de reproduire avec Firefox OS, en permettant à chacun de pouvoir choisir sa façon d'utiliser le Web.

*Cette fois-ci, c'est le Web mobile qui est menacé. Pas par Microsoft, mais par Apple et Google, qui sont les plateformes dominantes pour smartphones. Avec leurs applications natives, leurs catalogues d'applications propriétaires, et leurs règles imposées aux développeurs, Apple et Google relèguent le Web à l'arrière-plan.*

[Thomas Claburn](#)

Sur les téléphones, le domaine qui nécessite le plus de travail est la portabilité des applications...

*Avec l'excitation autour des applications mobiles, ils donnent l'impression d'être en retard sur un point : ils restreignent leurs utilisateurs à un système d'exploitation particulier, et aux appareils qui le supportent. Le Web, au contraire, a évolué de façon à ce que le contenu soit ressenti de la même façon, quel que soit le matériel. Mozilla, créateur du navigateur Web Firefox, est déterminé à rendre cela vrai également pour les smartphones.*

[Don Clark](#)

Ce que Firefox OS cherche à faire, c'est utiliser l'omniprésence du Web pour créer une plateforme qui permet aux applications d'être utilisées aussi bien sur un téléphone

portable, un ordinateur, une tablette, ou depuis n'importe quel appareil possédant un navigateur. Ne serait-ce pas génial de pouvoir reprendre sur votre ordinateur la partie d'Angry Birds à laquelle vous étiez en train de jouer sur votre téléphone ? Moi, j'adorerais !

## **Un rêve à portée de bidouille pour les développeurs**

Une dernière raison pour laquelle Firefox OS est nécessaire, c'est que nous n'avons pour le moment aucune plateforme mobile aussi bidouillable (*NdT hackable*) (il est plus ou moins possible de personnaliser Android, mais ce n'est pas si facile).

Comme Firefox OS est construit avec HTML, JavaScript et CSS, vous n'avez besoin que de connaissances élémentaires en développement Web pour changer complètement l'expérience offerte par l'appareil. En éditant une simple ligne de CSS, vous pouvez totalement modifier l'apparence des icônes de l'écran d'accueil ; ou encore, vous pouvez ré-écrire les fichiers internes JavaScript qui gèrent les appels téléphoniques.

Il s'agit réellement d'une plateforme pour les développeurs et je suis impatient de voir jusqu'à quel point elle sera amenée au-delà de la vision de Mozilla.

## **Un timing parfait**

S'il y a quelque chose dont je suis conscient depuis mon arrivée chez Mozilla il y a un an et demi, c'est à quel point je suis chanceux d'être ici pour le démarrage du projet Firefox OS. Si je me souviens bien, le projet a été annoncé (sous le nom Boot to Gecko) pendant mes premières semaines de travail.

C'était déjà passionnant à l'époque, mais ça l'est encore plus aujourd'hui. Firefox OS est littéralement la chose numéro 1 sur laquelle je travaille actuellement et honnêtement j'adore

ça. En réalité, je me sens privilégié d'y participer.

Je me suis demandé de nombreuses fois ce que l'on pouvait ressentir en travaillant chez Mozilla durant le lancement initial de Firefox : l'excitation, la passion, la nervosité, l'incapacité d'expliquer à quel point c'est impressionnant et à quel point on devrait s'en préoccuper.

Pour être honnête, je ne pense pas que beaucoup de monde comprenne réellement ce qui se passe avec Firefox OS, ni à quel point son lancement est important. Un peu comme pour Firefox, j'imagine. Pour le moment, je suis heureux d'être chez Mozilla à un instant clef de son histoire.

## **À couper le souffle**

Les personnes qui le comprennent sont les développeurs qui ont essayé le terminal de démonstration qui est montré occasionnellement, lors d'événements avec des Mozilliens. Il n'y a rien que j'apprécie d'avantage que de voir les différentes phases de leurs émotions lorsqu'ils jouent avec les appareils :

1. D'abord, il y a une légère confusion, quelque chose comme « Pourquoi tu me passes un téléphone Android ? » ;
2. La confusion est suivie par la réalisation soudaine qu'il ne s'agit pas d'Android mais d'un système en JavaScript ;
3. Après un court moment, l'excitation leur fait lancer des « oh putain ! » ;
4. Un instant plus tard, les voilà absorbés à explorer tous les recoins de l'appareil en posant plein de questions ;
5. Le moment où je leur demande de me rendre l'appareil est accompagné d'une légère réticence et finalement d'un « C'était pas mal du tout, je suis impressionné ! ».

Vous devez penser que j'ai tendance à enjoliver les choses, mais je peux vous assurer que c'est réellement le genre de réaction qu'ont pu avoir les gens auxquels j'ai présenté



l'appareil. C'est réellement jouissif.

Ce dont j'ai commencé à me rendre compte, c'est que plus je regarde d'autres personnes s'amuser avec un appareil sous Firefox OS, plus je suis convaincu de sa capacité à changer la donne. C'est comme s'ils s'éclataient avec, sans que j'aie besoin d'intervenir.

## **Des défis à relever**

Il ne serait pas juste de parler de la grandeur de Firefox OS et des points sur lesquels je travaille sans détailler les principaux défis que nous devons relever.

Il y a bien sûr les problèmes classiques : comment gérer un écosystème d'applications qui est libre et sans restrictions ; ou anticiper les problèmes d'interopérabilité des appareils, comme ceux que peut connaître Android.. Ces problèmes sont importants, mais ne m'intéressent pas.

Ce qui m'intéresse le plus, c'est le défi de développer des jeux en HTML5 ; tant pour les performances apparentes que pour les véritables, sur lesquelles les développeurs se plaignent. C'est indéniablement l'un des défis spécifiques à Firefox OS (Android et iOS sont aussi mauvais l'un que l'autre), mais pour le moment, je suis entièrement consacré à Firefox OS et les façons d'améliorer ces points.

Aujourd'hui, la majorité des jeux HTML5 préexistants sur téléphone tournent soit de manière saccadée (0 à 20 images par seconde), ou tout juste fluide (20 à 30 images par secondes). La plupart du temps, ces jeux ne tournent pas à un rythme d'images stable, ce qui rend l'expérience peu plaisante.

Ce qui est intéressant, c'est qu'une grande partie de ces soucis ne semblent pas venir du terminal ou de JavaScript. Il y a quelques jeux intenses, comme [Biolab Disaster](#), qui tournent de manière incroyable, même sur le terminal bas de gamme avec lequel j'effectue les tests (nous parlons ici d'un

taux d'images par seconde entre 40 et 60FPS).

Pour moi, il est clair que si les mobiles et les plateformes sont parfois à blames (pas aussi souvent que certains le voudraient), il y a cependant beaucoup de choses que nous apprenons des jeux qui fonctionnent convenablement sur des terminaux bas de gamme, pour voir quelles techniques ils utilisent et comment éduquer au mieux les autres développeurs souhaitant utiliser HTML5 sur téléphone mobile.

Je crois vraiment que des jeux HTML5 gourmands peuvent très bien tourner sur des appareils mobiles, même sur ceux bon marché. Pourquoi suis-je si confiant à propos de ça ? Parce que les gens font déjà des jeux comme ça. Il y a deux choses dans ma vie que je crois sans douter... mes yeux.

Nous en sommes là.

## **Au-delà du téléphone mobile**

Ce qui m'excite le plus à propos de Firefox OS n'a rien à voir avec l'appareil mobile que nous sortons l'année prochaine mais plutôt avec le futur qui nous tend les bras. J'ai abordé ce point auparavant lorsque j'ai parlé de Firefox OS comme un rêve de bidouilleurs, et comment les autres pourraient le récupérer et le développer au delà de la vision qu'en a Mozilla.

La bonne nouvelle est que c'est déjà prêt aujourd'hui. Nous avons déjà [un port de Firefox OS sur le Raspberry Pi](#), ainsi que [pour la Pandaboard](#). Ils ne sont pas parfaits, mais ce qui est génial c'est qu'ils existaient déjà bien avant que Firefox OS voie sa première version sortir.

Vous avez aussi la possibilité de [lancer Firefox OS](#) depuis un ordinateur sous Mac, Windows et Linux. Alors qu'il n'est pas possible d'accéder au même matériel qu'avec un appareil mobile, la version pour PC vous permet de bénéficier des

autres fonctionnalités (telles que les applications qui tournent dans des processus séparés). En plus, c'est vraiment simple à mettre en place.

Je peux imaginer un futur proche où l'API Gamepad aura été implémentée dans Gecko et pourra être accessible à travers le client PC Firefox OS. Qu'y a t-il d'extraordinaire ? Il y a qu'il n'est pas difficile d'imaginer voir ce client PC être lancé depuis un appareil connecté à un téléviseur, avec un système d'exploitation personnalisé pour utiliser un gamepad plutôt qu'une souris ou un touchpad (ce n'est que du JavaScript).

Ce que vous aurez ici sera le début des consoles de jeux vidéo HTML5, et c'est en fait une chose que je suis impatient d'explorer durant mon temps libre en dehors de Mozilla.

Ce que je veux dire, c'est que nous arrivons à un moment de l'histoire où les ordinateurs peuvent à présent fonctionner avec les technologies que l'on utilise pour créer des sites Web. Que pourrions-nous faire dans un monde rempli de terminaux fonctionnant avec ces technologies, qui pourront tous communiquer en se connectant via les mêmes API ?

J'ai hâte de voir à quoi ce monde ressemblera !

*Crédit photo : [Rob Hawkes](#) (Creative Commons By-Sa)*